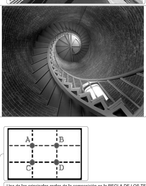
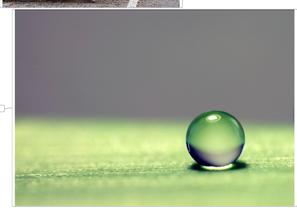
- Aspectos
  - Estructura de la imagen en movimiento
    - Revisión
      - Colectiva
        - Zootropos
        - Informe de lectura
        - Tele historia
      - Individual
        - Vídeo clip
        - Historia silente
    - Tarea
      - Historia silente
        - Con un análisis de su estructura
      - Película
        - Nombre
          - Quentin Tarantino
          - Director
          - Gólango Unchained
- Morfológicos
  - Elementos visuales
    - LAS IMÁGENES
      - Características
        - iconicidad y abstracción
          - Figurativas
          - Esquemáticas
          - Simbólicas
          - Abstractas
        - Denotación y connotación
          - Polisémicas
            - dependen del observador y del contexto
        - Simplicidad o complejidad
        - Originalidad o redundancia
          - Estereotipos
      - Elementos básicos
        - Punto
        - Línea
        - Plano
        - Color
  - Elementos sonoros
    - Música
      - Banda sonora
    - Efectos de sonido
    - Diálogos
    - Silencio
  - Función
    - Informativa
    - Testimonial
    - Formativa
    - Recreativa
    - Expresiva
    - Sugestiva
- Sintácticos
  - Planos
    - Descriptivos
      - Gran plano general
        - Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Hay mucha distancia entre la cámara y los personajes. Se ve todo el cuerpo. Se ve la totalidad de la figura humana. Se puede ver el lugar de la acción, el ambiente, el paisaje en el que los personas están inmersas. El gran plano general también puede adquirir un valor expresivo cuando se quiere destacar la soliitud o pequeñez de las personas dentro del entorno que les rodea. No conviene utilizar demasiado los planos generales porque pueden resultar aburridos y debido a las reducidas dimensiones de la pantalla de televisión muchos de sus detalles no se pueden apreciar.
      - Plano general
        - Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien las personajes. Tiene sobre todo un valor narrativo y también un valor expresivo. Es el plano que permite mostrar a los personajes en la persona que realiza la acción y dónde está situada (actúa como el sujeto de una frase). Un distancia también puede mostrar varias personas sin que ninguna de ellas destaque más que las otras. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que desenvuelven los personajes, de manera que también aporta un cierto valor narrativo. Cuando se utilizan planos generales hay que dar tiempo al espectador para que pueda ver todo lo que aparece en la imagen. Los planos generales son de valor material audiovisual quedará valorizado. Al igual que el gran plano general, no conviene no utilizarlo en exceso.
    - Narrativos
      - Plano entero
        - Es un plano más próximo que puede tener como límites de la pantalla la cabeza y los pies del personaje principal que por lo tanto se ve entero. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que muestra perfectamente la acción que desarrollan los personajes. El plano entero también puede tener cierto valor descriptivo ya que permite apreciar las características físicas generales del personaje.
      - Plano americano
        - Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. En este plano lo que interesa sobretodo es mostrar la cara y las manos de los protagonistas, por lo tanto tiene un valor narrativo y también un valor expresivo. El plano americano se utiliza mucho en las escenas donde salen personajes hablando y en las películas "western" (ya que permite mostrar a la vez la pistola y la cara de los vaqueros).
      - Plano medio
        - Presenta al personaje de cintura para arriba. La cámara está bastante cerca de él. Aporta sobretodo un valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje (representa el verbo de la frase). En cambio, el ambiente que lo rodea ya no queda reflejado. El plano medio también tiene un valor expresivo ya que la proximidad de la cámara permite apreciar un poco las emociones del personaje. Es el tipo de plano más utilizado. Como los planos medios no requieren un tiempo demasiado largo para que el espectador pueda asimilar la información que aporta, es el plano que más predomina en el material audiovisual. No obstante hay que tener presente que el uso excesivo de planos próximos producen una excesiva fragmentación de la realidad y obliga al espectador a reconstruirla, muchas veces de maneras subjetiva.
    - Expresivos
      - Primer plano
        - Presenta la cara del personaje y su hombro. La cámara está muy cerca de los elementos que registra. Aporta esencialmente un valor expresivo al audiovisual. Sirve para destacar las emociones y los sentimientos de los personajes. Añade calor y detalle a la trama (representa el adjetivo de la frase). El primer plano es muy útil para mostrar los detalles que no se pueden ver en los planos, ya que aporta poca información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que lo rodea.
      - Plano detalle
        - Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. La cámara está situada prácticamente sobre los elementos que registra. Su valor depende del contexto. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo. Los planos de detalle suelen tener también una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que lo rodea. Al igual que en los otros tipos de plano, hay que evitar cortar a las personas por sus uniones naturales.
