

BLOQUE 1 : INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL

¿Por qué estudiar los medios de comunicación?

- Alto grado de consumo porque dependemos de los medios
- Importancia ideológica => nos ofrecen el punto de vista desde el que se interpreta la realidad sociológica
- Normas / valores sociales => parte se construye por el contacto con los medios

LA SOCIEDAD DE LA IMAGEN

CARACTERÍSTICAS

- Rapidez
- Complejidad
- Supresión de barreras espaciotemporales
- Globalización de la información
- Nuevas comunidades
- Inéditas opciones para el entretenimiento y la información
- Nuevos ámbitos de expresión
- Intertextualidad
- Cambios en la representación icónica
- Transformaciones sociales y de consumo

CONVIVENCIAS DE TECNOLOGÍA

- Hibridación
- Apropiación
 - ◆ Inmediatez
 - ◆ Borrar la mediación
 - ◆ Traspasar los limes de la representación
 - ◆ Llegar a lo real
 - ◆ Respuesta emocional

11/10/03

¿Qué es comunicar?

Arte de relacionarse o contactar con los demás que nos ayuda a hacer la vida más fácil. Se trata de una habilidad que no tenemos todos porque se aprende a medida que vamos creciendo. La comunicación es un campo muy amplio que afecta a todo lo que tiene vida y abarca todo tipo de mensajes (cuidados y comunes)

¿Cómo comunicamos?

- Utilizando la palabra (con o sin imagen)
- Utilizando los gestos
- Utilizando los medios audiovisuales

Al comunicarnos se emplean una serie de factores que van mas allá del uso de la lengua porque hay que atraer la atención del espectador con entretenimiento

PELICULA

- No hay comunicación receptiva porque el receptor no recibe el mensaje debido a la inseguridad del emisor y porque no es directo.

*Distancia(con la mirada se capta

la atención a distancia para acortarla)

- Barreras del proceso de comunicación *Momento (la chica esta mas interesada en

Hablar con el otro)

FACTORES QUE AFECTAN A UNA COMUNICACIÓN EFECTIVA

- No conocer la cultura o el lenguaje (por ejemplo las jergas)
- EL momento
- El medio y el método =) todos los medios son iguales, la calidad esta en el método

Si el emisor es engreído o con poca credibilidad la comunicación se

- La actitud rompe porque hacemos zapping

Si el emisor es positivo el mensaje llega

- La accesibilidad =)facilitar la comunicación

2 DEFINICIONES DE COMUNICACIÓN

Gerbner (1958)=) interacción social por medio de mensajes que pueden codificarse formalmente, son simbólicos o sucesos que representan algún aspecto compartido de una cultura

Berelson (1964)=) Transmisión de información, ideas, emociones, habilidades, etc. mediante símbolos, palabras, imágenes, cifras, gráficos, etc. El acto o proceso de trasmisión es lo que habitualmente se llama comunicación

Al hablar de comunicación estamos hablando de un proceso que se puede representar con un proceso de carácter lineal, un diagrama básico:

Intención---emisor---mensaje---canal---receptor---efecto

¿QUE FACTORES IGNORA EL DIAGRAMA?

Todo acto de persuasión implica una relación de poder por lo que nunca un acto de comunicación es de igual a igual, porque pretendemos persuadir al receptor para influir con nuestras ideas

MODELOS DEL PROCESO DE COMUNICACIÓN

- Modelo de Claude Shanon y Warren Weaver (1949)

Fuente de informacióntransmisorseñalcanaalseñalreceptormensajedestino

Fuente de ruido

- La fuente selecciona o formula un mensaje de todos los posibles que se puedan construir. Consisten en signos que el transmisor convertirá en señales, esas señales a través de un canal llegan a un aparato receptor que descodifica las señales y así llega a su destino
- Fuente ruido =) cualquier elemento no deseado que interfiere en un acto de comunicación (micro apagado, abrir a alguien la puerta y mirar)
- Para evitar que esa comunicación se corte utilizamos un recurso =) LA REDUNDANCIA, que se trata del uso de recursos que van a añadir mas información al mensaje pero que ayudan a que esa información no se interrumpa, al contrario por ejemplo que los mensajes de móvil, en los que ponemos únicamente lo imprescindible por lo que no se produce redundancia.
- Canal =) medio físico por el que se transmite la señal
- Medio =) medios técnicos que permiten convertir el mensaje en señal (medios de comunicación) capaz de ser transmitido a lo largo del canal

LA FORMULA DE HAROLD LASSWELL =) 5W Who

Says what

To whom

Through what medio

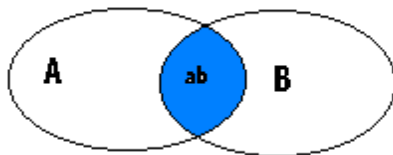
With what effect

El proceso de comunicación nunca es lineal ni unidireccional

COMUNICADOR	Estudios de control
MENSAJE	Análisis del contenido
RECEPTOR	Análisis de audiencia
MEDIO	Análisis de los medios
EFEECTO	Estudio de efectos

MODELO DE OSGOOD Y SCHRAMM (1954)

MODELO DE WILBUR SCHRAMM



Cuanto mas amplia sea la franja ab la comunicación será mayor

El contexto es el numero de personas implicadas en el acto de comunicación y puede ser físico o social.

Según el numero de personas se puede categorizar la función en 5 grupos:

1) COMUNICACIÓN INTRAPERSONAL

Cuales son las necesidades que nos llevan a generar, interpretar o cambiar la información.

La autoimagen es como nos vemos y nos valoramos con relación a nuestra imagen. El cómo nos vemos influye en nuestra forma de comunicarnos y construimos nuestra imagen en función de como creemos que nos ven los demás. También influyen 3 tipos de atributos: los físicos, los intelectuales (imagen que tenemos de nosotros mismos para resolver problemas) y los emocionales (capacidad de saber resolver los atributos emocionales)

2) COMUNICACIÓN INTERPERSONAL (cara a cara)

Estudio de signos =) todos aquellos que tienen que ver con la comunicación no verbal

La comunicación no verbal es el estudio del lenguaje del cuerpo y surgió en los años 50 para descifrar los lenguajes corporales que tienen significados. Los estudiosos mas destacados de la comunicación no verbal son Argyle, Birdwhistell, Ekman y Friesen y Hall. Este tipo de comunicación nos interesa porque todos somos conscientes del valor de signos no verbales que en ocasiones excede al de la palabra.

ARGYLE: Los signos no verbales tienen tres funciones:

- Control de la situación social inmediata

A través de los códigos no verbales marcamos nuestra actitud hacia los demás (como nos sentimos y nuestras emociones. Funciona como elemento complementario del lenguaje verbal para controlar nuestra situación verbal inmediata mientras que la comunicación verbal transmite información.

- Ayudarnos a marcar la atención sobre los aspectos de nuestro discurso que nos parecen mas importantes.
- Reemplazar el discurso verbal

Cuando hablamos de signos no verbales hablamos principalmente del lenguaje del cuerpo =) KINESICA
Movimientos

Gestos

Posturas

Con la kinesica se controla, reemplaza o enfatiza el discurso verbal. Estudiosos de la Kinesica:

◆ EKMAN Y FRIESEN

Establece cinco categorías de señales no verbales:

- Signos emblemas =) señales emitidas intencionalmente con un significado específico semejante a cuando buscamos la definición en un diccionario.
- Signos ilustradores =) gestos o movimientos corporales que acompañan al comportamiento verbal para acentuar o ilustrar una palabra. Los emitimos de forma consciente y recurrimos a ellas en situaciones comunicativas difíciles.
- Muestras de afecto =) todos los signos que indican una tensión emotiva
- Signos reguladores =) los emitidos con el fin de sincronizar las intervenciones a lo largo de un discurso
- Signos adaptadores =) signos no intencionados que intencionadamente no quieren comunicar nada pero

miden una conducta A uno mismo(las uñas, la nariz, etc.)

A un objeto

Dirigidos hacia los demás

Los gestos mas expresivos son los de las manos y la cara.

A veces esas posturas son intencionales pero las mas importantes son las inconscientes porque transmitimos sin darnos cuenta.

Kinesica es también la comunicación a través de los sentidos. El olfato, gusto y tacto son canales de proximidad mientras que la vista y el oído son de lejanía.

- Tacto =) indica siempre contacto por lo que siempre comunica (instantáneo y efectivo. El significado del tacto varía en función del tipo de contacto del que se trate (no es igual empujón que abrazo. Pero el significado del contacto depende de la cultura y de cual sea la relación entre los comunicantes y también del contexto, de la intensidad y de la duración.
- Mirada =) contacto visual para indicar que nuestro canal de comunicación esta abierto. Evitar la mirada puede significar falta de atención, dificultad para la comunicación o un estado de animo. La mirada esta indicando que queremos interactuar y que tipo de interacción queremos con esa persona

El lenguaje del cuerpo comprende también la prosénica, que es el estudio de las relaciones e correspondencia: el hombre y el ambiente físico

◆ HALL

Fue una de las personas que se encargo del estudio de la prosénica. En el dice que todo ser humano tiene sus propias necesidades territoriales, entendiendo por territorio ese espacio que tanto los animales como las personas sentimos como propio.

