

100001 Técnicas de audiodescripción para invidentes

Lección 04: El lenguaje audiovisual. La imagen

I. EXPOSICIÓN NOCIONAL:

04 Lenguaje audiovisual. La imagen

En la presente lección, trataremos de obtener una visión general de los principales elementos visuales del lenguaje audiovisual: los planos filmicos, los ángulos de la cámara y sus movimientos y por fin, la puesta en escena. Por otra parte, en la pestaña DOCUMENTACIÓN ADJUNTA encontraremos un pequeño glosario en varias lenguas con terminología del mundo del cine que será útil para la mejor comprensión de los conceptos explicados en la lección para aquellos que no tengan el español como lengua materna (recopilado por ACTA <http://www.acta.es/>).

En el MENÚ DESPLEGABLE DE LA IZQUIERDA podrá encontrar los cinco apartados de los que se compone esta cuarta lección, que habrá de seguir de acuerdo con la numeración correspondiente. Estos apartados son:

0401 Relevancia en audiodescripción.

0402 Tipos de planos.

0403 Ángulos de cámara.

0404 Movimientos de cámara.

0405 La puesta en escena

04 Lenguaje audiovisual. La imagen

1

2007 – 2016 © ISTRAD – Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción. La totalidad de este documento y de la plataforma se encuentra protegida por las leyes sobre Propiedad Intelectual e Industrial y cualquier uso de su contenido deberá tener un carácter exclusivamente particular. El alumnado no copiará, distribuirá, difundirá, transformará, modificará ni manipulará los contenidos, y tampoco plagiará ni se basará en la forma ni en el estilo del diseño de materiales formativos para otros fines que no sean los académicos y los correspondientes únicamente al instituto.

0401 Relevancia en audiodescripción

Como ya hemos visto en lecciones anteriores, es muy importante que sepamos “ver” la película con detalle para poder describir la información necesaria para la comprensión de los invidentes de la forma más exacta y objetiva posible. Si somos capaces de entender qué es lo que se quiere decir con una imagen, un ángulo o un movimiento, nos resultará mucho más fácil reflejar esto en nuestro guion de audiodescripción.

Para ello vamos a hacer un repaso a todos los tipos de planos existentes y su valor y significado, así como los ángulos usados por la cámara y los movimientos de ésta. Aunque no siempre es fácil comprender lo que la imagen nos quiere decir, tener unas pautas de correspondencia de significados ayudará a la comprensión.

Por otra parte, debemos tener siempre presente que nuestro guion de audiodescripción debe ser lo más objetivo posible, dejando fuera interpretaciones subjetivas que puedan dirigir la comprensión del espectador invidente. Nuestro objetivo es que nuestra descripción haga que el espectador invidente llegue a las mismas conclusiones con la locución a las que se llega con las imágenes. Pongamos como ejemplo la siguiente imagen:



Fuente: La caja 507

Sabiendo que se trata de dos jóvenes adolescentes (y teniendo en cuenta los sonidos que acompañan a la imagen), muchos podrían decir: “La pareja hace el amor en la tienda de campaña”. Sin embargo esto sería una interpretación subjetiva, pues **no es lo que estamos viendo**, sino una interpretación de la imagen y el sonido que la acompaña que nos lleva a esa conclusión. Lo más adecuado sería describir simplemente lo que vemos y escribir, por ejemplo: “Los pies desnudos de los jóvenes asoman por la entrada de la tienda de campaña”. De esta forma, el espectador inadvertido llegará a la misma conclusión que hemos llegado antes sin que le dirijamos expresamente a ésta.

0401 Relevancia en audiodescripción

3

2007 – 2016 © ISTRAD – Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción. La totalidad de este documento y de la plataforma se encuentra protegida por las leyes sobre Propiedad Intelectual e Industrial y cualquier uso de su contenido deberá tener un carácter exclusivamente particular. El alumnado no copiará, distribuirá, difundirá, transformará, modificará ni manipulará los contenidos, y tampoco plagiará ni se basará en la forma ni en el estilo del diseño de materiales formativos para otros fines que no sean los académicos y los correspondientes únicamente al instituto.