  - ángulos
    - Normal
      - Se obtiene cuando una línea perpendicular al objetivo de la cámara incide en perpendicular sobre la cara del personaje. En este caso, la cámara estará situada aproximadamente a la altura de la mirada de la persona. Es el ángulo más neutro y el que transmite más naturalidad y cercanía. Es el ángulo que aporta los demás elementos artísticos utilizados (tipos de plano, colores dominantes,...) El ángulo normal es el que se utiliza normalmente. Denota una situación de normalidad.
    - Picado
      - El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento desde arriba hacia abajo. El ángulo picado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje u objeto enfocado aparece más pequeño en relación al entorno. Denota inferioridad, debilidad, sumisión del personaje.
    - Contrapicado
      - El ángulo contrapicado (vista de gusano) se obtiene cuando la cámara realiza un encuadramiento de abajo hacia arriba. Al ángulo contrapicado añade un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, por razones de perspectiva, el personaje queda engrandecido, poderoso, de manera que parecerá más grande y
    - Inclinación lateral
      - Cuando se sitúa la cámara con una inclinación lateral las imágenes aparecerán inclinadas. La inclinación lateral de las imágenes añade un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad que a menudo se utiliza cuando se aplica la técnica de la cámara subjetiva.
  - Composición
    - Líneas Verticales
      -
        - Producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia. En general las líneas verticales, igual que las líneas horizontales, se asocian a una situación de estabilidad. No conviene abusar demasiado de las líneas verticales porque pueden cansar y provocar una sensación de monotonía en el espectador.
    - Líneas horizontales
      -
        - Producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad y a veces de muerte. En general las líneas horizontales, al igual que las líneas verticales, se asocian a una situación de estabilidad. No conviene abusar demasiado de las líneas horizontales porque pueden provocar una sensación de monotonía en el espectador.
    - Líneas inclinadas
      -
        - Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de peligro. En general las líneas inclinadas dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes. Las líneas inclinadas al igual que las líneas curvas proporcionan un ritmo más dinámico a las secuencias de vídeo y resultan más agradables que las líneas verticales y las líneas horizontales .
    - Líneas curvas
      -
        - Producen una sensación de dinamismo, de movimiento, de agitación y de sensualidad. En general las líneas curvas dan relieve y sensación de continuidad a las imágenes. Las líneas curvas al igual que las líneas inclinadas proporcionan un ritmo más dinámico a las secuencias de vídeo y resultan más agradables que las líneas verticales y las líneas horizontales .
    - Aire
      - 
    - Regla de tercios
      -
        - Una de las principales reglas de la composición es la REGLA DE LOS TERCIOS. Según ella, los personajes principales no deben ocupar el centro del encuadre. La línea del horizonte nunca dividirá horizontalmente el encuadre en dos partes iguales. Lo ideal es dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y también de manera horizontal. De esta manera se consigue evitar la monotonía que producen los encuadres demasiado simétricos.
        - tener en cuenta
          - Los personajes principales no han de ocupar el centro del encuadre.
          - La línea del horizonte nunca dividirá horizontalmente el encuadre en dos partes iguales.
    - Simetría
      -
  - Profundidad de campo
    - Depende de
      - Distancia focal
      - Apertura del diafragma
      - Distancia del personaje con respecto a la cámara
    - Tipos
      - Gran Profundidad
        - Se detallan todos los elementos dentro del cuadro
        -
      - Poca profundidad
        - Sólo resaltan los elementos que están cerca de la cámara
        - 
  - Distancia focal
    - Depende de los objetivos de la cámara
      - Gran angular
      - Objetivo normal
      - Teleobjetivo
      - Macro
  - Continuidad o raccord
    - La continuidad en el espacio
      - líneas virtuales, dirección de los personajes y de sus gestos y miradas,... Por ejemplo, si un personaje sale por un lado del encuadre, en el plano siguiente he de entrar por el lado contrario.
    - La continuidad en el vestuario y en el escenario
      - ya que como las películas no se registran siguiendo el guión secuencialmente hay que asegurarse de que el vestuario de los personajes y su entorno no cambien sin razón...
    - La continuidad en la iluminación
      - que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia.
    - La continuidad en el tiempo.
    - la intención narrativa
  - Ritmo
    - Depende de
      - El público
      - El ritmo dinámico se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano...) y de corta duración. El contrario rápido de planos dará sensación de ritmo. Hay que tener presente que el uso de planos demasiado breves puede dificultar la asimilación de la información por parte de los receptores.
    - Formas
      - Dinámico
      - Suave
        - El ritmo suave se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Cuando se presenta un plano general hay que dar más tiempo al espectador para su lectura ya que acostumbra a contener más información que los planos cortos. Hay que tener presente que el uso de planos demasiado largos puede dejar un ritmo demasiado lento y hacer perder el interés de los espectadores. Cuando se observen dos planos de igual duración parecerá más lento el que contiene menos información.
  - Iluminación
    - complemento
      -
    - Suave
      - Iluminación tonal es una iluminación difusa que reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles. Se consigue con luz difusa (proyectada indirectamente sobre el objeto iluminado o bien con exterior) con reflectores o focos de relleno. Es una iluminación plana, gualdula y menos dramática que la iluminación dura, y proporciona una apariencia agradable a los personajes.