Fijo

Hall establece tres espacios básico Semifijo

Informales

Fijo =) marcado o delimitado por estructuras que no se pueden mover.

Semifijo =) delimitado por aquellos objetos que se pueden mover.

Informales =) espacio definido alrededor de nuestro cuerpo que no tiene barreras físicas. Es el espacio personal.

Hall establece en función de la distancia entre el emisor y el receptor distintos significados y distintas formas de interacción:

—la distancia mínima es la que se produce en un tipo de relación intima. Distancia mínima =) entre 15 y 45 cm. Esta es la distancia que trata de protegernos y que nadie invade.

–la distancia personal se establece entre 45 cm y 1`22 m. Es lo que en una comunicación cara a cara mantenemos con una persona que nos estamos relacionando.

–la distancia social se establece entre 1`23 y 36 m. Es la distancia de los extraños y surge en relaciones laborales o con personas extrañas y no la obliga a mantener una conversación

–la distancia publica se establece a mas de 36 m y esta destinada a las personas publicas, como por ejemplo quien tenga que dar un meeting o una actuación musical. En esta distancia se fuerza la voz y la comunicación no verbal.

¿Qué ocurre si alguien invade nuestro espacio?

Nos alejamos para recuperar nuestro espacio personal aunque también depende de si quien nos invade es conocido o no. Si podemos recuperar nuestro espacio lo haremos, y sino colocaremos barreras entre el emisor y el receptor como cruzar los brazos o con nuestras miradas y gestos.

Volviendo al tema de la Kinesica, todos necesitamos un espacio personal y buscamos el encontrarnos cómodos.

Otros signos no verbales que forman parte del lenguaje y del cuerpo son las características físicas y el aspecto exterior.

El aspecto exterior viene relacionado con por una conducta social.

PARALENGUAJE=) estudio de aquellos componentes orales que están rodeando la palabra y dan a la palabra un significado que va mas allá del propio significado de la palabra en el diccionario.

Una misma expresión tendrá igual significado según cual sea la cubierta vocal que acompaña esa frase.

3)COMUNICACIÓN EN GRUPOS

El comportamiento viene dado por 2 razones básicas:

*Dentro del grupo existe una serie de intereses comunes

*Todos los miembros son miembros porque aceptan las normas, valores y comportamientos comunes. Entre los miembros existe una complicidad que en la comunicación intrapersonal no tiene por que existir

4)COMUNICACIÓN EN ORGANIZACIONES

Esta constituido por personas que realizan un trabajo común, con una relación jerárquica y con tendencia a encontrar un objeto común.

5)COMUNICACIÓN DE MASAS

Las expresiones o enunciados se manifiestan públicamente a través de medios técnicos de difusión a un publico disperso y heterogéneo

Diferencias fundamentales con la comunicación interpersonal:

*En la comunicación de masa el emisor es colectivo y en la interpersonal es individual

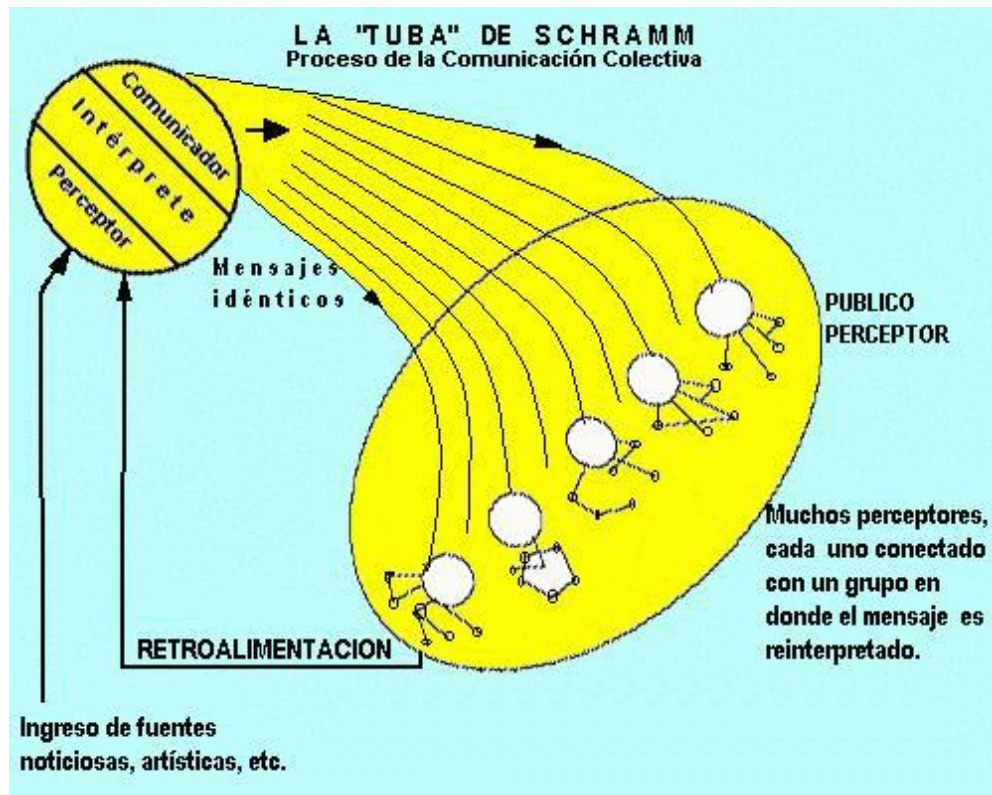
*En la comunicación de masas se da el fenómeno de la audiencia; que es un grupo heterogéneo que puede vivir en diferentes escalas culturales y que a cierta hora coinciden en un programa

*El canal es diferente en ambas comunicaciones

*Las probabilidades de persuasión son mas altas en la comunicación de masas, medio que además es mas rápido porque llega a todo el mundo

El mensaje en la comunicación interpersonal se va mientras que en la comunicación de masas se convierte en productos que podemos consumir.

SCHRAMM =) MODELO PARA LA COMUNICACIÓN COLECTIVA



-La audiencia no es homogénea

-Existen líderes de opinión que influyen en nosotros y en muchas ocasiones no lo hace directamente el medio de comunicación

BLUMER (Año 1939, aplicándolo a la sociedad, no a la audiencia)

Plantea un nuevo tipo de formación social propio de las sociedades modernas que se caracterizaban por su gran tamaño, su carácter disperso, heterogéneo, desorganizado, anónimo, no interactivo e incapaz de actuar.

Esta idea convierte a la sociedad de masas en un colectivo fácil de manipular. Se ha puesto mucho en duda desde entonces, por eso se dice comunicación colectiva en vez de de masas, para evidenciar que la audiencia no es homogénea, ni pasiva, ni amorfa.

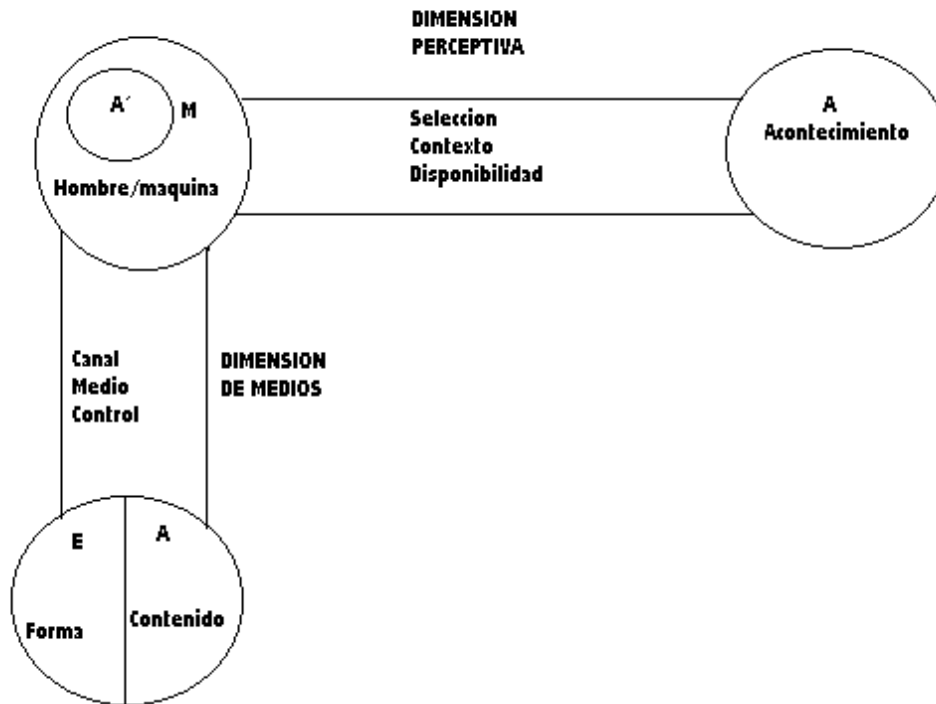
6) COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Formas institucionalizadas de producción de mensajes públicos que se difunden a través de los medios y operan a gran escala.