0402 Tipos de planos

En cuanto a los tipos de plano que nos podemos encontrar en las películas, como ya hemos avanzado, tienen valores muy diferentes. Son muchas las clasificaciones diferentes que podemos encontrar, algunos autores distinguen más tipos, otros menos, pero todos coinciden en tres grupos de tipologías: planos lejanos, medios y cercanos.

En la lección 03 veíamos que los planos constituyen un elemento narrativo más dentro de los muchos que componen la narración audiovisual. Partiendo de esa idea, podemos afirmar que los planos lejanos, por ejemplo, tienen un carácter descriptivo, mientras que los planos medios son más bien narrativos y los próximos suponen un grupo estrictamente dramático.

Para ilustrar mejor los tipos de planos, recomendamos la visualización del siguiente clip: <http://www.youtube.com/watch?v=IEDNnVwvNqY>

En el MENÚ DESPLEGABLE DE LA IZQUIERDA podrá encontrar los tres subapartados de los que se compone esta segunda lección, que habrá de seguir de acuerdo con la numeración correspondiente. Estos apartados son:

040201 Planos lejanos

040202 Planos medios

040203 Planos cortos

0402 Tipos de planos

040201 Planos lejanos

La unidad básica del lenguaje audiovisual, la más pequeña, es el plano. Si consideramos los planos desde su perspectiva espacial, podríamos definirlos como el espacio escénico que vemos en el encuadre de la cámara o en la pantalla. Sin embargo, si los describimos desde su perspectiva temporal, lo definiríamos como todo lo que la cámara registra desde que se inicia la filmación hasta que se detiene.

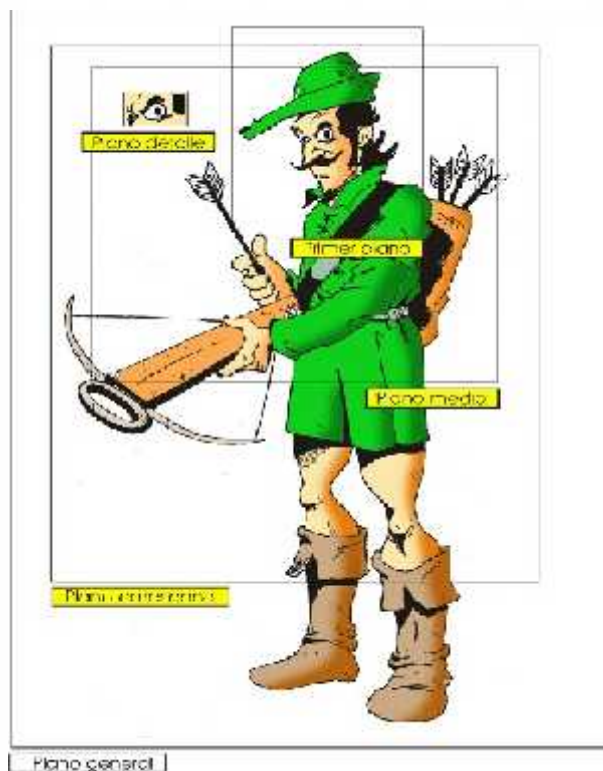
En estos tres subapartados dedicados a los diferentes tipos de planos, vamos a estudiarlos desde su perspectiva espacial, por lo que consideraremos el plano como la imagen que se enmarca en el visor de la cámara.

