9. Lenguaje audiovisual

- Lenguaje audiovisual

Copyright 2026

Lenguaje audiovisual



La imagen en movimiento

Medios como el cine y el vídeo se caracterizan por representar la realidad a través de imágenes en movimiento, a diferencia de otros medios como la fotografía, el cómic o la fotonovela. En estos vídeos se contemplan tres aspectos concernientes a las imágenes en movimiento: su tecnología, el proceso de producción y su lenguaje.

La imagen en movimiento I (Introducción a la lectura de la imagen).

La imagen en movimiento II (Introducción a la lectura de la imagen).

La imagen en movimiento III (Introducción a la lectura de la imagen).

Copyright 2026

Fuente: https://canal.uned.es

El sonido y la imagen

Las influencias a menudo desapercibidas de los efectos de sonido, música y narración que acompañan las imágenes visuales son elementos esenciales en la producción de vídeo, cine y televisión. Cada uno de ellos tiene su propio lenguaje que juega un papel importante en la creación de emociones y la construcción de significados.



¿Qué diferencia encuentra nuestra comprensión frente a un mensaje multimedia con sonido y el mismo mensaje sin sonido? ¿Qué aporta ese recurso que le otorga realismo, intensidad, ritmo, que marca diferentes momentos, que le permite tener voz e identidad a los personajes?

Ignorar la importancia del sonido y la música en cuanto a elementos intervinientes en una producción educativa, sería reducir la capacidad a uno de nuestros sentidos en el proceso de

aprendizaje. Jackson Collares de Silva manifiesta la importancia del audio como motivador del aprendizaje, capaz de desarrollar la capacidad cognitiva y tornar el aprendizaje más interactivo y atractivo. Este autor afirma que, cuando diseñamos multimedia tenemos que considerar dos aspectos: por un lado la capacidad de comunicación visual y sonora de estos productos para transmitir mensajes e ideas a los potenciales usuarios y por otro la posibilidad que tienen estos productos de recibir, almacenar y reproducir información digital.“ *Es decir, los productos multimedias más que nunca deben disponer, además de interactividad propia de los sistemas informáticos, del recurso* ***audiovisual*** *hasta ahora utilizados por los medios más tradicionales como la televisión y el cine.”* [^1]

Dentro de la reflexión respecto al sonido como enriquecedor de una producción multimedia, es importante analizar, a la hora de diseñarla, qué rol cumplirá el mismo.

[^1]: COLARES DE SILVA, Jackson; El sonido en la Multimedia: la importancia de la producción del audio en el diseño de materiales multimedia para la enseñanza.

Funciones de la música en el cine

https://www.youtube.com/embed/JkeJRN_GL-I

Ambientación sonora

La ambientación musical utilizada en el cine y la publicidad busca captar de un fragmento musical su sentido expresivo. Podemos reconocer el sentido anímico (alegría, tristeza, dolor, etc.) y el sentido imitativo (humorismo, calma, energía, grandiosidad, naturaleza, belleza, nobleza, colorido, etc.) de cualquier música que escuchemos, la que es posible relacionar con los distintos estados anímicos.

Según lo que predomine en cada fragmento musical se produce una sensación del oyente:



- **La tesitura aguda y la tonalidad mayor**, a menudo, nos producen la sensación de claridad lo que relacionamos con expresiones agradables.
- **La tonalidad menor**, en general, la relacionamos con expresiones de aflicción y tristeza.
- Los sonidos de **tesitura grave** producen,
  - en **modo mayor**, sensaciones de tranquilidad, paciencia, deseo, honor, orgullo...
  - y en **modo menor** turbación, temor, desaliento, sospecha, cansancio...
  - Los **sonidos extremos** (subgrave y sobreagudo) con **armonía atonal** producen sensación de terror, pesadumbre, maldad...

Por supuesto ningún estado de ánimo, triste o alegre, superficial o profundo, juguetón o soñador... puede ser evocado por características de sonido aislado, dependerá mas bien, en general, del giro melódico, de la armonía, del ritmo, del movimiento, de los matices dinámicos, es decir, del conjunto.

