



Culturas



# EL AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA

CAJA DE HERRAMIENTAS PARA HACER AUDIOVISUAL EN EL AULA

Guía No. 4

Elementos esenciales del lenguaje cinematográfico  
La imagen en movimiento



Diariamente estamos expuestos a imágenes en movimiento en las pantallas de los televisores, computadores o teléfonos celulares. Por ello, es necesario desarrollar habilidades y competencias críticas y reflexivas para leer, analizar y crear contenidos audiovisuales. Esta guía didáctica está diseñada para proporcionar herramientas teóricas y prácticas para entender y aplicar los conceptos básicos del lenguaje audiovisual.

La realización de las actividades propuestas en esta guía busca fortalecer las siguientes competencias:



1. Comprensión de los elementos del lenguaje audiovisual.



2. Identificación de los diferentes tipos de plano, posiciones y movimientos de cámara.



3. Análisis crítico del uso del lenguaje audiovisual en producciones cinematográficas.

# Contexto

Cuando estamos viendo una película o un programa de televisión pocas veces nos preguntamos por el trabajo que hay detrás de la pantalla; pensamos que los hechos sucedieron de la manera en la que nos los están mostrando. Nunca pensamos que esa despedida o ese beso de amor fueron elegidos entre varias tomas que los actores tuvieron que interpretar de manera repetida. Al ver un diálogo entre dos personajes que apenas dura un minuto, no cuestionamos si se emplearon horas de ensayo y otras más en el rodaje de esa corta escena.

Y esto sucede porque la película, el comercial o la serie de televisión son piezas artísticas producidas con un proceso creativo, casi siempre realizado en equipo y construidas con base en una serie de reglas, normas y criterios que conforman ese lenguaje cinematográfico para que todos los espectadores puedan entender lo que están viendo y disfrutar la historia.

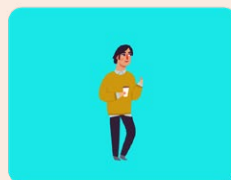
## Elementos fundamentales del lenguaje cinematográfico:

**A) La escala de planos** es la distancia aparente entre la cámara y el sujeto, y determina cuánta información visual se observa en la imagen. Cada tipo de plano se usa

para comunicar algo diferente: desde mostrar emociones con planos cercanos, hasta ubicar al personaje en su entorno con planos más abiertos.



Gran plano general



Plano general



Plano americano



Plano medio



Primer plano



Primerísimo



Plano detalle



Close up

Es importante recordar que todos los elementos del lenguaje cinematográfico tienen participación en la construcción del sentido narrativo, es decir en lo que se transmite al espectador. De esta manera, un Primer Plano de un personaje riendo muestra sus sentimientos personales, mientras que el mismo personaje riendo en un Plano General en la ciudad lleva más a la idea de la euforia que está sintiendo mientras se carcajea minimizado en su contexto, que a la risa en sí misma.

Una gran manera de acercarse al audiovisual en la etapa de exploración es utilizando la escala de planos fotográficos, aprendiendo y profundizando en su uso, e identificándolos en audiovisuales del gusto de los estudiantes, por ejemplo, en el análisis de los planos empleados en un video musical de su preferencia.



Foto primer plano: Alharaca, San Andrés, 2019.



Foto plano general: Alharaca, San Andrés, 2019.



## Actividad práctica 1: Corta y pega – creación de historietas

### **Tiempo**

45 minutos.

### **Materiales y recursos**



Salón y mesas. Revistas, tijeras escolares, pegante, hojas blancas, colores, marcadores, cartulinas, lápices.

### **Propósito:**

Identificar los tipos de planos y cómo articularlos. Conocer y aplicar el lenguaje del cómic en una narración visual.

### **Contexto:**

El cómic o historieta es una forma de narración que combina elementos visuales y textuales para transmitir ideas. Tiene su propio lenguaje específico basado en la fusión del lenguaje verbal —palabras— con el lenguaje visual —imágenes—.