Podemos distinguir varios tipos de planos lejanos, como:

- El PLANO GENERAL: podemos distinguir dos subtipos: Gran Plano General (G.P.G.) y Plano General (P.G.). Ambos abarcan un paisaje o un gran decorado en el que el personaje está ausente o es muy pequeño. Nos muestra el paisaje, decorado o el ambiente. Suele tener un uso más descriptivo, pues nos sitúa en un lugar y nos dan una visión general del emplazamiento en el que se desarrollará la acción. Sin embargo, puede tener otros usos, como el dramático o psicológico, en los momentos en los que se nos muestra un gran espacio rodeando a un personaje que queda muy pequeño en la imagen, destacando así su pequeñez o insignificancia frente a la grandeza del lugar.
- El PLANO CONJUNTO: (P.C.) abarca un espacio en el que caben holgadamente siete u ocho personajes. Los personajes aparecen de ese

modo enmarcados en su espacio y ambiente social. Podemos distinguir algunos rasgos y expresiones de los personajes, pero no con claridad. Resalta el paisaje o decorado a la vez que la acción que se desarrolla en él. Tiene valor narrativo o dramático y es menos descriptivo que el Plano General o el Gran Plano General.

- El PLANO ENTERO: (P.E.) abarca un espacio en el que caben varios personajes de pie enteros (sin que se les corten los pies o las cabezas). Es muy parecido al Plano Conjunto, pero le da mayor protagonismo a los personajes. Destaca más la acción de los personajes, dando así además de un valor narrativo, un valor dramático.



<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiposdeplano.htm>

040201 Planos lejanos

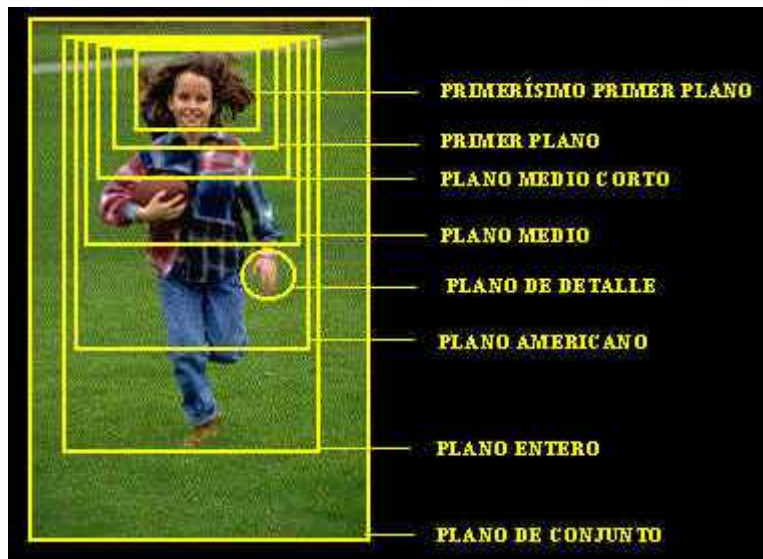
6

2007 – 2016 © ISTRAD – Instituto Superior de Estudios Lingüísticos y Traducción. La totalidad de este documento y de la plataforma se encuentra protegida por las leyes sobre Propiedad Intelectual e Industrial y cualquier uso de su contenido deberá tener un carácter exclusivamente particular. El alumnado no copiará, distribuirá, difundirá, transformará, modificará ni manipulará los contenidos, y tampoco plagiará ni se basará en la forma ni en el estilo del diseño de materiales formativos para otros fines que no sean los académicos y los correspondientes únicamente al instituto.

040202 Planos medios

En cuanto a los planos medios, también podemos encontrar numerosas denominaciones dependiendo del autor. Veremos dos:

- El PLANO AMERICANO: (P.A.) en este tipo de planos el personaje aparece cortado por la rodilla. La gesticulación, el movimiento y la postura de los personajes comparten protagonismo en este caso. Destaca el impacto del entorno en la acción de los personajes y su respuesta a dicho entorno. Tiene un valor dramático, narrativo e incluso psicológico.
- El PLANO MEDIO: (P.M.) podemos distinguir dos subtipos dependiendo de la cercanía de la cámara al personaje: Plano Medio Corto (P.M.C.) y Plano Medio Largo (P.M.L.). Corta a los personajes más o menos por la cintura. Sin que haya desaparecido la presencia corporal, la expresión del rostro va ganando importancia sobre la acción general, ya que se aprecia con más claridad. Tiene menos valor narrativo, pero gana en valor psicológico y dramático.