Es importante entender que el silencio es también parte de la música, pues como en todas las ecuaciones la música necesita sus ceros.

Ejemplos

Copyright 2026

Cada música, independientemente del grupo o estilo al que pertenece, produce distintas sensaciones en el espectador. Los oyentes recogen información, sentimientos, valores, etc., los cuales también pueden acercarle una determinada escena cinematográfica. Tanto la música en sí misma, como las letras influyen en la audiencia. En principio no se pueden separar. Además, suponen una estimulación extraordinaria de los sentimientos y emociones.

En este ejemplo preparado por dos alumnos puedes darte cuenta como una misma escena puede cambiar radicalmente si se altera su banda sonora:

Vídeo original:

https://www.youtube.com/embed/Ej2OOIOcCF4

Variación I

https://www.youtube.com/embed/1H316N91kzE

Variación II

https://www.youtube.com/embed/R8GLLKY6brY

Aún viéndose siempre las mismas imágenes, la misma escena, la misma acción, el mismo color, los mismos actores haciendo los mismos gestos y en el mismo lugar… la sensación o mensaje que transmite cada visionado es totalmente diferente cada vez que se hace con una nueva música, pudiendo incluso llegar a transmitir lo totalmente opuesto.

Fuente: Música y pedagogía. http://profesorhidalgo.blogspot.com.es/

Modalidades de ambientación

Ambientación musical

Ambientación musical es el acto de elegir estéticamente la música apropiada a cada escena o secuencia que lo precise, considerando la unidad de conjunto y la sutileza particular en cada caso.

Un ejemplo lo tenemos con el aria ‘Ebben? Ne andrò lontana’ de la ópera *La Wally* (Catalani 1892), cuya letra no habla para nada de amor, pero cuya delicada y sentimental melodía parece inmediatamente asociarse al enamoramiento.

Otro ejemplo lo tenemos en la serie danesa *Borgen*, que no suele utilizar este recurso de música diegética con tratamiento extradiegético.

Copyright 2026

También es propio de ambientación musical la elección de música para otras ilustraciones: Sintonías, ráfagas, cortinillas, etc. La elección se efectúa sobre las disponibilidades de música y efectos sonoros grabados, sea en disco, cinta magnetofónica o cualquier otro formato-de audio-reproducible que reúna las condiciones de calidad exigidas (DAT, disco Compacto Digital, etc.)

Ambientación sonora Con esta denominación se abarcan las funciones de ambientación musical y montaje musical, incluidos los efectos de sonido que cumplan una función artístico-creativa, los que llamaremos subjetivos, no sincrónicos. Los efectos de sonidos reales -objetivos y sincrónicos- corresponden a otro campo de trabajo con la denominación “efectos especiales” y “efectos de sala”.

Ambientación sonora

Con esta denominación se abarcan las funciones de ambientación musical y montaje musical, incluidos los efectos de sonido que cumplan una función artístico-creativa, los que llamaremos subjetivos, no sincrónicos. Los efectos de sonidos reales -objetivos y sincrónicos- corresponden a otro campo de trabajo con la denominación “efectos especiales” y “efectos de sala”.

La música en el cine, vídeo y Tv

La música, al poseer todas las facultades de expresión posibles (anímicas e imitativas) es susceptible de utilizarse incondicionalmente, y contribuye a crear una situación psicológica apta para el objetivo principal de recepción e interpretación del mensaje.

La música puede estar presente de tres formas:

- **MÚSICA DIEGÉTICA:** Proviene de fuentes naturales que el espectador puede reconocer físicamente en la película que está viendo. Por ejemplo, la que surge de radios, equipos de música, instrumentos tocados ante la cámara, etc. La oyen o escuchan los personajes del filme y su sentido es realista. Ubica la música en un lugar concreto y su duración es exacta.