BLOQUE 2: LA PERCEPCIÓN AUDIOVISUAL

La percepción

MODELO DE GERBNER



El modelo de percepción de Gerbner se diferencia de los demás porque tiene dos dimensiones y porque éste relaciona el mensaje con la realidad y con los gráficos, donde hasta ahora no aparecía.

El gráfico vertical son los canales y medios y controles, que establecen la relación entre ese agente (M) y el mensaje que va a emitir.

El gráfico horizontal es la parte perceptiva, en la que se entiende la relación entre el sujeto receptor (M) y el acontecimiento de la realidad que está percibiendo, teniendo en cuenta que el acontecimiento es algo de la realidad externa que va a ser recibido por un receptor (ser humano o máquina). Cualquiera que sea el receptor entre el agente y el acontecimiento siempre implica un proceso de selección. Cuando el receptor es un ser humano la percepción es más complicada porque influye la disponibilidad, la cultura, etc. Del individuo. El receptor percibe la realidad como A' porque ya ha sufrido un proceso de selección.

El siguiente paso (después de que se reciba A') es convertir el mensaje en una imagen que vamos a transmitir. Ese mensaje consta de dos partes: forma y contenido.

Este modelo permite comprender que la percepción es parte integral de la comunicación y que es enormemente selectiva.

La percepción en el diccionario está definida como recibir por uno de los sentidos las especies o impresiones del objeto a través de los sentidos.

PERCEPCIÓN VISUAL =) IRVIN ROCK

Según éste, el ojo tiene una lente, el cristalino, que también puede cambiar su enfoque. El ojo tiene una abertura, la pupila, de diámetro variable para admitir mas o menos luz. Capta la imagen invertida del objeto como una cama de fotos. Pero las analogías acaban aquí porque la percepción de la cámara no tiene nada que ver con la del ser humano. Porque a diferencia de la cámara las imágenes captadas por el ojo van al cerebro, donde se generan las representaciones mentales de las escenas, nuestra percepción. Luego la percepción no es un registro directo de la realidad porque la mente crea su propia realidad. Nuestras percepciones no son 100% arbitrarias porque también utilizamos esquemas perceptuales que nos ayudan a descifrar la realidad.

J.J.GIBSON

Establece también la distinción entre la imagen que aparece sobre la retina (campo visual) y la creación mental que compone lo que denomina el mundo visual (surge de la interpretación de la imagen)

R.GUBERN

Define La imagen como una operación neurofisiológica, psicológica y semántica que nos permite dar sentido a lo que percibimos.

JACQUES AUMUNT

Cuando hablamos de percepción visual nos referimos, no solo a la información que nos llega a través de la luz que entra en nuestros ojos, sino que también viene determinada por la intensidad de la luz, la percepción del color, la distribución de la luz en el espacio y el contraste. Como el ojo no es un perceptor pasivo, neutro ni inocente, el acto de la percepción responde también a un proceso intelectual condicionado y sujeto a un aprendizaje cultural y también a un autoaprendizaje.

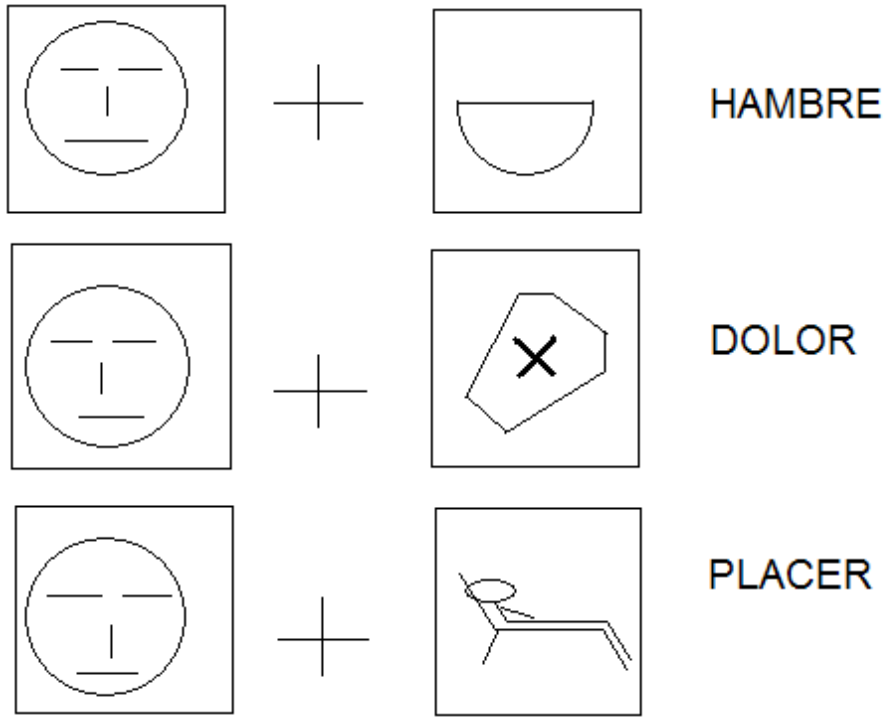
Conclusiones a partir de estas definiciones:

- 1)Es evidente que no existe una única correspondencia entre la imagen de la retina y la imagen mental
- 2)Es evidente que es la mente la que activamente crea significado a través de un proceso que empieza con la estimulación de la retina por la luz
- 3)El proceso de percepción se ve afectado y alterado por la memoria y la emoción.

Esto es así porque la percepción es algo que se aprende. En todo acto de percepción hay una intencionalidad para que vayamos dando sentido a lo que vemos. Tendemos a percibir lo que vemos como un todo algo que solo son partes ejemplo basándonos en nuestras experiencias anteriores y en esquemas perceptivos que nos capacitan para organizar la realidad dentro de nuestra cultura de una determinada manera.

TEORIA DE KULECHOV

Al unir un primer plano con una imagen que no tenga nada que ver, nos provoca una lectura diferente en cada uno de los casos:



El plano tiene dos significados distintos:

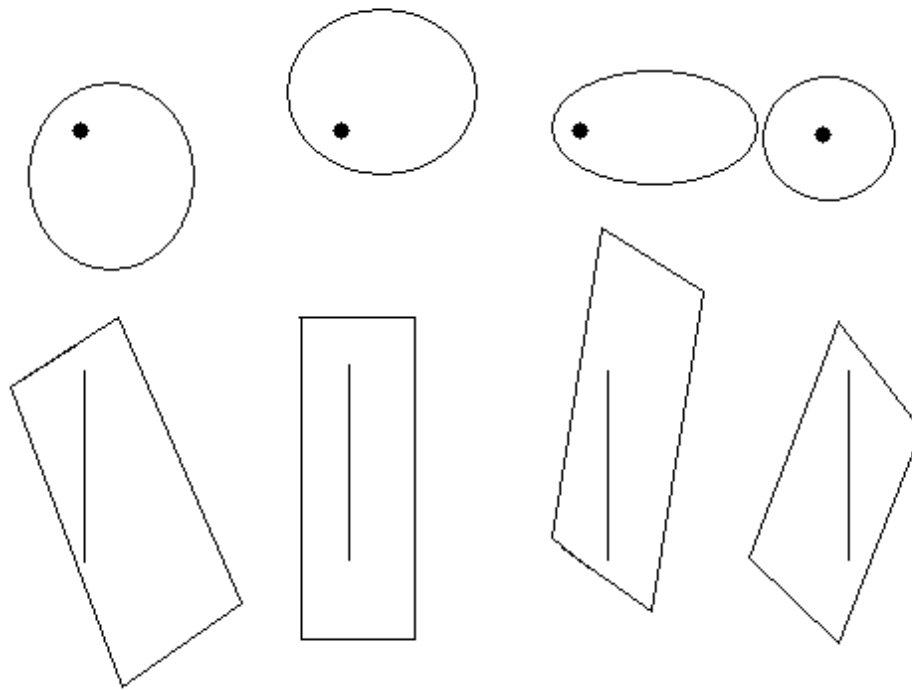
- El que tiene por si mismo
- El significado que adquiere cuando lo montamos con otro plano.

El efecto Kulechov demuestra que ese 2º significado es más importante y tiene mas fuerza que el 1º. Por lo tanto el significado en el cine depende de la relación de las partes, y es el montaje el proceso que nos sirve, no solo para montar la historia, sino también para poder reproducir significados no literales; metafóricos. Esto es así porque construimos el mundo proyectándolo sobre la imagen y la percepción de esta imagen depende del estado de ánimo, la etnia, la edad, el grupo social, etc.

ILUSIONES OPTICAS => el cerebro da sentido a la realidad. Son aquellas que vemos pero realmente no están.

JACQUES AUMUNT

Se dice que una imagen produce una ilusión cuando su espectador describe una percepción que no concuerda con un cierto atributo físico del estímulo. Las ilusiones ópticas impiden una percepción correcta.



Esto son ilusiones perceptivas en las que estas figuras sufren una transformación social, pero que en realidad es falso, se trata sólo de una ilusión.