    - Duro
      - La ILUMINACIÓN DURA o iluminación de claro y oscuro, es una iluminación direccional que sirve para destacar las formas y los contornos de las personas y los objetos. Produce un fuerte contraste. Se consigue utilizando una potente iluminación principal con una débil iluminación de relleno. Cuando se utiliza una iluminación dura las personas parecen aparecer con una imagen amenazadora.
    - Tipos
      - Temperatura de color
        - Cada tipo de luz tiene una temperatura de color determinada. Para adaptar la cámara a la temperatura de color del ambiente hay que hacer un balance de blancos, mediante el cual se indica a la cámara que es el color blanco. Las salidas y puestas de sol y las luces incandescentes tienen una temperatura de color baja y de tono rojizo. El mediodía la luz tiene una temperatura más alta y de tono azul. La luz de una vela también tiene una temperatura de color baja y de tonalidad rojiza.
  - Color
    - Frías
      -
    - Cálidos
      -
    - pallets de color
  - Movimientos de cámara
    - panorámica
      - Consiste en un movimiento de rotación de la cámara hacia la derecha y hacia la izquierda. Normalmente la cámara está situada sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo.
    - Físicos
      - Se distinguen
        - Horizontal
        - vertical
        - Balanceo
      - Traveling
        - Consiste en un desplazamiento de la cámara. Tiene un gran valor expresivo, da relieve y perspectiva narrativa. También puede aportar un valor narrativo.
        - Tipos
          - acercamiento/alejamiento
            - según que la cámara avance desde un sitio lejano a uno más cercano o al revés.
          - acercandoseyalejandose
            - la cámara acompaña al personaje en movimientos hacia arriba o hacia abajo.
          - Lateral
            - la cámara acompaña en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente. Permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve .
          - curvular
            - la cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje. Finalidad romántica o simbólica de encierro.
    - óptico
      - Zoom
  - Semánticos
    - Significados
      - Denotativos
        - 1+1 igual a 3
        - "Dos imágenes juntas crean una tercera totálmente diferente" (Eisenstein).
      - Connotativos
        - Elipsis
          - consiste en la omisión de un elemento que, aun así, se adivina .
        - Metonimia
          - consiste en la sustitución de un elemento por otro con el que tiene una relación de tipo causa-efecto, continente-contenido, proximidad o contexto. La simbólicque es un tipo de metonimia que consiste en coger el todo por las partes o viceversa. También puede suponer la sustitución de elementos con una contigüidad espacial, temporal o nocional. Por ejemplo: mostrar con un plano de detalle sólo una parte del objeto, lo más significativo, lo que puede despertar más el interés del espectador. A partir de ella, el espectador tendrá que reconstruir lo que falta.
        - Hipérbole
          - es una exageración que intenta provocar un mayor impacto al espectador. Se suelen presentar utilizando imágenes irreales, raras y efectos especiales.
        - Comparación o simil
          - consiste en la presentación de dos elementos con el fin de que se puedan comparar sus cualidades y propiedades. Es un recurso muy utilizado. En el lenguaje verbal un ejemplo puede ser decir: "Es tenso como una tortuga".
        - Metáfora
          - consiste en una comparación muy exagerada en la que se elimina la comparación entre un producto y el otro, y se sustituye directamente un producto con el otro. Se identifica un término real con uno imaginario con el que tiene una determinada semejanza.
        - Símbolo
          - es un tipo de metáfora que representa un valor o un conjunto de valores de una sociedad. Su significado trascienda del significado que tendría normalmente para evocar otra realidad.
        - Personificación
          - consiste en dar a un objeto o animal atributos propios de las personas. Por ejemplo cuando se presenta a unos animales hablando. Las personificaciones pueden producir un gran impacto en los espectadores, sobre todo a los jóvenes.
        - Contradicción o antítesis
          - consiste en mostrar una contradicción. Cuando la contradicción sólo es aparente se denomina paradoja.
        - Hipérbaton
          - consiste en una alteración del orden lógico de los elementos de una imagen o secuencia. Por ejemplo: personas que entran por el techo, cambios de perspectiva.
        - Alteración
          - consiste en la repetición de una serie de elementos que tienen sonidos parecidos. Por ejemplo: "Pirata a la mar".
        - Repetición
          - iteración o redundancia, consiste en la repetición de determinados elementos en una imagen o secuencia.
        - Juegos de ideas
          - consisten en establecer asociaciones, presentar ideas chocantes utilizando palabras de doble sentido, conceptos ambiguos, ironía .
  - Estéticos
    - Exhaltación visual
    - Duelo
    - Función motivadora
    - Función visuelal
    - Función informativa
    - Función explicativa
    - Función de comprobación
    - Función redundante o refuerzo
    - Función sugestiva
    - Función estética
    - Función representiva
    - Función expresiva
  - Didácticos
- Textos
  - Alfabetización Audiovisual. Introducción al lenguaje audiovisual
    - Pere Marqués Graells
  - El lenguaje del cine
    - Marcel Martin