Por ejemplo en esta escena de la película "Ray", la cual fue merecedora del Premio Oscar al Mejor Sonido en el año 2004.

https://www.youtube.com/embed/YvY7hXqz6uI

- **MÚSICA INCIDENTAL/NO DIEGÉTICA:** Aquella que, por definición, no es diegética: no proviene de fuentes naturales, sino abstractas, el espectador no puede reconocer su lugar

de procedencia y los personajes no la escuchan. No tiene sentido realista, se ubica en lugares tan inconcretos como lo son el ambiente, la psicología o las emociones de los personajes, y su duración no responde a criterios de exactitud, sino que se prolonga en función de las necesidades de cada escena, pudiendo interrumpirse y reanudarse mucho tiempo después. Como ejemplo encontramos el famoso intro de la conocida película "Star Wars"

https://www.youtube.com/embed/tGsKzZtRwxw

- **FALSA DIÉGESIS:** Recurso que permite emplear música diegética para darle un cariz cercano a la incidental, especialmente en su carácter abstracto, no realista. Es fácilmente localizable en escenas de baile en películas históricas, cuando para enfatizar la solemnidad, majestuosidad o pomposidad del evento suena mucha más música (y más intensa) que la que objetivamente debería escucharse de los pocos instrumentos que hay en pantalla.

El ruido y los efectos de sonido en el cine, vídeo y TV

Los efectos de sonido o ruido, se clasifican en:

- **Ruido diegético/objetivo.** Es el que suena tal como es, reflejando con exactitud su procedencia, por lo general el ruido objetivo es sincrónico cuando media una imagen, pero también es objetivo el de ambiente general (viento, lluvia, tráfico, grillos, etcétera) sin necesidad de ser sincrónico.
- **Ruido no diegético/subjetivo.** Es aquel que se produce para crear una situación anímica sin que el objeto productor del mismo esté en imagen o ni siquiera se adivine su presencia. Por pura asociación psicológica algunos efectos de sonido son comparables a diversos estados de ánimo. El tictac de un reloj, obsesivo, en una situación emocional de tensa espera; pasos lentos, resonantes, o puertas inexistentes que chirrían en escenas de terror subconsciente... son algunas posibilidades expresivas de los ruidos subjetivos.
- **Ruido descriptivo.** Es el que nosotros mismos podemos inventar para producir sonidos irreales, fantásticos o sobrenaturales. Las voces o gruñidos de seres extraterrestres, máquinas o artilugios desconocidos son los que necesitan de un efecto de sonido especial descriptivo, en la mayoría de los casos, creado por medios electrónicos o mecánicos.

https://www.youtube.com/embed/e1Pj_hOGe9s

El silencio en el cine, vídeo y Tv

- **Silencio objetivo.** Es la ausencia de música y ruido. No debe tenerse en cuenta.
- **Silencio subjetivo**. Es la anulación de música subjetiva y ruido subjetivo consiguiendo con su ausencia otro medio de expresión que crea un ambiente emocional. La tensa contención dramática, antes de una exteriorización importante puede ser resuelta con el silencio, un silencio que se imponga ante la música.

El silencio absoluto. Url: http://politube.upv.es/play.php?vid=46132

Música, ruido y silencio

Durante la utilización de estos tres tipos de ambientes pueden surgir dudas en cuanto a su combinación, ya que de ella dependen las relaciones psicológicas y los efectos que se pueden producir. Todos los ambientes (música, ruido, silencio) son susceptibles de usarse en todas las situaciones anímicas o imitativas, pero habrá que elegir entre ellos el que nos proporcione mayor eficacia expresiva. Algunos ejemplos de las situaciones que enfatizan son:

- La música, debido a que posee todas las facultades de expresión posibles, es susceptible de utilizarse incondicionalmente. Su sentido anímico hace que resalte situaciones complejas de alegría, amor, melancolía, celos, pasión,... Mientras que su sentido imitativo proporciona relevancia a acción, energía, calma, irrealidad, naturaleza, colorido,...
- El ruido, empleado como subjetivo, posee características expresivas de tensión. En sentido anímico: envidia, crueldad, temor, desorden mental, violencia,... En sentido imitativo: movimiento, intimidad, nocturnidad, gran espacio, riqueza, exotismo,...
- El silencio, como subjetivo, se adecua a motivos de contraste y expectación. También a estados anímicos de tranquilidad, humildad, desprecio, arrepentimiento,... como imitativo, es usado en ambientes de intimidad, restricción, muerte, desolación,...

