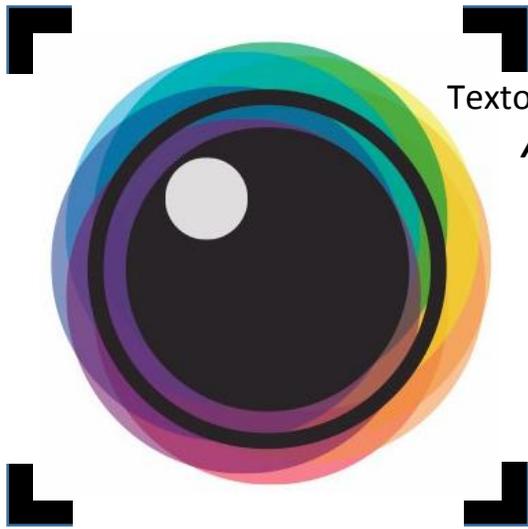


Lenguaje Audiovisual



Glosario e ideas afines

Texto extraído del Programa de Estudio del electivo

Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales

del Plan de Formación Diferenciada.

Colegio San Antonio / La Serena.

(Material en prueba / Circulación restringida)

Luis Alberto Cortés Estrada

Docente Artes Visuales

Colegio San Antonio / La Serena

2020

*En toda comunicación se emplea un lenguaje,
pero no todos los lenguajes usan palabras.*

INTRODUCCIÓN

Aprender a comunicarse ya sea de manera oral, escrita o multimodal, requiere apropiarse de conceptos, redes de conceptos e información sobre hechos, procesos, procedimientos y operaciones que enriquecen la comprensión.

Con este propósito, el listado de términos y sus definiciones que se presenta a continuación, no tiene otra finalidad sino la de proveer al estudiante un referente de consulta rápida, claro y conciso que le facilite la apropiación de los conceptos fundamentales, propios del electivo.

*Como se indica, el contenido del presente texto ha sido extraído del Programa de Estudio del electivo **Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales**, para 3° o 4° medio, del Plan de Formación Diferenciada del Ministerio de Educación, no obstante, esto no significa que deba tomarse como única fuente de consulta; se espera, idealmente, que el estudiante busque contrastar la información aquí vertida con la que pueda obtener de otras fuentes.*

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Archivo encontrado o Foundfootage	Corresponde a material audiovisual que se inserta en una línea narrativa que se encuentra fuera de su contexto original. Este tipo de imágenes pueden ser fotografía o películas caseras, reclames de televisión, película, videos o cualquier tipo de archivo audiovisual.
Ángulos de filmación	<p>Corresponde a la inclinación de la cámara frente al objeto o personaje que se va a grabar. Se relacionan directamente con los ángulos fotográficos, que son ángulo normal, ángulo picado, ángulo contrapicado y ángulo cenital.</p> <ul style="list-style-type: none">• Ángulo normal: es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea paralela respecto del objeto o sujeto fotografiado.• Ángulo picado: es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea superior respecto del objeto o sujeto fotografiado.• Ángulo contrapicado: es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea inferior al objeto o sujeto fotografiado.• Ángulo cenital: es un tipo de ángulo de filmación en que la cámara se sitúa en una línea perpendicular al suelo respecto del objeto o sujeto fotografiado.
Criterios estéticos	Son aquellos que permiten describir, analizar y emitir juicios críticos y pertinentes de manifestaciones visuales; por ejemplo: propósitos expresivos, contexto, lenguaje visual, materialidades y elementos simbólicos.
Curatoría	Corresponde al trabajo con una línea editorial específica que ejerce el curador. Este trabajo se relaciona con la organización de la muestra, lo que implica seleccionar las obras de diversos artistas, para luego incorporarlas en el montaje final. Además, el curador puede escribir los textos de la muestra y del catálogo.
Elementos de lenguaje audiovisual	Es un tipo de lenguaje que comunica a través de los sentidos de la vista y del oído. Entre los elementos constituyentes de este tipo de lenguaje audiovisual, se puede distinguir aspectos morfológicos (elementos visuales, elementos sonoros), sintácticos (escena, secuencia, movimientos de cámara, planos y ángulos de filmación, composición e iluminación) y semánticos (recursos visuales como elipsis o metáfora).
Elementos simbólicos	Los elementos simbólicos de una obra de arte representan contenidos mediante formas establecidas, como señales, figuras y signos. Los elementos simbólicos representan o significan otro concepto o idea; esto permite realizar asociaciones que dan sentido a una interpretación. Muchas veces, para reconocer los elementos simbólicos de una obra de arte, se sugiere conocer tanto el contexto como el propósito expresivo de la obra. Asimismo, en otras ocasiones la materialidad se relaciona simbólicamente con la obra analizada.