Definición de ilusión óptica según Aumont:

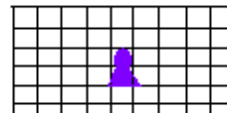
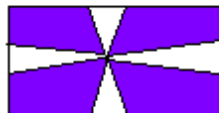
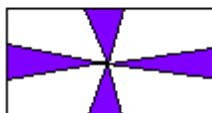
Imágenes capaces de provocar en nuestro sistema visual una percepción equivocada de lo que estamos viendo, que puede afectar a la forma, al objeto o a la dirección de lo que estamos viendo.

Cuando Aumont habla de la percepción de la forma utiliza este término considerándolo como forma global o de conjunto propia de un objeto representado en una imagen

GESTALT (Igualdad de forma)

Cuando vemos una imagen no la consideramos como la suma de los elementos que la constituyen, sino como la unidad de la imagen.

Cuando las técnicas de conocimiento no nos funcionan, utilizamos otras técnicas como la identificación de la forma y la figura. A la hora de identificar la forma también utilizamos, casi de manera inconsciente, esquemas perceptuales que nos ayudan a dar sentido a la realidad de la misma manera.



Tendemos a identificar la zona más amplia como fondo y la más pequeña como figura.

Pero cuando las dos partes tienen el mismo tamaño la percepción tiende a identificar una figura sobre otra. Son imágenes ambiguas porque permitan una doble lectura, pero no simultáneamente. Esta técnica de

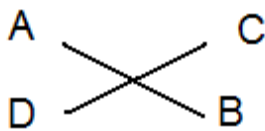
distinguir fondo y forma se pone en evidencia mediante otro tipo de técnicas que intentan destruirla. La más común es la técnica del camuflaje, que pretende incorporar la figura al fondo jugando con uno o varios de los caracteres distintivos de la figura.

*Imagen de la joven y la vieja => nos fijamos en un detalle y lo relacionamos con el resto de la figura para componerla. Esto demuestra que los significados no son universales, y cuando nos enfrentamos a una imagen en muchas ocasiones no se corresponde con la imagen, sino que se construye en el proceso de interpretación.

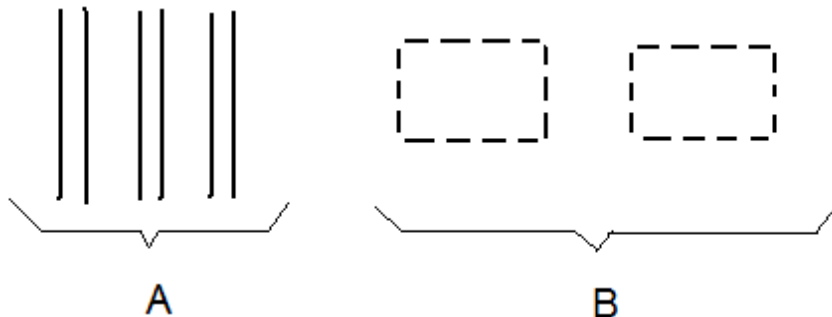
-Principio de Gestalt (escuela de psicólogos alemana) => enuncia una serie de leyes sobre la percepción que van a dominar el estudio de la percepción de los años 20 a los 30. Parte de la idea de que cuando un conjunto de datos perceptivos se organizan en una figura, esta imagen tiene un sentido propio, que no es semejante a las partes que lo constituyen. Una de las leyes más básicas de la percepción constituye la base de todas estas teorías: el principio de figura-fondo; donde se reconoce una parte como figura y otra como fondo. (Ej: la copa de Rubin, que nos habla de la ambigüedad de la percepción).

A partir de esto los psicólogos de la Gestalt empiezan a cuestionar los principios que rigen la percepción:

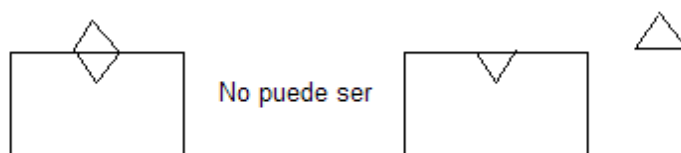
- Ley/principio de la proximidad: según la cual los elementos que están próximos en espacio / tiempo se perciben más fácil que los alejados como elementos a un fondo o figura común.
- Ley/principio de igualdad: según el cual los elementos con similares caracteres tienden a ser percibidos como efectos a una misma unidad.
- Principio de la continuidad: permite comprobar que tenemos una tendencia natural a continuar de forma racional una forma dada, cuando esta forma está inacabada.



- Según el principio del cierre, tendemos a cerrar los huecos para generar sentidos, para ver formas.



- Principio del destino común: según el cual tendemos a unificar aquellos elementos que no pertenecen a un destino común.



En definitiva, lo que estas leyes de Gestalt sugieren es que estamos predispuestos a interpretar las imágenes ambiguas de una determinada manera porque aplicamos los principios universales (de forma consciente o inconsciente).

***Conclusión de ideas de todo lo que hemos visto sobre la percepción:**

- Carácter ambiguo y relatividad de lo que percibimos.
- ¿Por qué? Porque la percepción es un acto de inteligencia, ya que para que un sujeto perceptor produzca un desciframiento cognitivo deben operar una gerarquización de estímulos según su relevancia, desde los más relevantes a los genéricos. Por eso se aprende a ver, y no todo el mundo sabe ver; como se puede demostrar colocando a varios sujetos frente a la misma imagen y comprobando su interpretación e lo visto.
- Nuestra percepción no es fragmentada, sino percibida como un todo organizado, aplicando los principios preceptuales universales.
- Además de aplicar esas leyes de carácter universal, también influye en un acto perceptivo los acontecimientos críticos de carácter personal y socio culturales.
- La atención del sujeto es siempre selectiva y esa atención se adecua a sus expectativas.
- La visión humana tiene una historia porque nuestras percepciones están condicionadas por la época. Cada epoca/periodo de la historia tiene una forma de dar sentido a la realidad.
- La aproximación de las tecnologías audiovisuales ha ayudado también a transformar nuestra percepción de realidad.

PERCEPCION SUBLIMINAL

Aquellas percepciones que no percibimos de forma consciente, pero de un modo inconsciente nos están llegando. Se sugiere que los pensamientos, acontecimientos y sentimientos de las personas se pueden ver influenciados por estímulos que nos llegan de forma inconsciente. Los investigadores elaboraron test a cientos de este tipo de estímulos, crearon aparatos de esto (han encontrado muchísimas dificultades porque no se ha podido demostrar su eficacia, y los teóricos tampoco han sido capaces de convencer a los más escépticos. No existe un consenso sobre los efectos que puede tener lo subliminal en el comportamiento del consumidor.

En la percepción subliminal el mensaje tiene mas que ver con nuestros deseos que con las propiedades del producto. Entre todos los estudios de publicidad subliminal destaca el de Wilson Brian Key, publicado en su libro *Seducción subliminal*. En él afirma que se usan símbolos sexuales utilizados de forma subliminal para vender productos de consumo. Según él, las imágenes subliminales más recurridas son los tabúes sociales, como el sexo. Uno de los recursos más utilizados es el de la publicación de la palabra *SEX* encubierta entre las formas del anuncio que la analiza, que, aparte de agudizar los instintos del receptor, provoca que se compre el producto.

Publicidad encubierta =)emplazamiento en espacios, que aparentemente no son espacios para la publicidad, de productos de consumo.

PERCEPCION AUDIOVISUAL

- Ilusión del movimiento
- Ilusión de realidad

1)ILUSIÓN DE MOVIMIENTO

Realmente cuando vemos una imagen audiovisual, lo que vemos no es el movimiento, sino la ilusión del movimiento, que es consecuencia de la sucesión, a una velocidad constante, de imágenes fijas. En el caso de nuestro sistema son 25 frames.

Retiniana

Persistencia

De la visión

Consiste básicamente en la idea de que en la retina del ojo permanece la huella de una imagen durante un brevísimo periodo después de que el estímulo ha desaparecido. De acuerdo con esta teoría el efecto de movimiento producido al ver una película en el cine se explica porque el ojo humano retiene en la retina una impresión o huella de cada fotograma durante un brevísimo periodo de tiempo hasta que es desplazado por el fotograma siguiente. La sucesión de ese conjunto de imágenes diferentes de forma secuenciada produce la ilusión o la sensación de movimiento. Otra explicación a esta teoría es el efecto PHI, enunciado en los 80 por Michael Chanan, y con ello pretende demostrar que la persistencia retiniana no es del todo correcta porque según él, no se tiene en cuenta el papel que juega el cerebro, ni la naturaleza de la percepción del movimiento en sí mismo. Lo que esta teoría afirma es que no existe retención sino incapacidad del ojo para distinguir rápidamente estímulos repetidos mas allá de cierto límite. Y el límite de la percepción en sí mismo no es otro que el del fenómeno del movimiento aparente, que es lo que se va a llamar efecto PHI. Esta teoría está ilustrada con un ejemplo muy sencillo:

Colocan dos luces, una junto a otra, que se encienden alternativamente y cuando los focos van a una velocidad que rebasa el límite, el espectador no ve dos luces, sino una que se mueve de un lado a otro.