Elementos principales del cómic:

 **Lenguaje visual** —viñetas, encuadres, planos, ángulos, metáforas visuales, líneas cinéticas—.

 **Lenguaje verbal** —bocadillo o globos, texto y onomatopeyas—.

La viñeta es la unidad mínima de este tipo de narración. Corresponde a cada uno de los recuadros con dibujos y textos que se organizan de izquierda a derecha y de arriba a abajo.

Los bocadillos o globos contienen lo que piensa o dice el personaje. Su forma varía según la función: básico para diálogo normal, de pensamiento con forma de nube, de grito con contorno dentado, y de susurro con líneas discontinuas.



**GRITO**



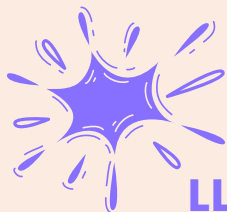
**CONVERSACIÓN**



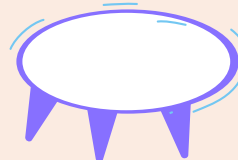
**PENSAMIENTOS**



**SUSURRO**



**LLANTO O  
SUDOR**



**CONVERSACIÓN  
A LA VEZ**

Las onomatopeyas representan gráficamente sonidos como “bang”, “crac” o “zzzz”. Se caracterizan por aparecer en mayúsculas, con colores radiantes y tipografía distintiva. Las líneas cinéticas o expresivas indican movimiento, brillo, vibración o emoción.



Los planos determinan la cantidad de espacio representado —desde el detalle hasta el gran plano general—, mientras que la angulación establece el punto de vista mediante perspectivas normales, picadas y contrapicadas.

Las metáforas visuales son dibujos que utilizan un objeto para referirse a otro y apropiarse de sus cualidades, como un corazón para el amor o una nube con un rayo para la lluvia fuerte.



---

 **Desarrollo:**

- 1) Antes de usar una cámara, los estudiantes pueden practicar las escalas de planos dibujando un personaje real o ficticio de su preferencia, en una acción corta: salir a jugar, vestirse, ir al mercado, etc.
- 2) Cada estudiante en una hoja describe y dibuja los planos que va a utilizar en su pequeña historia.
- 3) Todos los participantes recrean cada historia utilizando sus dibujos y los recortes de revistas para decorar cada plano elegido.
- 4) Los estudiantes exponen sus historias. El grupo analiza si en cada una los planos son acertados para comunicar la acción del personaje. ¿Se puede cambiar el orden de los planos para contar la historia de otra manera?
- 5) El docente o mediador explica al grupo los recursos narrativos del cómic y las historietas: uso de líneas cinéticas, metáforas visuales, globos para textos, etc.
- 6) Cada estudiante debe elegir alguno de los anteriores elementos para reforzar su narración visual.
- 7) La actividad finaliza con la exposición de los elementos del cómic que aportaron sentido en sus historias.

---

➤ **Otra actividad similar:** En caso de tener disponible un celular con cámara, los estudiantes pueden hacer sus historias en el formato de fotonovelas.

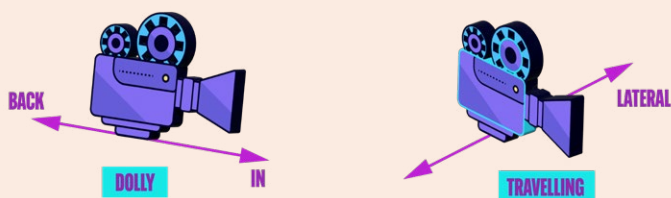
**B) Angulaciones de cámara:** La ubicación de la cámara con respecto al sujeto que se fotografía también es importante para dar un sentido específico a la imagen. Angulaciones de cámara: A nivel, picado, contrapicado, cenital, nadir.



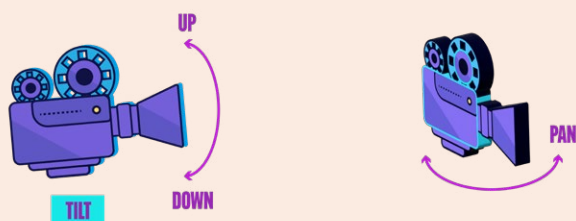


**C) Los Movimientos de cámara:** Estos movimientos de cámara son técnicas que implican cambiar la posición o el ángulo de la videocámara durante una toma para alterar la perspectiva, el enfoque o la emoción de una escena.