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Escena	Es una unidad narrativa que se desarrolla en un mismo escenario.
Escaleta	Corresponde a una lista de tomas de una historia, un índice inicial de cómo se realizará el documental o la película. La escaleta de un guión documental permite visualizar la estructura de la historia.
Etnografía	Es un método de investigación utilizado por los antropólogos para describir las costumbres y tradiciones de un grupo humano. Este estudio ayuda a conocer la identidad de una comunidad que se desenvuelve en un ámbito sociocultural concreto.
Instalación multimedial	Es una manifestación visual contemporánea, donde el artista transforma un espacio al instalar su obra. En este tipo de instalación, se utiliza y combina diversos medios que pueden ser físicos o digitales, como textos, imágenes, animaciones, sonidos y videos para expresar ideas, conceptos y presentar o comunicar información.
Instalación de sitio específico o site specific	Corresponde a un tipo de instalación que es creada por el artista de manera exclusiva para el espacio donde será expuesta; de esta manera, se genera un vínculo entre la obra y el lugar.
Instalación sonora	Es un tipo de instalación que incorpora el sonido como un medio principal y determinante para expresar el propósito expresivo de la obra. A partir de su particularidad sonora, este tipo de instalación, muchas veces, establece una interacción y un diálogo tanto con el espectador como con el espacio donde se emplaza.
Intervención artística en el espacio	Manifestación visual que se realiza y presenta en el espacio público por medio de performances, murales, pinturas, esculturas, entre otros. En este tipo de manifestaciones, se modifica las características del espacio y se promueve la reflexión y el disfrute del espectador.
Lenguaje audiovisual	Es un tipo de lenguaje mixto en que se integran el lenguaje visual y el sonoro, trabajando a partir de tres elementos fundamentales: tiempo, narración y movimiento.
Medios	Corresponden a los lenguajes análogos utilizados históricamente por los artistas o colectivos, como medios gráficos (dibujo, pintura, grabado, ilustración, fotografía, collage, textos, imágenes digitales, diseño escenográfico y espacial); medios tridimensionales: (escultura, ready-made, instalación, arquitectura, ambientes); medios sonoros (sonidos análogos).

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Medios digitales	Corresponden a aquellos lenguajes artísticos que se encuentran mediados por un dispositivo tecnológico (computador, pantalla, tablet, software de edición, entre otros), como medios gráficos (dibujo digital, pintura digital, grabado digital, ilustración digital, fotografía digital, collage digital), medios tridimensionales (escultura digital, impresión 3D), medios sonoros (audios, canciones digitales), medios audiovisuales (video, video arte, foundfootage, cortometraje, nanometraje, animación) y medios programables (diseño web, apps, diseño de juegos).
Modalidad observacional	Se realizan a partir de desarrollos tecnológicos de principios de los años sesenta (equipos portátiles, ligeros y sincrónicos). Lo distingue la observación directa y espontánea de la realidad. La modalidad observacional permite que el autor/observador registre la realidad sin aparecer en cámara, sin involucrarse de lo que hacen los sujetos observados.
Modalidad poética	Se relaciona con la aparición de las vanguardias artísticas en el cine, integrando elementos representativos de otras artes (fragmentación, impresiones subjetivas, surrealismo, entre otros). Esta modalidad aparece en diferentes épocas y contextos, estando presente en documentales contemporáneos. Proporciona escasa información al espectador; en lugar de esto, crea un punto de vista específico, generando un estado de ánimo.
Movimientos de cámara	<p>Los movimientos de cámara se clasifican de acuerdo a su desplazamiento:</p> <p>Sin desplazamiento (cámara fija).</p> <p>Panorámica horizontal: un movimiento de rotación de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.</p> <p>Panorámica vertical: movimiento de rotación que va de arriba abajo y viceversa.</p> <p>Panorámica de balanceo: movimiento de cámara subjetivo, que va de derecha a izquierda, siguiendo el moviendo de un sujeto u objeto de acuerdo a su trayectoria.</p> <p>Con desplazamiento.</p> <p>Travelling: desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje, moviéndose sobre una vía (riel, grúa, automóvil u otra). Existen muchos tipos de travelling: de avance (la cámara se desplaza de un plano lejano hacia uno cercano, centrando la atención en la escena); de retroceso (la cámara se desplaza desde un foco cercano a uno lejano); lateral (la cámara acompaña de forma paralela la acción); de acompañamiento (la cámara acompaña el desplazamiento de la acción sobre un eje, horizontal o vertical); circular (la cámara se desplaza en 360°, rodeando a la acción).</p> <p>Grúa: la cámara se mueve sobre una grúa y puede hacer variados tipos de movimientos sobre el eje vertical, realizando articulaciones con giros y otros desplazamientos, lo cual otorga una riqueza visual en torno a las perspectivas y la distancia respecto de la acción.</p>

