

# LA IMAGEN PARA EL AUDIOVISUAL

## THE IMAGE FOR THE AUDIOVISUAL

Vladimir Cabaleiro Febles

Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, Cuba, [vladimircf@ucpejv.edu.cu](mailto:vladimircf@ucpejv.edu.cu)

**Resumen:** *Toda obra artística dentro del medio de comunicación audiovisual se crea con un núcleo sémico y con una finalidad central a un público primario, fundamental, con objetivos precisos. En esta, la dirección de fotografía o los responsables de las imágenes y él o los camarógrafos son partes básicas desde el inicio. Hay que investigar, saber, imaginar, elaborar, proponer, hasta expresar claramente cómo debe hacerse para dejar grabado cada plano de cámara que luego va a ser trabajado. Es importantísimo entonces que el equipo se una en el conocimiento y la creatividad haciendo converger mancomunadamente dicha labor. Partiendo de la tecnología que tenemos en relación a la cámara cuya operatividad conocemos, que hemos hecho el estudio correspondiente a la obra, e incluso concebimos las escenas con todas las tomas adecuadas ¿Qué planos prácticamente se harán, ¿cuál será el cuadro de dicha imagen, en qué locación, que elementos lo componen, lleva movimiento, en qué sentido y velocidad, desde que punto de vista? Muchas más pueden ser las interrogantes.*

**Palabras clave:** luz, color, imagen, referentes, significados

**Abstract:** *Every artistic work within the audiovisual media is created with a semic core and with a central purpose for a primary, fundamental audience, with precise objectives. In this, the direction of photography or those responsible for the images and the cameramen are basic parts from the beginning. You have to investigate, know, imagine, elaborate, propose, even clearly express how it should be done to record each camera shot that is later going to be worked on. It is therefore very important that the team unite in knowledge and creativity, making this work converge jointly. Starting from the technology that we have in relation to the camera whose operability we know, that we have carried out the study corresponding to the work, and even conceived the scenes with all the appropriate shots, what shots will practically be made, what will be the frame of said image, in what location, what elements make it up, does it move, in what direction and speed, from what point of view? Many more may be the questions.*

**Keywords:** Light, color, images, referents, meaning

### I. INTRODUCCIÓN

El resultado de una obra audiovisual, sin dudas, es producto de la realización de un grupo de especialistas de ese medio de comunicación que está ligado al arte, atados tanto desde el punto de

vista formativo profesional con especialidades afines que demuestran el nivel alcanzado en ese mundo, como empíricos quizás e incluso iniciados, donde todos se conjugan con una finalidad; que esa creatividad se dirija con un objetivo a un público

determinado o meta, como se conoce en dicha rama.

En la cima de tal iceberg está quien dirige la faena, basado generalmente en lo que está escrito; de manera paralela bien cercana se encuentra el productor y así se engrandece la cadena que estructura todo el sistema que se une para llevar a vías de hecho la obra. De manera que el equipo está compuesto por un número determinado en la primera etapa y aumenta después en la medida que las necesidades lo requieran. Eso explica por qué al final vemos grandes listados –los conocidos créditos- de quienes trabajaron en consecuencia.

El tema central que se abordará aquí radica más en cómo aportar puntualmente lo que se persigue desde la imagen audiovisual que es apreciada en pantallas, desde la de un cine que tiene un enorme tamaño hasta la de un celular con las prestaciones actuales, que es pequeña pero más íntima y próxima a quien la posee; o sea, cómo elaborar, construir, crear, registrar cada imagen audiovisual que será organizada, montada y trabajada para quedar como esencia primaria, básica que se le hará llegar a quien la perciba. Por ello nos referiremos más a un miembro de tal colectivo creador, que es el camarógrafo y por qué no, al Director de Fotografía o persona que concibe, diseña, expone, toda la imagen para la obra. Se tratará de abordar aquí las que apuntan a los conocimientos básicos que se deben tener en cuenta y continuar en otros escritos más adelante, e incluso, referir en más lo que significan.