### MOVIMIENTOS DE DESPLAZAMIENTO



### MOVIMIENTOS SOBRE UN EJE



☀️ **Paneo** —movimiento horizontal, como giro de la cámara de izquierda a derecha—: revela un entorno amplio, como seguir a un coche en una carrera.

☀️ **Tilt** —movimiento vertical, hacia arriba o abajo—: enfatiza la altura de un edificio o la expresión de un personaje al mirar al cielo.

☀️ **Dolly** —avance o retroceso físico de la cámara—: acerca al espectador a un detalle íntimo o genera tensión al acercarse a una puerta cerrada.

☀️ **Travelling** —desplazamiento lateral, como el seguimiento a alguien que camina—: crea fluidez, como en una escena de persecución.

☀️ **Zoom** —ajuste del enfoque del objetivo—: resalta un elemento rápidamente, aunque su uso excesivo puede sentirse artificial, al no ser un movimiento natural al ojo.

Estos movimientos de cámara muestran acción y guían la atención del espectador: un *dolly* lento hacia un objeto puede sugerir misterio; un paneo rápido, confusión. Su elección define cómo el espectador debe sentir la narración visual.

## La imagen en movimiento

Podemos ver cómo nuestros personajes favoritos se mueven en la pantalla gracias a la **persistencia retiniana**, maravillosa cualidad del ojo humano que consiste en que cada imagen permanece en la retina una fracción de segundo antes de desaparecer; la unión inmediata de una imagen estática que desaparece con

una nueva hace que veamos continuidad en el movimiento de imágenes inmóviles. El cine se aprovecha de la persistencia retiniana para generar la ilusión de movimiento al proyectar imágenes estáticas a una velocidad de 24 fotogramas por segundo; se ven con movimiento continuo.

## Los juguetes ópticos

Para experimentar en la persistencia retiniana e ilusiones similares, se sugiere la elaboración de juguetes ópticos, como el taumatropo y libros animados o *flip-books*.

El taumatropo es el primer juguete óptico; su creador, John Ayrton París, lo presentó en 1825 en un evento científico, para demostrar la teoría de la persisten-

cia retiniana. En un lado del disco estaba el dibujo de un papagayo y en el otro una jaula vacía; con los giros rápidos del disco los asistentes vieron la jaula ocupada por el pájaro. En poco tiempo este juguete logró una gran aceptación en el público; en los bazares de Londres o París se vendían taumatropos, especialmente para el disfrute de niños y niñas.



Filмотeca UNAM. (s.f.). Taumatropo [Ilustración]. Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos, Filмотeca UNAM. <https://museovirtual.filмотeca.unam.mx/temas-cine/juguetes-opticos/taumatropo/>

## Actividad práctica 2: El taumatropo, el abuelo del cine.

### Tiempo

60 minutos.

### Materiales y recursos

Salón y mesas. Compás o una tapa redonda de 10 cms. de diámetro para dibujar los círculos.

Tijeras escolares, pegante, hojas blancas, cinta pegante, colores, marcadores,

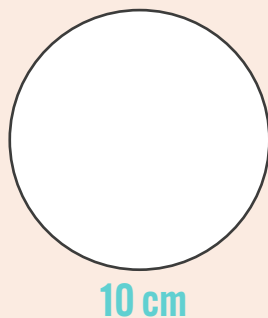
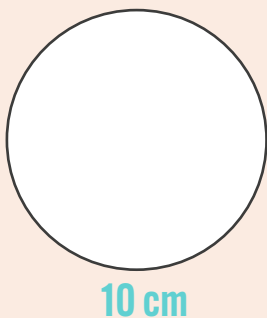
cartulinas cortadas en cuadros del tamaño un poco más grande que los círculos de las plantillas del taumatropo adjuntas, lápices, palos de pincho.