CONCEPTO	DEFINICIÓN
	<p>Cámara en mano: el camarógrafo u operador traslada la cámara y se desplaza con ella, siguiendo o formando parte de la acción. Se utiliza en planos subjetivos. También se puede hacer el movimiento apoyándose en un sistema estabilizador de cámara.</p>
Obras multimediales	<p>Las obras de arte multimediales mezclan diferentes medios o lenguajes en una sola composición. Los medios o lenguajes involucrados pueden ser tradicionales y/o digitales, agrupándose estos en medios gráficos, tridimensionales, audiovisuales, sonoros o programables. De esta manera, las obras de arte multimediales pueden tener la forma de intervenciones, instalaciones, videoinstalaciones, ambientes, fotografías, video arte, mash-ups, foundfootage, cortometraje, nanometraje, animación, video-performance, video-danza, diseño web, net-art, diseño de juegos, radio, televisión, realidad virtual y aumentada.</p>
Planos de filmación	<p>Porción del espacio que ocupan los objetos o sujetos en el espacio de la cámara. Los planos se dividen en:</p> <ul style="list-style-type: none">• Gran plano general (GPG): ofrece una visión amplia y lejana del lugar donde se desarrolla la acción; el escenario es el protagonista por sobre la figura humana.• Plano medio (PM): el cuerpo pasa a ser parte del centro de la composición y el entorno se elimina.• Plano americano (PA): encuadra a los actores desde las rodillas hasta la cabeza.• Primer plano: en este tipo de plano, la toma va desde la parte superior del pecho hasta la cabeza.• Primerísimo primer plano (PPP): la atención del espectador se enfoca en un elemento específico. Plano secuencia: Secuencia filmada en continuidad sin cortes entre planos. Este recurso se utiliza por lo general en los videos, series o películas de ficción.
Propósito expresivo	<p>Idea central a partir de la cual se realiza una creación artística.</p>
Recursos sonoros	<p>Son recursos de sonido utilizados en manifestaciones audiovisuales que complementan a las imágenes visuales, desde el punto de vista expresivo y perceptivo. Los recursos sonoros se dividen en:</p> <ul style="list-style-type: none">• Sonido diegético o sincrónico: la fuente de origen del sonido está representada en el video. Estas fuentes pueden ser sonido ambiente, acciones o diálogo entre personajes en una escena particular.• Sonido extradiegético o asincrónico: la fuente de origen de los sonidos no se encuentra representada en el video. Estas fuentes pueden ser efectos sonoros, música incidental, una voz en off de un narrador o narradora.

CONCEPTO	DEFINICIÓN
Secuencia audiovisual	Unidad de división de una historia o relato, la cual conforma una unidad narrativa en la que se plantea, desencadena y concluye una determinada situación dramática. Cada secuencia audiovisual puede estar dividida en varias escenas y desarrollarse en diversos ambientes.
Toma audiovisual	Registro realizado desde que se inicia el funcionamiento de la cámara hasta que se apaga.
Video arte	Manifestación artística que surge en los años 60 en Europa y Estados Unidos y que explora y reflexiona sobre la naturaleza del video, a partir de una idea o propósito expresivo específico, experimentando para ello con diferentes elementos del lenguaje audiovisual y sonoro.

Bibliografía:

Programa de Estudio Artes Visuales, Audiovisuales y Multimediales 3° o 4° medio
Aprobado por el CNED mediante acuerdo N° 104/2019