El límite perceptual se refiere al tiempo mínimo que un estímulo visual debe durar para poder ser percibido. No es que nuestros ojos retienen esa imagen, sino que las separaciones entre una imagen y otra no duran lo suficiente para ser percibidas.

2) ILUSIÓN DE REALIDAD

Tenemos la ilusión de que la imagen audiovisual es más real que la fotografía. El teórico Arheim recogía en su obra algunos artículos con el fin de sostener que el cine no representa mecánicamente la realidad. Para que nos demos cuenta, compara la percepción de una imagen fílmica con la percepción de la realidad y va estableciendo una serie de diferencias:

- En la imagen fílmica la imagen es en dos dimensiones pero nosotros percibimos la realidad como una imagen 3D.
- La percepción de la realidad tiene color pero el cine reduce el color (en esos tiempos el cine era en blanco y negro)
- El cine utiliza la iluminación, con la que también se modifica la realidad.
- Nuestra libertad es amplia pero en el cine no tenemos esa libertad porque es un cuadro visual limitado. El cine juega con esos tamaños que no tienen que ver con las dimensiones reales (esto se consigue con la distancia a la que se coloca la cámara)
- El cine manipula el contenido espaciotemporal mediante el montaje
- En nuestra vida cotidiana nuestra percepción utiliza todos los sentidos mientras que en el cine solo el visual o el sonoro

LA MIRADA

La mirada es un término técnico que se comienza a utilizar por primera vez en la teoría fílmica (años 70) y que pasa de ser de uso común entre los teóricos de la comunicación de masa para referirse a:

- Nosotros, como espectadores, miramos las imágenes que nos llegan a través de los medios de comunicación.

- Se utiliza también para estudiar y reflexionar sobre las miradas de aquellos sujetos descritas dentro de los textos audiovisuales.

John Berger, que publicó en 1972 *Modos de Ver*, donde dice que ya desde el renacimiento las mujeres son representadas de 1 modo completamente diferente a los hombres, y no es porque lo femenino sea diferente a la masa, sino porque siempre se supone que el espectador ideal es varón, y la imagen de la mujer está diseñada para adularla.

BLOQUE 3: LA REPRESENTACIÓN

Representar es hacer presente una cosa con palabras o figuras que la imaginación retiene

Definición de Aumont: es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, ocupa el lugar de lo que representa, permitiendo al espectador ver por delegación una realidad ausente que se le o frecen tras la forma de un representante

Características del concepto de representación:

- Toda representación es una forma de construcción de la realidad
- Se apoya siempre en convenciones que representan lo que es conceptualizado como real
- Esas convenciones varían de un contexto histórico a otro. El uso de esas convenciones resulta familiar para los miembros de ese contexto y puede resultar extraño para los que no pertenecen a ese contexto
- No existe una versión única, sino que existe una posibilidad de construir la realidad de acuerdo a esas versiones. Algunas son difundidas de forma más general que otras.
- Cumplen una función ideológica

LA CÁMARA COMO MODO DE REPRESENTACIÓN

Todo lo anterior lo filtramos a través de la tecnología => la cámara

*La cámara oscura => Instrumento óptico que va a ayudar a los pintores a representar la realidad. Se trata de un cuarto oscuro con una pequeña filtración de luz. Con este método se obtiene una única imagen.

*La fotografía => Se pueden hacer las copias que se quieran del original. Supuso una auténtica convulsión, sobre todo en el mundo del arte.

La duplicidad de la fotografía supone una ruptura del valor de la obra de arte como algo único. También supone una democratización del arte (todo el mundo puede tener en su casa), pero también es una descontextualización del concepto de arte como una obra única, porque el hecho de no ver esa obra en su lugar (museo) provoca un cambio en el sentido de la obra. La técnica de la duplicación provoca también un cambio en el valor de la obra como algo único para pasar a formar parte de la cultura de masas adquiriendo un significado nuevo y también un uso nuevo.

El artista intenta ser trasgresor y cuestionar el sentido del arte al fotografiar objetos tan cotidianos como un peine o un inodoro. Ese cambio viene por parte del artista que crea la obra, el coleccionista que crea la obra que le da el mismo sentido que el crítico (o no) y el museo o espacio en el que se cuelga la obra.

***La cámara cinematográfica** => Introduce la posibilidad de reproducir el movimiento y la realidad desde distintos puntos de vista. Parece que nos permite reproducir la realidad con más realismo que la fotografía y reconocemos el referente viendo la historia como increíble.

***Las nuevas tecnologías** => Vuelven a alterar el paradigma de la interpretación tal como venía funcionando

desde el . La capacidad de asimilación permite crear imágenes que solo existen en el ordenador, imágenes sin referente. Por otro lado las posibilidades en cuanto a la manipulación de imágenes, también nos permiten desestabilizar el original de una imagen hasta el punto de llegar a perder cual era el referente o cual era el autor.

LA IMAGEN COMO MODO DE REPRESENTACIÓN

Imagen viene de imago (del latín) que significa figura o representación de una cosa. Pero la definición clásica, dada por Abraham Moles (teórico clásico de la comunicación), define la imagen como soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del universo perceptivo, es decir, el entorno visual, susceptible de subsistir a través del tiempo y que constituye uno de los principales componentes de los medios de comunicación de masas (son básicamente audiovisuales). Según esta definición la imagen es una representación visual sobre un soporte físico de algo que existe en la realidad. Esta definición presenta algunas dudas:

- Todas las imágenes no tienen por qué ser visuales, pueden ser sonoras, táctiles, etc.
- Todas las imágenes no se apoyan en un soporte material. Ej: las nuevas tecnologías virtuales.

Virilio => dice que también existen imágenes virtuales

Actualmente el grado de intertextualidad hace que todas las imágenes estén interrelacionadas y no se puedan separar

LA IMAGEN

Las convenciones que afectan a la composición de la imagen perceptiva como forma de representación de la imagen es bidimensional y plana y para dotarla de esa tercera dimensión, que por si misma no tiene, nos valemos de convenciones. Cada época, cada cultura, ha ido estableciendo las suyas. Por ejemplo, en el antiguo Egipto se utilizó como convención la composición en registro, en la que una o varias líneas horizontales y paralelas representan el suelo, y sobre cada una de ellas se colocan todos los personajes, que pertenecen al mismo plano de la profundidad del campo receptivo. De modo que el conjunto pictórico está formado por líneas de tierras sucesivas y paralelas correspondientes a distintos planos del espacio tridimensional. En la Edad Media el tamaño no es un valor relacionado con la distancia sino con la importancia.. En el Renacimiento se va a poner en práctica el uso de una forma diferente de representar la tridimensionalidad, utilizando la perspectiva. A partir de ahí el modo de representación sigue siendo el modo común.

Aumont define la perspectiva como una transformación geométrica que consiste en proyectar el espacio de tres dimensiones sobre un espacio de dos dimensiones, según ciertas reglas y de modo que transmita en la proyección una buena información sobre el espacio proyectado. Idealmente una proyección perspectiva debe remitir la reconstrucción mental de los volúmenes representados y de su disposición en el espacio. Un poco más adelante dice también que las reglas de esta transformación son eminentemente variables, y existen pues, geométricamente hablando, un número muy elevado de sistemas perceptivos, al menos potenciales.

El principio matemático de la perspectiva es de Brunelleschi, data de 1420 y fue adoptado por pintores renacentistas para fijar esa ilusión de profundidad en sus obras.

Las bases de esa concepción se basan principalmente en dos:

–Cuanto más lejos estén los ojos del espectador se ve todo más pequeño.

–Nos parecen que las líneas paralelas parecen converger en el punto de fuga. Es el principio en realidad deriva del principio de que todo aquello que se aleja parece más pequeño. La invención de la cámara oscura va a

contribuir a que esta forma de representación se asiente.

Francaster y Paranofofsky (s.XX) comienzan a poner en cuestión el carácter científico de la perspectiva y a afirmar que cada cultura crea sus propios espacios plásticos y de representación.

Algunos autores para afianzar esta idea citan un estudio realizado en Kenya. Este estudio demuestra que de 9 personas, 10 fallaron al reconocer a un hombre cazando un elefante.

En opinión de Francaster, este relativismo normativo para representar la realidad viene avalado por la pluralidad de formas de representar que se han utilizado a lo largo de la historia y viene a demostrar que la perspectiva es un modo arbitrario de representar la realidad fruto de la aceptación tacita de todos los miembros de esa comunidad. Siguiendo nuestra cultura, en la Vanguardia se lanzan propuestas que rompen con estas formas, como el impresionismo, que intenta plasmar sobre un lienzo la percepción directa de la realidad a través de la vista. Esta propuesta rompe con la idea de la perspectiva.

El Cubismo es otro ejemplo de ruptura que fragmenta y representa en una imagen única desde distintos puntos de vista

En el Culturismo se produce un intento de reconstruir el movimiento.

Como conclusión decir que la perspectiva es solo una opción dentro de las posibles, es una convención, un código arbitrario que depende de la aceptación tacita de los miembros de una cultura dada. Cada época genera sus propias normas de representación, y dentro de una misma cultura, siempre que existe una norma, existe una invitación a poder trasgredirla, es lo que hacen las vanguardias artísticas, proponiendo otros modelos de representación.