### Propósito:

Elaborar un taumatropo y experimentar la persistencia retiniana.

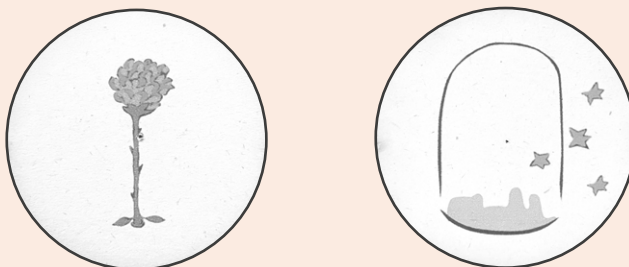
### Desarrollo:

1) Para diseñar su propio taumatropo, los estudiantes deben definir dos imágenes distintas, complementarias, que contengan elementos diferentes que al unirse formen una tercera imagen: un jinete y su caballo, una niña y una cuerda para saltar, un gato y su juguete, etc.



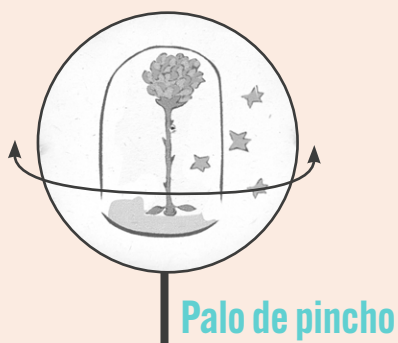
2) En una hoja en blanco en sentido horizontal, se trazan dos círculos idénticos, de 10 centímetros de diámetro, separados entre sí por 1 cm.

3) Los estudiantes dibujan las imágenes diseñadas y colorean las figuras en los círculos.



4) Como el papel es delgado y con la manipulación puede romperse con facilidad, cada estudiante debe doblar la hoja por la mitad y ubicar los dos círculos de tal manera que las circunferencias coincidan. Después debe insertar un cuadrado de cartulina o de cartón corrugado en la mitad, cuidando que en las dos caras del cartón los círculos queden concéntricos. Se debe fijar con pegante.

5) Antes de que el pegante seque por completo, se ubica el palo de pincho en sentido horizontal, justo en la mitad del círculo. Se espera unos minutos para que el thaumatropo seque bien. ¡Y ya está!



## Referencias

Franco, Fernando. (2022). *Narrativa y lenguaje cinematográfico*. ECAM. Madrid.

Museo virtual de la Filmoteca de la Universidad Nacional de México, UNAM.  
<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx>

## Glosario

**Ángulo de Cámara:** Posición que tiene la cámara con respecto al sujeto que está siendo filmado. La elección del ángulo ayuda a transmitir diferentes sensaciones y emociones al espectador.

**Dolly:** Movimiento de cámara que consiste en trasladar físicamente la cámara hacia adelante o hacia atrás. Un *dolly* lento hacia un objeto puede sugerir misterio.

**FlipBook (Libro Animado):** Cuadernillo con imágenes que cambian ligeramente de página a página. Al pasar las páginas a velocidad constante se genera la sensación de movimiento gracias a la persistencia de la visión.

**Fotograma:** Cada una de las imágenes individuales que componen una película. Son las unidades básicas que, al proyectarse en secuencia rápida, crean la ilusión de movimiento.

**Lenguaje cinematográfico:** Conjunto de elementos técnicos y narrativos que utilizan los cineastas para contar historias. Está compuesto por el espacio, el ritmo, el movimiento, el sonido, el montaje, la iluminación, el tono y el color.

**Movimientos de cámara:** Técnicas que implican cambiar la posición o el ángulo de la cámara durante una toma para alterar la perspectiva, el enfoque o la emoción de una escena. Muestran acción y guían la atención del espectador.

**Persistencia retiniana:** Calidad del ojo humano que hace que cada imagen permanezca en la retina una fracción de segundos antes de desaparecer. La unión inmediata de una imagen estática que desaparece con una nueva crea la ilusión de movimiento continuo.



# Culturas