Además de su uso aislado, las tres formas de ambientes subjetivos pueden sucederse para conseguir unos determinados efectos expresivos. Pasando de un ambiente a otro se puede marcar un cambio de sentimiento, una variación del estado de ánimo,... Para estas transiciones se debe tener en cuenta que:

- El silencio produce más expectación
- El ruido produce más tensión
- La música, según sus características, puede producir relajación, tensión o expectativa.

El efecto de crecer en una situación emocional o clímax puede conseguirse enlazando los tres ambientes: una transición silencio-ruido-música (EXPECTACIÓN-TENSIÓN-DESENLACE), o bien en

sentido contrario (música-ruido-silencio), con el cual el silencio final es el que produce el efecto de desenlace o tensión máxima.

- **El silencio absoluto** cuando se espera un ruido extremo proporciona un impacto emotivo bastante eficaz.
- **Un ruido repentino** e inesperado que se produce aisladamente en el contexto de un silencio prolongado, crea una súbita tensión.
- **La música** ocupa un lugar destacado en el mensaje fílmico: puede absorber al mensaje verbal gracias a la asimilación de la música con el texto -es el caso de un "jingle" ampliamente difundido que puede desprenderse de las frases verbales, utilizando sólo la melodía- o puede reforzar la eficacia del mensaje verbal suprimiendo, en un momento dado la música.

La voz en el cine, vídeo y Tv

La voz en off, que constituye con frecuencia el mensaje verbal del filme publicitario (puestos que son escasos los diálogos) o la voz del personaje central, se instauran una relación de tipo afectivo con el espectador, estableciendo así un contacto aparentemente directo. Sería ésta, la función característica del filme publicitario, ya que en el cine narrativo no suele producirse este nexo directo: efectivamente, mientras que en el filme publicitario el espectador llega a tener la sensación de que el presentador (o el personaje central) se dirige directamente a él, esta situación no se presenta, salvo en algunos casos aislados, en el cine narrativo.

Voz pensamiento

La voz protagonista I: voz pensamiento

La voz protagonista II: Voz teatro y superposición

Los medios expresivos

Rafael Beltrán Moner hace una clasificación los medios expresivos que son susceptibles de utilizarse en una ambientación sonora. Distingue entre:

- CONTRASTE
- INTERRUPCIÓN
- GOLPE MUSICAL
- EFECTO MUSICAL

- CARACTERÍSTICA INSTRUMENTAL
- COLOR Y TIMBRE

Contraste

- Es aquella música o ruido subjetivo que se encuentra en abierta contraposición a una imagen y que, sin embargo, crea una situación ambiental definida. Debe producirse de manera clara y comprensible, ya que de lo contrario puede confundir y distraer la atención del espectador sobre la narración.

https://www.youtube.com/embed/8oa_Nh-qO18

Interrupción

Interrumpir bruscamente un ambiente subjetivo en un momento crítico, puede ser efectivo por su impacto emocional. Son habituales la interrupción musical por medio de un ruido o efecto de sonido subjetivo (donde la entrada brusca de un ruido suple la falta de cadencia musical), la interrupción brusca de la música,...



Golpe musical

Consiste en la entrada sobreexpuesta de un fragmento de música justo en un momento determinado, de tal manera que un cambio de plano o zoom rápido quede preferentemente destacado. Su utilización determina el realce de una parte de la narración, por lo que debe ser usado únicamente en momentos en los que se quiera sorprender o llamar la atención de manera prepotente. Resulta más eficaz después de un prolongado silencio, pero también suele usarse al final de una escena para redondear la acción, interrumpiendo una música para pasar seguidamente a otra de distinta temática,...