<http://idd0033p.eresmas.net/medios17.htm>

040202 Planos medios

040203 Planos cortos

En cuanto a los planos cortos, también podemos encontrar numerosas denominaciones dependiendo del autor. Veremos tres:

- El PRIMER PLANO: (P.P.) abarca el rostro del personaje. Aporta un mayor protagonismo de la expresión del rostro, perdiendo toda la importancia el entorno. La expresión se aprecia con total claridad. Nos muestra la expresión de los pensamientos, los sentimientos y las emociones íntimas del personaje. Su valor es dramático o psicológico.
- El PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO: (P.P.P.) es parecido al primero plano, pero remarca aún más el detalle pues está más cerca.
- El PLANO DETALLE: (P.D.) enfoca una parte del cuerpo o del rostro en el caso de que se trate de un personaje o un objeto o detalle del mismo. El protagonista total será ese detalle, olvidando por completo todo lo que le rodea. Centra nuestra atención en ese detalle. Subraya la importancia de un aspecto en el desarrollo de una acción. Produce un fuerte impacto psicológico en el espectador, ya que se trata de un plano con valor dramático, expresivo e incluso simbólico.



<http://mediafilebackup.blogspot.com.es/2013/12/tipos-de-planos-de-camara-en-cine-y.html>

040203 Planos cortos

0403 Ángulos de cámara

En cuanto a la angulación de cámara, indica el punto de vista de ésta. Se trata de la diferencia entre el nivel de la toma y el objeto filmado. Si bien hay muchos diferentes, los principales son cinco. Para ilustrar mejor los tipos de ángulos, recomendamos la visualización del clip que ya comentábamos en el punto 0402 Tipos de planos: <http://www.youtube.com/watch?v=IEDNnVwvNqY>

- Ángulo CENITAL: Enfoca desde arriba casi en vertical al personaje o al objeto en cuestión. Hace que nos parezca más pequeño, insignificante, le resta protagonismo o nos marca la distancia.
- Ángulo PICADO: Enfoca desde arriba al personaje o al objeto en cuestión, aunque no es tan vertical como el ángulo cenital. La cámara se sitúa por encima del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde arriba.
- Ángulo NORMAL: Es el ángulo en que la cámara está paralela al suelo. Nos muestra el personaje o el objeto sin restar ni aumentar su importancia.
- Ángulo CONTRAPICADO: Es el diametralmente opuesto al picado. Enfoca desde abajo, dando más importancia al personaje. La cámara se sitúa por debajo del objeto o sujeto mostrado, de manera que éste se ve desde abajo.

- Ángulo NADIR o SUPINO: Es el diametralmente opuesto al cenital. La cámara se sitúa completamente por debajo del personaje, en un ángulo perpendicular al suelo.

Además, podemos distinguir diferentes puntos de vista:

- Punto de vista subjetivo: La cámara nos muestra la acción y los entornos tal y como los ven los personajes.

- Vista de águila o de pájaro: La cámara se sitúa muy por encima del personaje o el objeto en cuestión, como si se tratase de un pájaro que sobrevuela la escena.

- Vista de gusano: Es lo contrario al de águila. La cámara se sitúa bajo el objeto o personaje a mucha distancia.



<http://www.xatakafoto.com/tutoriales/los-tipos-de-angulos-en-las-fotografias>

0403 Ángulos de cámara

0404 Movimientos de cámara

En lo relativo a los movimientos de cámara, recomendamos la visualización del clip que ya comentábamos en el punto 0402 Tipos de planos: <http://www.youtube.com/watch?v=IEDNnVwvNqY>

Los movimientos de la cámara, podríamos considerarlos en dos bloques: los descriptivos y los dramáticos. Los descriptivos que acompañan a un personaje u objeto en movimiento, crean de un movimiento ilusorio en un objeto estático o describen un espacio o acción con sentido dramático completo. Los dramáticos definen relaciones espaciales entre dos elementos, dan una expresión subjetiva del personaje, o expresan la tensión mental de éste. Hay varios tipos de cada uno de éstos:

- La PANORÁMICA: Puede ser horizontal, vertical, oblicua o circular. Puede describir un lugar estático o seguir a un personaje en su trayectoria. También puede poner en relación los elementos del campo. Su función principal es relacionar elementos dentro del encuadre. También pone en relación los elementos que hay en el campo y fuera del campo inmediato.
- El BARRIDO: Es un movimiento tan rápido que no tenemos tiempo de ver con nitidez las imágenes que se recogen. Se usa sobre todo como transición: mareo, recuerdo, intercambio de miradas... Los barridos pueden ser horizontales, verticales, oblicuos o circulares, al igual que las panorámicas.

- El TRAVELLING: Se trata de un movimiento de la cámara en un espacio tridimensional. Consiste en el desplazamiento de la cámara, horizontal o vertical (o combinación de ambos), respecto al eje del trípode que la soporta. Se usa sobre todo para situaciones en que se necesita un acercamiento o alejamiento al objeto o personaje. Puede haber varios: de acompañamiento, de aproximación, de alejamiento, circular, horizontal, vertical, oblicuo u óptico (también conocido como ZOOM, en el que se aleja el fondo, pero no el personaje).

- El ZOOM: Se trata de una herramienta de encuadre previo a la grabación. Puede usarse en combinación con el travelling, lo que lo convertiría en un “travelling óptico”. Hay dos tipos de zoom: ZOOM IN (de acercamiento, cierra el ángulo de la lente, reduce el ángulo de visión y disminuye la profundidad del campo) o ZOOM OUT (de alejamiento, amplía el ángulo de la lente y el ángulo de visión y aumenta la profundidad del campo).

0404 Movimientos de cámara

0405 La puesta en escena

La puesta en escena es el montaje final de todos los elementos juntos. Prestar especial atención a ésta, hará que nos fijemos más detenidamente en: los personajes (quiénes son, cómo son), el escenario, la iluminación, los decorados, el vestuario y el maquillaje (cómo son, cómo influyen en la historia). De esta forma, nuestro guion de audiodescripción será más fiel y más objetivo.

Un análisis previo de la película, como ya hemos dicho anteriormente, nos facilitará el trabajo y nos ayudará a crear prioridades de información en cada bocadillo que escribamos.

Si bien hemos estudiado la forma y la significación de los elementos básicos del lenguaje audiovisual (planos, ángulos y movimientos de cámara), debemos tener siempre presente que solamente debemos referirnos a su significado en nuestro guion, pero nunca a ellos directamente. De esta forma, nunca diremos “Primer plano sobre el personaje principal, Diego, que sonríe alegremente”, sino que diremos: “En el rostro de Diego se esboza una alegre sonrisa”.

0405 La puesta en escena

II. DOCUMENTACIÓN ADJUNTA:

Para poder descargarse los archivos complementarios a la presente lección, diríjase a la pestaña de «Documentación Adjunta».

III. MODELO DE TAREAS RESUELTAS:

Enunciado

Para ver el vídeo que va a ser audiodescrito, rogamos vayan a la pestaña documentación adjunta y visualicen el archivo:

Modelo de Tarea Resuelta - 01.

Resolución

00:00 - 00:22

Bajo un cielo oscuro, la nieve comienza a caer sobre las escarpadas montañas. Todas laderas están cubiertas por la nieve, lo que ralentiza el ascenso de Elsa, que sube lentamente hacia la cima más alta. Su largo vestido azul y la enorme capa morada que la protege del frío se arrastran por la nieve, dificultando aún más la subida. Lleva un solo guante; su mano izquierda está al descubierto.

00:30 - 00:43

Su flequillo rubio platino se mueve con el viento, los únicos cabellos que escapan del recogido bajo su corona. Se abraza a sí misma, bajando la cabeza y cerrando los ojos.