LOS ESTEREOTIPOS

La convención mas acertada para poder hablar de la conjunción de los personajes serian los estereotipos, que son generalizaciones sobre categorías o grupos sociales que se atribuyen a todos los miembros de un grupo dado, sin considerar las variaciones que evidentemente existen entre los miembros de ese grupo, es decir, estereotipar es reproducir a un esquema muy simplificador una experiencia, un colectivo social, un país, etc. El estereotipo es consecuencia de la homogenización y de la desindividualización que afecta tanto a la apariencia como a las relaciones y creencias relacionados con ese colectivo. Normalmente nosotros no nos sentimos totalmente identificados con la imagen que se tiene del grupo.

Características de los estereotipos:

- Ofrecen una visión distorsionada de la realidad
- Nunca son neutrales
- Funcionan como una imagen preconcebida para dar sentido al mundo que nos rodea
- Son universales (esto atenta contra la individualidad porque nos incluye a todos en un grupo)
- Están cargados de ideología (siempre comunican valores y tienen un efecto de refuerzo sobre como consideramos al otro)

J.CAMPBELL

Según Campbell desde el principio de los tiempos hasta hoy en día todas las historias son iguales. Reduciendo los relatos hasta el máximo que podamos llegar, al final solo hay una historia que contar y es una estructura mítica que existe desde la primera historia que ocurrió en la sociedad hasta nuestros días: la historia de un viaje. Puede ser un viaje físico o interior, es decir, un recorrido que el protagonista va a realizar a través del espacio, el tiempo o del recorrido interior. A través del recorrido el protagonista va a tener que tomar

decisiones, eligiendo muerte metafórica o resurrección. Al final todas las historias se reducen a un viaje mítico. Esas historias son relatos que tienen mucho que ver con nuestra vida.

Existen una serie de claves narrativas que ayudan a contar esa historia => lo que cambian son las claves o convenciones que se utilizan para contar esa historia. Todas las reglas están hechas para poder transgredirlas en un momento determinado.

BLOQUE 4: LOS COMPONENTES DE LA IMAGEN AUDIOVISUAL

La imagen es un ejercicio de cámara, y ésta indica cómo vamos a tomar la imagen, cual va a ser y como vamos a transferirla. Previo al trabajo de cámara, está el trabajo de organización del espacio que va a ser grabado. Entre los componentes básicos de la imagen tenemos que tener en cuenta los componentes fílmicos; debemos separar la puesta en escena del trabajo de cámara.

Elementos a considerar en la puesta en escena (organización de un elemento dentro de un escenario)

Decorado, estenografía, vestuario, objetar, maquillaje, expresión y movimiento de las figuras dentro del cuadro e iluminación.

En el cine la puesta en escena es diferente, porque no se hace para que se vea directamente, sino que lo que se va a ver es la imagen, el resultado, por eso esto se asemeja mas a la pintura, por su composición (bidimensional)

DAVID BORDWELL Y KRISTIN THOMPSON

El arte cinematográfico

Cuando pensamos nos centramos en la puesta en escena, es lo que recordamos.

DECORADO Y ESCENOGRAFIA

Espacio donde va a tener lugar la acción. En cine, utilizando el escenario podemos formar imágenes que generan expectativas. Aquí el escenario se integra dentro del relato, forma parte de la historia. De hecho, podemos contar una historia solo con un escenario, sin recurrir al personaje.

No siempre el objetivo del decorado es transmitir el realismo, sino que a veces nos hablan del mundo interior del personaje. Cuando pensamos en el decorado solo tenemos dos opciones: un decorado exterior o crear un escenario

VESTUARIO Y MAQUILLAJE

Cumplen una función estética y expresiva. El vestuario habla del personaje, porque suelen estar convencionalizados. También nos habla de los cambios morales y psicológicos que sufre el personaje a lo largo de la historia.

COMPONENTES DE LA IMAGEN: Puesta en escena

- Decorado / estenografía
- Vestuario / maquillaje
- Objetos
- Expresión o movimiento
- Iluminación

Se proyectan nuestros deseos, sueños, etc. sobre los animales u objetos. Los objetos nos ayudan a dar objetividad al personaje

*ILUMINACIÓN

Gran parte del impacto de una imagen la crea la luz. La función básica de la luz es la visibilidad, que nos permite diferenciar las formas del fondo y centrar la atención sobre la parte de la puesta en escena. En definitiva, va a ayudar a atraer la composición del plano.

Funciones

- Dar realismo
- Contribuye a crear la atmósfera, el ambiente, estado de animo o fuerza dramática de la escena provocando en el espectador tensión, alegría, miedo, etc.

Características

- ◆ Cualidad (intensidad de la luz)

Iluminación dura (crear sombras muy definidas fuertes contrastes)

Dos tipos

Iluminación suave o blanda (crea luz difusa)

Frontal => elimina sombras, imagen uniforme

- ◆ Dirección de la luz

Lateral => genera unas sombras

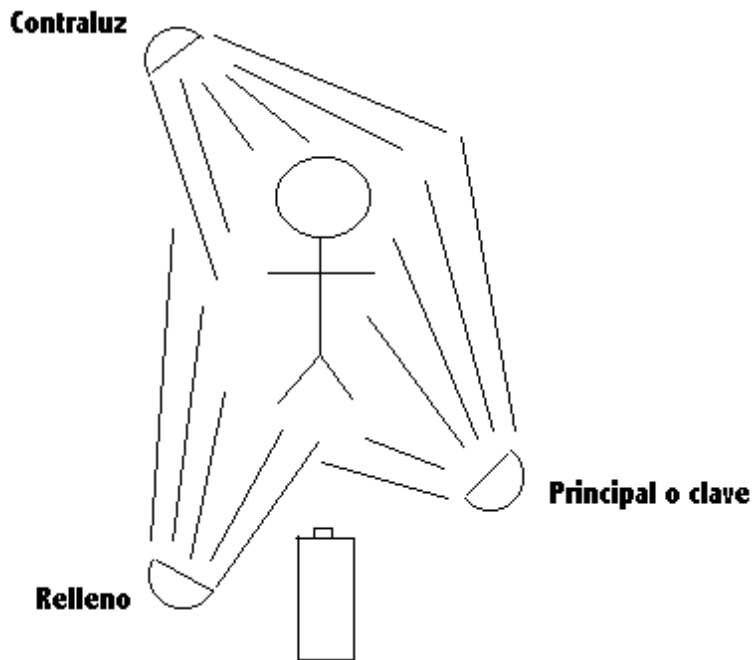
La ubicación de la luz respecto al sujeto puede provocar dramatismo, etc.

En función de la fuente la luz puede ser natural (crea problemas por el cambio del tiempo) o artificial (se puede controlar al 100%)

El foco principal o clave es la iluminación dominante sobre el sujeto

El foco de relleno es una luz menos intensa para suavizar o eliminar parte de las sombras proyectadas sobre ese foco de luz principal.

En el cine actual es habitual que nos encontremos con tres focos en vez de dos. El contraluz procede de la parte de atrás y es la luz de fondo, también de relleno e incide en el decorado o sobre personas que se hallen detrás del personaje principal.



Hay una serie de valores asociados a la luz y a la sombra. El mundo de las sombras lleva connotaciones negativas (miedo, muerte, etc.) mientras que la luz es todo lo contrario (día, vida, alegría).

La transgresión de una norma para conseguir un efecto tiene más relevancia que la propia norma porque resulta algo novedoso.

La puesta en escena contribuye a dar realismo. Esa puesta en escena se introduce en la narrativa y ayuda a controlar la historia. Además se puede utilizar con un valor dramático y efusivo fuerte. El concepto de verosimilitud va cambiando a lo largo del tiempo. El valor de las obras hay que entenderlo en su momento, en su época (hemos visto tantas versiones de Drácula que las viejas ya no nos dan miedo). Se puede contar una historia de ciencia-ficción basada en un hecho remoto; esto se hace con una puesta en escena que nos refleja el momento de la historia más que la película en sí (valores, criterios estéticos, etc. del momento). Otra finalidad de la puesta en escena es hacer publicidad, porque todo esto se elabora pensando en que lo va a ver el ojo de la cámara, ya que nosotros nos enfrentamos a una imagen, no a la escenografía. La cámara es la tecnología que interfiere entre nosotros y la realidad, y el resultado del trabajo de cámara es la imagen. La cámara determina que tipo de imagen vamos a construir, y hace posible que una imagen la percibamos como una construcción de la realidad. El medio y todo el trabajo de la cámara manipula los efectos para conseguir distintos resultados. Ej: la escalera (My Fair Lady, carta a un desconocido, etc.)

PUESTA EN ESCENA

CÁMARA

FUERA DE CAMPO

CAMPO
CUADRO

IMAGEN ENCUADRE

El primer concepto a considerar es el encuadre, que significa seleccionar, elegir o combinar los elementos que se incluirán dentro de ese espacio bidimensional.