Efecto musical

Muchas veces suele resolverse un spot a partir de efectos musicales cortos, con percusión o sonidos sintetizados, apoyando a la imagen en sus momentos más destacados o destacables: aparición de la marca anunciadora, subrayado de una frase, destello luminoso, final conclusivo, etc. Los efectos de sonido también toman parte en la confección de los espacios publicitarios. Unas veces como ambiente objetivo, mezclados con música o solos otras modificados para conseguir un efecto subjetivo-descriptivo.

https://www.youtube.com/embed/nVV8Mb67qsE

https://www.youtube.com/embed/ApwzdBBEHuk

Característica Instrumental

Se refiere tanto a la cantidad como a la cualidad de los instrumentos que intervienen en la interpretación de la música. Nos sitúa en un ambiente concreto al margen de que el sentido anímico esté conseguido por la esencia musical. En situaciones íntimas, de recogimiento, de soledad... el sonido de una gran orquesta puede ser inadecuado. Por otra parte, también algunos instrumentos, por su especial característica son propios de determinados ambientes. Es más lógico oír un piano en una escena interior que en la mitad del campo.

La utilización de un instrumento solo (o solista con un acompañamiento mínimo) suele remitir a la soledad del personaje.

https://www.youtube.com/embed/D9gYhnUKehU

Color y timbre

El color de una secuencia usado como expresión gráfica tiene su correspondencia con la expresividad psicológica del timbre de los instrumentos musicales. Esta aseveración puede ilustrarse considerando de forma empírica la analogía entre diversos timbres y los colores del espectro visual. Así, puede decirse que la brillantez del grupo de metal y del grupo de cuerda puede sugerir un timbre caliente y agresivo como el color rojo. Instrumentos del grupo de madera, especialmente de la flauta, un timbre frío y distante como el color azul. Tomando estas referencias, no como papel decisivo en la labor creativa sino de forma ocasional, suplementaria, podemos ilustrar imágenes donde el color visual sea utilizado como expresión gráfica.

Existe una relación concreta en la práctica audiovisual entre color de imagen y tipo de música, y en el artículo "Las Asociaciones entre Música y Color: Un Estudio Perceptivo Preliminar." se estudia detenidamente las asociaciones abstractas entre música y color (Payri 2013).

En una escena con carga simbólica, el personaje de Sozaburo aparece con tres colores diferentes que el compositor Ryûichi Sakamoto representa musicalmente (con sonidos armónicos o inarmónicos, agudos o medios):

https://www.youtube.com/embed/zAnOpXzVfBI

Aunque Hitchcock concibió la escena original sin música, el compositor Bernard Hermann insistió en introducir el sonido de unos violines chirriantes, para intensificar las imágenes. Hoy en día, la melodía de los violines durante la escena de la ducha es uno de los detalles más recordados de esta cinta.

Fuentes

Bibliografía

- PROVENSAL, Analía. "El sonido en una producción multimedia" La trama de la comunicación. Vol.9. Rosario, Argentina. UNR editora 2004
- Didáctica de los medios de comunicación. (Paquete didáctico). México, SEP, 1998

Webgrafía

- Taller de producción de mensajes: http://perio.unlp.edu.ar/tpm/programa.html [Consulta: 4 agosto 2015]
- Canal UNED. https://canal.uned.es [Consulta: 4 agosto 2015]
- Recursos CNICE. http://recursos.cnice.mec.es/media/radio/bloque2/pag4.html [Consulta: 4 agosto 2015]
- Lenguaje y formato sonoro. http://goo.gl/TNmzO1 [Consulta: 4 agosto 2015]
- El lenguaje sonoro: recursos y planos sonoros. http://goo.gl/kTJL0X [Consulta: 4 agosto 2015]
- Música y pedagogía. http://profesorhidalgo.blogspot.com.es/ [Consulta: 4 agosto 2015]
- Música y cine: http://ocw.usal.es/humanidades/musica-y-cine [Consulta: 4 agosto 2015]
- Instituto ENE AUDIO: http://www.eneaudio.edu.co/index.php/diseno-sonoro [Consulta: 4 agosto 2015]