00:53 - 00:58

Sus grandes ojos azules reflejan una gran determinación. Se quita el guante y lo lanza al aire.

01:00 - 01:16

Hace aparecer copos de nieve de sus manos; primero de una y luego de la otra. Moviéndolas en círculos, crea un muñeco de nieve. Continúa caminando mientras lanza más copos de nieve, con formas de fractales, que se cristalizan y caen sobre la ladera.

01:24 - 01:27

Se desabrocha la capa y deja que el viento se la lleve.

IV. TAREAS (TERMINOLOGÍA / OTRAS TAREAS):

Ejercicio 01 OBLIGATORIO

Hemos dedicado esta lección a destacar las funciones de los planos y los ángulos de cámara que podemos encontrarnos a lo largo de un film. Conocer el uso y el significado básico de los mismos nos ayudará a interpretar de una forma más objetiva lo que se quiere decir en cada caso. Tendremos que prestar más atención para que la redacción del guion de audiodescripción sea más exacta y la labor de redacción nos resulte más sencilla. En la siguiente tarea, trataremos de redactar un guion de audiodescripción del videoclip que encontraremos en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=5wrwcEZ3Btw&list=RD5wrwcEZ3Btw#t=190> que corresponde a la canción *In this World* de Moby.

En este caso, como no es una película sino un videoclip en el que no hay diálogo, no tendremos que tener en cuenta la música ni la letra de la canción. Se trata, por lo tanto, de describir la acción que se lleva a cabo en el vídeo desde el principio hasta el fin, marcando los tiempos de inicio de cada uno de los bocadillos de audiodescripción. Si bien no es un trabajo que se dé a menudo en el ámbito profesional puesto que, en los videoclips, se suele dar prioridad a la música sobre el contenido visual por razones obvias, se trata de un muy buen ejercicio para practicar cómo describir una historia con principio y fin en sí misma. Teniendo presente toda la información contenida en la lección que acabamos de ver, redactaremos, por lo tanto, el guion marcando solamente tiempos de entrada y salida de cada bocadillo de audiodescripción seguidos del contenido del mismo.

Ejercicio 02 OBLIGATORIO

Hemos dedicado esta lección a destacar las funciones de los planos y los ángulos de cámara que podemos encontrarnos a lo largo de un film. Conocer el uso y el significado básico de los mismos nos ayudará a interpretar de una forma más objetiva lo que se quiere decir en cada caso. Tendremos que prestar más atención para que la redacción del guion de audiodescripción sea más exacta y la labor de redacción nos resulte más sencilla. En la siguiente tarea, trataremos de redactar un guion de audiodescripción del fragmento inicial de la película *Caperucita Roja*. Encontraremos el clip en la pestaña

DOCUMENTACIÓN ADJUNTA bajo el epígrafe 00 Tareas con el nombre *Ejercicio obligatorio 02*

En este caso, se trata de la introducción a la acción, por lo que no hay diálogo, aunque sí nos podemos encontrar con sonidos relevantes que necesiten mencionarse para que el locutor no los pise. Describiremos, por lo tanto, el espacio en el que tendrá lugar la acción que se presentará después en la película, marcando los tiempos de inicio de cada uno de los bocadillos de audiodescripción. Este ejercicio nos servirá para tomar conciencia de la importancia de introducir la escena antes de comenzar la acción y de cómo se presenta por medio de los distintos planos. Teniendo presente toda la información contenida en la lección que acabamos de ver, redactaremos, por lo tanto, el guion marcando solamente tiempos de entrada y salida de cada bocadillo de audiodescripción seguidos del contenido del mismo.

Ejercicio 03 OPCIONAL

Hemos dedicado esta lección a destacar las funciones de los planos y los ángulos de cámara que podemos encontrarnos a lo largo de un film. Conocer el uso y el significado básico de los mismos nos ayudará a interpretar de una forma más objetiva lo que se quiere decir en cada caso. Tendremos que prestar más atención para que la redacción del guion de audiodescripción sea más exacta y la labor de redacción nos resulte más sencilla. En la siguiente tarea, trataremos de redactar un guion de audiodescripción del videoclip que encontraremos en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=095UWFQHruc> que corresponde a la canción *Sunday (The Day Before My Birthday)* de Moby.