R.ARHEIM =>El poder del centro

Dice que el encuadre es un asunto de centrado descentrado, de creación de centros visuales, de equilibrio entre diversos centros, porque al encuadrar se decide qué incluir o excluir, donde centrar la composición para que sea centrada y tenga sentido. En el cine la imagen esta encerrada en el cuadro de la pantalla, que es el que define el mundo del film separándolo del mundo real, que es en el que estamos nosotros (la sala de cine). En el discurso del cine, el formato privilegiado es el formato rectangular, el 3x4. Podríamos pensar que el formato de la imagen es éste, pero no es el único, solo es el más habitual, por ejemplo, en fotografía hay otros formatos. Por lo tanto, en el terreno cinematográfico, cuando hablamos de encuadre, éste viene limitado por:

- Formato de la película
- Formato de la pantalla (problemas cuando el encuadre era más grande que la pantalla)

El formato se puede manipular mediante técnicas muy distintas:

- Con un círculo en el que solo se ve una cara y lo demás es negro
- Dividir la pantalla en dos (por ejemplo, hablando por teléfono)

El encuadre no es simplemente un límite físico que separa la ficción de la realidad y funciona de muy diversas maneras. Al marcar los límites de la imagen se está tomando una decisión (el director): qué incluir o qué dejar fuera, y como incluirlo. Lo que se deja fuera suele ser lo que no es relevante o no tiene interés. También define el espacio visual y ordena y organiza los elementos dentro del cuadro. El encuadre también nos permite centrar la atención en una parte de la realidad, sin el que tendríamos un concepto más alto, y también determina el punto de vista.

El resultado del encuadre es el campo. También se puede definir campo como lo que vemos dentro del encuadre. Fuera de campo son las partes del decorado, personajes, etc. que aunque en ese momento no estén incluidos en la parte de campo forman parte del relato, película, etc. y sabemos que están ahí aunque no los veamos. Al encuadrar, el director se enfrenta a un problema: las relaciones que se establecen entre lo que está dentro (espacio IN, es lo que se ofrece, tiene visibilidad) y lo que está fuera (OFF es lo que no vemos en ese momento, queda fuera del encuadre).

FUERA DE CAMPO=)el espacio que está más allá de los bordes, que está detrás del decorado, y el que está detrás de la cámara.

Las técnicas que se utilizan de manera tradicional en el cine para implicar la presencia de estas zonas que están fuera de cámara son:

- El sonido
- La mirada del personaje fuera de campo
- Que algo entre o salga de campo (1 objeto, 1 persona, etc.)
- Fuera de campo también se usa para crear tensión, incertidumbre o emoción.

La composición es la disposición de los objetos fuera del cuadro para crear una unidad o un orden que formen un todo. Con ella se busca la estética, crear sentido, organizar las relaciones que se establecen entre los elementos que componen esa imagen, dirigir la atención del espectador para lograr una determinada respuesta de ese público y la expresividad. En la imagen filmica la expresividad es más difícil que en la fotográfica. La imagen que tiene un desarrollo espacio-temporal cambia continuamente y se redefine. Cada vez que un sujeto se mueve esa composición cambia también, por lo tanto, en el discurso audiovisual hay que componer

teniendo en cuenta las relaciones espacio-temporales y el movimiento, y esto hace que en la imagen audiovisual la composición este presente tanto en el momento de hacer la toma como en el momento posterior creativo; el montaje. Desde el punto de vista expresivo-comunicativo, las funciones o finalidades de composición son:

- Favorecer la narración de la historia, aportándole al espectador información sobre lo que sucede, donde, como, etc.
- Los elementos visuales colaboran en la elaboración de la imagen mas que el discurso.
- Buscar la respuesta del espectador. Tratar de ver como contar las cosas para que receptor reaccione como nosotros queremos.

EINSTEIN=) El arte de la composición plástica consiste en llamar la atención del espectador hacia la misma dirección y el mismo orden deseados por el creador de esa composición. (Dirigir la mirada del espectador de forma que vaya haciendo un recorrido visual preestablecido por el director de la película)

*Reglas básicas para ubicar lo que queremos que sea el centro de atención (No hay unas reglas estrictas, o no debería haberlas, pero las que hay, si las rompemos tienen mas impacto que si las obedecemos)

- Como atraer el centro de atención:
 - Colores (mediante el contraste)
 - Luz
 - Enfoque selectivo
 - El sonido
 - Movimiento (cuando todo esta quieto o moviendo la cámara por el pasillo grabando a todos los lados)

b)La regla de los tercios: relación establecido que tiene sus referentes en el terreno de la pintura. Dividir el formato; estas líneas se cruzan en cuatro puntos que

son los que se consideran puntos fuertes o de interés, que determinan la posición principal dentro del cuadro. Si elegimos colocar el punto en el centro daría sensación de estático, sin expresividad ni interés.

c) Al componer queremos crear equilibrio. Hay dos tipos de equilibrios:

- ◆ El equilibrio formal, simétrico o estático; se produce cuando ambos lados de la composición son simétricos o tienen igual atracción. Desde el punto de vista expresivo hay que saber que es normalmente inerte, sin fuerza, sin conflicto, sin contrastes, por lo tanto, resulta especialmente valida para reforzar situaciones que hablan de lo uniforme, ausencia de tensión, simetría, etc. o cuando nos quieren transmitir sensación de paz, tranquilidad, frialdad, etc. Si utilizamos el símil de la balanza, el equilibrio formal responde a cuando la balanza esta totalmente en paralelo.
- ◆ El equilibrio informal, asimétrico o dinámico; se produce cuando ambos lados de la composición son asimétricos o de diferente atracción. Sugiere conflicto, tensión, contraste, etc. (Ej: la balanza con mas peso en un lado que en otro)

Una de las formas mas convencionales para crear la sensación de asimetría es la composición de números impares. Nunca es una relación de igual a igual, siempre una tiene una fuerza mas predominante.

Angulo

Composición Simetría

Imagen=)Encuadre Equilibrio

Distancia Asimetría

Campo/Fuera de campo

Espacio In / espacio OFF

Cualquier composición podemos verla reducida a una serie de líneas. Desde el punto de vista de nuestro espacio cultural tendemos a darle un sentido a cada línea con un valor connotativo y pueden ser imaginarias en el espacio. La connotación que va unida a la direccionalidad izda.-dcha. no es la misma que la de dcha.-izda.

Positivo

Ruptura del equilibrio

Negativo

=)Unidad =)Superioridad =)Inferioridad

Péndulo=) Monotonía, Lentitud, Aburrimiento

Indica el punto de vista

Ubicación de la cámara

Qué queremos hacer con ese sujeto, como relacionarlo con el resto de objetos que aparecen

El ángulo:

- Sirve para adoptar nuestra mirada a la posición de la cámara.
- Viene dado por la dirección y altura desde la que la cámara toma esa imagen
- Tipos:
 - ◆ Angulo normal=) a la altura de los ojos; indica objetividad, no hacer juicios morales ni dar juicios añadidos
 - ◆ Angulo picado=) para poner en escena al sujeto en situación o cualquier valor de corte negativo de inferioridad (personaje vulnerable, débil, empequeñecido, crisis, fracaso o también como valor descriptivo de un paisaje)
 - ◆ Angulo contrapicado=)Lo contrario, todo positivo (valor, alegría, superioridad, poder, exaltación, amenaza sobre el otro)
 - ◆ Vista de pajar=) reduce el tamaño del objeto
 - ◆ Vista de gusano=) aumenta el tamaño del objeto
 - ◆ Vista objetivo=) la cámara esta filmando desde un punto de vista externo a lo que sucede (3º persona). Observador ajeno a la historia.
 - ◆ Vista subjetiva=) desde los ojos de un personaje.

LA DISTANCIA

El criterio que se utiliza para calcular las distancias es el cuerpo humano.

Distancia íntima => primer plano

Distancia personal => plano medio o americano

Distancia social => plano entero

Distancia pública => plano general

Charles Chaplin => plano medio para la comedia y primer plano para la tragedia.

La unidad mínima es el plano.

La toma es el bruto, lo que la cámara registra desde la acción hasta el corte.

Plano es el fragmento de película comprendido entre dos cortes.

Al alejarse la cámara se produce el efecto de lo cómico mientras que al alejarse sugiere dramatismo.