En este caso, como no es una película sino un videoclip en el que no hay diálogo, no tendremos que tener en cuenta la música ni la letra de la canción. Se trata, por lo tanto, de describir la acción que se lleva a cabo en el vídeo desde el principio hasta el fin, marcando los tiempos de inicio de cada uno de los bocadillos de audiodescripción. Si bien no es un trabajo que se dé a menudo en el ámbito profesional puesto que, en los videoclips, se suele dar prioridad a la música sobre el contenido visual por razones obvias, se trata de un muy buen ejercicio para practicar cómo describir una historia con principio y fin en sí misma. Teniendo presente toda la información contenida en la lección que acabamos de ver, redactaremos, por lo tanto, el guion marcando solamente tiempos de entrada y salida de cada bocadillo de audiodescripción seguidos del contenido del mismo.

Ejercicio 04 OPCIONAL

Hemos dedicado esta lección a destacar las funciones de los planos y los ángulos de cámara que podemos encontrarnos a lo largo de un film. Conocer el uso y el significado básico de los mismos nos ayudará a interpretar de una forma más objetiva lo que se quiere decir en cada caso. Tendremos que prestar más atención para que la redacción del guion de audiodescripción sea más exacta y la labor de redacción nos resulte más sencilla. En la siguiente tarea, trataremos de redactar un guion de audiodescripción del fragmento inicial de la serie *La prophétie d'Avignon*. Encontraremos el clip en la pestaña DOCUMENTACIÓN ADJUNTA bajo el epígrafe 00 Tareas con el nombre *Ejercicio opcional 04*

En este caso, se trata de la introducción a la acción, por lo que no hay diálogo, aunque sí nos podemos encontrar con sonidos relevantes que necesiten mencionarse para que el locutor no los pise. Describiremos, por lo tanto, el espacio en el que tendrá lugar la acción que se presentará después en la película, marcando los tiempos de inicio de cada uno de los bocadillos de audiodescripción. Este ejercicio nos servirá para tomar conciencia de la importancia de introducir la escena antes de comenzar la acción y de cómo se presenta por medio de los distintos planos. Teniendo presente toda la información contenida en la lección que acabamos de ver, redactaremos, por lo tanto, el guion marcando solamente tiempos de entrada y salida de cada bocadillo de audiodescripción seguidos del contenido del mismo.

V. AUTOEVALUACIÓN:

Para realizar la prueba tipo test y poder evaluar así su grado de asimilación en relación con los contenidos propuestos en la presente lección, diríjase a la pestaña de «Autoevaluación».

VI. PREGUNTAS FRECUENTES:

En caso de tener alguna consulta en relación con la presente lección, podrá plantearla en la pestaña de «Preguntas Frecuentes» y, en un plazo máximo de 48 horas, recibirá una respuesta.

VII. BIBLIOGRAFÍA / RECURSO WEB:

04 Bibliografía de interés

Jesús Borrás y Antoni Colomer. El lenguaje básico del film. Manresa, Año 1977, Nido

David Bordwell. El significado del filme. Barcelona, Año 1995, Paidós

Jaques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet. Estética del cine (espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje). Barcelona, Año 1996, Paidós

Federico Fernández Diez y José Martínez Abadía. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Barcelona, Año 1999, Paidós

Luis Gutiérrez Espada. Narrativa fílmica. Teoría y técnica del guión cinematográfico. Madrid, Año 2006, Cátedra (Signo e Imagen)

VIII. CALIFICACIONES:

En caso de haber enviado las tareas propuestas en la presente lección, podrá consultar la calificación global de esta última en la pestaña de «Calificaciones», siendo la puntuación más alta obtenida en alguna de las tareas entregadas.