ESPACIO EN EL CUADRO

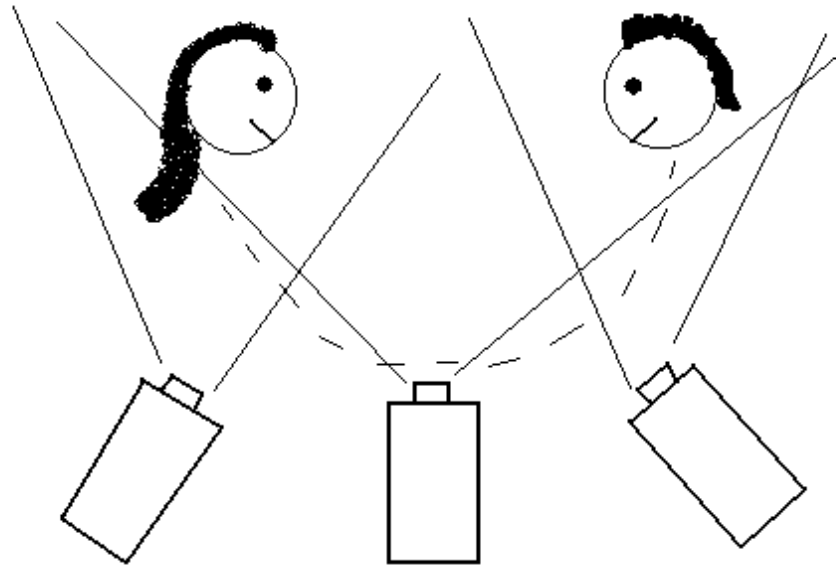
MOVIMIENTO

CONTINUIDAD DE CÁMARA

La imagen audiovisual es una imagen que frente a la imagen estática nos ofrece la ilusión del movimiento y nos presenta la imagen espacio-temporal.

Hay dos tipos de movimientos:

- ◆ En el cuadro => No se produce de una manera arbitraria, existen una serie de principios que orientan sobre cuál es la situación de los personajes dentro de un espacio, cómo se mueve el personaje dentro de ese espacio y cuáles son las relaciones que se establecen entre los personajes dentro de ese espacio. Esas convenciones son las que conocemos como la regla de los ejes. Dentro del cine clásico la **REGLA** fundamental es la **DE LOS 180°**:



Esta regla parte de la idea de que la acción de una escena tiene lugar a lo largo de una línea recta imaginaria (trazada por la mirada de un personaje sobre otro o por la dirección en que camina un personaje) y sostiene que todas las tomas se deben hacer desde un lado de ese eje, manteniendo a los personajes siempre en el mismo espacio. La regla determina, por lo tanto, un semicírculo también imaginario que es el área en el que hay que ubicar la cámara. Lo normal era planificar la escena teniendo siempre muy en cuenta esta norma. La cámara se puede ubicar en cualquiera de sus puntos siempre que permanezca al mismo lado de la línea. El propósito de esta regla es asegurar un espacio dentro de un plano y que ayuda a estabilizar al espectador para entender lo que sucede. Se puede ir combinando mediante el cambio de dirección de los personajes o metiendo otros personajes en el plano (el eje se puede cambiar en función del movimiento de los personajes). Cuando de repente nos encontramos un plano de cada lado nos descoloca => EFECTO DE EJE.

Para pasar de un espacio a otro sin que se desoriente el espectador se hace mediante una toma de transición (la cámara va poco a poco en círculo en torno a los personajes)

LA REGLA DE LOS 30°

Aconseja que cuando se cambia la posición de la cámara debe variar en 30° con respecto a la anterior porque hay que mover la cámara con sentido.

*El salto del eje: consiste en pasar de un lado del eje de acción al otro para hacer las tomas del sujeto. Para evitar el efecto desorientador que puede implicar este cambio se ha de hacer una toma desde el mismo eje. El discurso convencional de rompe de manera intencionada cuando se quiere crear confusión. Ésta sería una de las convenciones para poder construir un texto dentro del movimiento.

- ◆ De cámara => Se mueve para describir un paisaje, reconstruir un movimiento real o acompañar a un personaje, marcar relaciones espaciales entre los personajes para aumentar el dramatismo, etc. Este movimiento de cámara implica funciones muy distintas, entre las que

destaca una de carácter realista para generar en nosotros la ilusión del movimiento real, otra para representar la visión del personaje que cuenta el relato y en los musicales con función rítmica. Existe la posibilidad de realizar dos movimientos:

horizontal

1) Mover la cámara sobre su propio eje => panorámica vertical

en ángulo

La panorámica nos sirve para componer en línea recta y dar aspecto de orden. Se utiliza para hacer descripciones

2) Movimiento de transición => colocar la cámara sobre un soporte móvil y mover esa cámara. Los 3 movimientos de transición son el travelling, sobre grúa o sobre el cuerpo. La otra posibilidad de cámara que simula el movimiento de cámara es el zoom o travelling óptico porque se realiza el efecto de alejamiento o acercamiento sin necesidad de mover la cámara.

Para contar una historia podemos hacerlo en un solo plano aunque lo usual es que se recurra a la edición, y se recurre a ella en el proceso de montaje, cuando se decide como montar la historia, qué contar, a dónde llegar. Por lo tanto el montaje supone un doble proceso, por un lado la destrucción, porque se eliminan imágenes, pero por otro la reconstrucción porque se decide como montar esas tomas que se han seleccionado.

La edición no es otra cosa que la falsificación del espacio y el tiempo porque se decide que seleccionar u omitir, y a través de la yuxtaposición de imágenes se da sentido a la historia. Este resultado final no está en la composición que se ha grabado sino en el resultado final. El proceso de montaje se realiza mediante la sucesión de planos.

MONTAJE

Hay diferentes perspectivas para catalogar un montaje:

*Producción => hay dos tipos de montaje:

- ◆ Interno => tiene lugar dentro del plano, la relación entre las imágenes se establece en la misma toma, sin necesidad de edición. Por ejemplo; enfoque– desenfoque, pantalla partida en dos o más, fotomontaje, etc.
- ◆ Montaje externo => se recurre a la unión de distintos planos.

*Criterio de continuidad

Lo que buscamos es la continuidad temporal. Teniendo en cuenta esto podemos deducir tipos de montaje:

- ◆ Continuo => reconstrucción del tiempo real, el conjunto de las tomas coincide con la duración real de la acción. Sigue la cronología de la vida, del presente al futuro.
- ◆ Discontinuo => rompe con el tiempo real y elimina los tiempos muertos (sin interés) y comprime el tiempo real, lo sintetiza. Se pueden utilizar diferentes técnicas como elipsis (cortar sin alterar), ralentizado (planos largos en situaciones críticas como un suicidio), montaje en paralelo (poner al mismo tiempo situaciones que ocurren en dos lugares diferentes pudiendo ser simultáneos o alternos) o flash-back.

Básicamente hay dos formas de unir planos:

- ◆ cortar =) forma brusca de transición con un movimiento rápido
- ◆ fundir =) transición mas lenta. Permite bastantes posibilidades:
 - ◇ En negro =) el plano se va oscureciendo gradualmente hasta llegar al negro. Suele ir acompañado de una desaparición del sonido
 - ◇ Encadenado =) mediante el encadenado vamos pasando de unos planos a otros hasta que en un momento se funden. Ej: flash-back de bailando bajo la lluvia
 - ◇ Cortinilla =) desplaza de un plano al siguiente
 - ◇ Iris =) apertura circular que crece o decrece para centrar o descentrar la atención sobre una determinada cosa.

EL COMPONENTE SONORO

Los sonidos son también elementos de representación, que lo mismo que la imagen manipulan la realidad construyendo una nueva. Si queremos realismo en una historia hay que pensar en la percepción del sonido de la misma imagen, ya que aunque nos rodeen muchos sonidos solo nos llaman la atención algunos.

En el discurso audiovisual los actores no se expresan libremente, sino que siguen unas líneas de dialogo. El fondo sonoro muchas veces no lo oímos. La música puede crear ambiente.

Palabra

Efectos sonoros

Componentes del discurso audiovisual Música

Silencio

El sonido condiciona el modelo de ver la imagen, se aceptan mutuamente de forma que el sonido condiciona la imagen pero a la vez la imagen nos ayuda a interpretar el sonido de una forma distinta a como lo haríamos sin ese apoyo audiovisual. El sonido se manipula con el tono, timbre, etc. Y puede ir acompañado de ruido ambiental en base a la distancia o lo que se considere en ese momento más importante. Hay dos tipos:

- ◇ Diegético =) Historia/ relato. Es un sonido emitido por el personaje que forma parte de ese relato. Al igual que la imagen, el sonido puede ser IN (de dentro de la pantalla) u OFF (fuera de los limites del encuadre)
- ◇ Extradiégetico =) Emitido por un elemento exterior a la historia. Ejemplo: una banda sonora, comentarios del narrador,...

La banda sonora, al igual que la imagen, es manipulable, pero la diferencia es que la imagen en la idea del encuadre es algo distinta a la del sonido; a una imagen podemos asociarle un numero ilimitado de sonidos y la experiencia sonora es diferente de la visual (una mirada por ejemplo) y con una fuente sonora no podemos. Con una fuente sonora, sin embargo, podemos relacionar muchas imágenes pero esta mas limitado. Una imagen se puede también congelar y un sonido no porque desaparecería, por lo que la percepción sonora implica movimiento. El sonido es el elemento que ayuda a dar continuidad a la imagen. Otra función es la de puntuar o enfatizar y también

puede funcionar como contrapunto de la imagen. El sonido se utiliza también para dirigir la mirada, ayudándonos a saber donde mirar o para crear incertidumbre. El silencio también tiene un valor importante.

MENSAJE

MENSAJE

DESCODIFICACION

CODIFICACION

CODIFICACION

DESCODIFICACION

INTERPRETE

INTERPRETE