## 2. DESARROLLO

El Código Fotográfico – N° 9 - en el medio audiovisual está relacionado estrechamente con las artes plásticas (pintura, escultura, cerámica, dibujo, arquitectura y otras), el diseño, la gráfica, señalética y más disciplinas de las artes visuales de las cuales toma sus principios y reglas para aplicarlo a la dinámica audiovisual desde una perspectiva semiótica rigiendo el comportamiento de cualquier texto audiovisual. Está compuesto por los siguientes **subcódigos**: el Plástico perceptivo (que igual posee dos subcódigos esenciales: las Configuraciones y las Diferencias), el de Iluminación y el Cromático, referido a los colores. El primero, referido primero a las Configuraciones, tiene entre sus principios generales del diseño de una imagen a: líneas, áreas, tonos, colores, texturas, y volumen.

Las líneas, que se forman por la consecución de puntos, se dividen en estructurales, que son los esquemas, armazones que componen las imágenes. En ellas hay dos fundamentales, las ortogonales, que hacen énfasis en la horizontal y la vertical, y las no ortogonales que refieren construcciones en diagonales, configuraciones

quebradas, etc. Las líneas expresivas, como su nombre indica, remiten o sugieren asociaciones, así las horizontales sugieren quietud, estabilidad, reposo. Las verticales firmeza, virilidad, también estabilidad; las curvas sensibilidad, sensualidad, gracia, femeneidad, belleza; las quebradas agresividad, desequilibrio; las oblicuas inestabilidad, oscilación, movimiento, tensión; las radiales expansión, violencia; las espirales fuerza, expansión.

Las áreas y volúmenes se componen por las geométricas como círculos, triángulos, cuadrados, rectángulos, que generalmente tienden a la racionalidad, al equilibrio, la firmeza. Además, por las orgánicas que tienden a la sensualidad, la expansión. Estas últimas son las configuraciones que poseen las hojas en las plantas, por ejemplo. En las diferencias está la iluminación, donde la luz es el elemento expresivo esencial por ser la materia prima básica con que se cuenta para elaborar la imagen.

La iluminación es un arte efímero que cumple con dos funciones básicas: iluminar tanto la escena como a los actores y crear una atmósfera controlando el foco de atención del perceptor. Se puede producir desde una fuente directa, como el sol o una lámpara, o indirecta, empleando luz reflejada o luz general. Tiene cuatro propiedades controlables y variables (que son dos aspectos aquí distintos): intensidad, color, distribución y movimiento, cuyas características se utilizan para lograr visibilidad, ambiente, composición (la disposición global de la luz, las sombras y el color) y para otorgar una determinada apariencia al contorno y el volumen de un intérprete - actor u objeto dados.

Los valores y/o tonos están referidos a la iluminación en cuanto a claridad u oscuridad dada por pigmentos, cualquier diferencia de claroscuros que tienen que ver con la fuente lumínica. Aquí la claridad denota lo brillante, lo bueno, lo sublime, se asocia con el sol, con el día. La oscuridad brinda un sentido diabólico, denota lo malo, lo misterioso, el temor, lo enigmático, se asocia con la noche y la imposibilidad de ver, con el miedo. La clave alta y baja, referida a la iluminación, brinda una dinámica de los valores de luz. Sentido que se establece por asociación; así cada género tiene sus propios patrones por causar su efecto en el perceptor. Una comedia –un noticiario, etc.- generalmente se presenta en clave alta, con niveles de luz parejos en casi toda la escena. Por el contrario, un thriller se muestra con recurrencia en clave baja, lo que permite trabajar las sombras, la oscuridad y así remitir al perceptor a situaciones diabólicas o de terror. Con la luz se puede, además, crear y/o acentuar la sensación de perspectiva o tridimensionalidad en la imagen, confiriéndole

mayor realza a esta que se da en sus dimensiones.

### Sub código de iluminación. El objeto iluminado y su apariencia

El set o locación donde se va a grabar una escena posee un espacio volumétrico donde se tiene en cuenta cuál y cómo va a ser la actuación que quedará registrada. Desde el análisis del guion se advierte lo que se quiere lograr mediante la comunicación de actores, las expresiones artísticas, el vestuario, maquillaje, peluquería, los desplazamientos, la significación de cada elemento desde un cuadro, adorno, objeto y detalles asociados que resultan de gran importancia. Para ello es medular proyectar mediante luces lo que se persigue, escoger las adecuadas lámparas, ubicarlas desde ángulos precisos, con temperaturas de color e intensidades apropiadas; todo ello repercute en la posición de cada cámara, el punto de vista que adopta, los movimientos mediante la variabilidad con el lente, los propios desplazamientos y así registrar las grabaciones pertinentes.

Existen numerosos tipos de Lámparas usadas tanto en televisión para interiores y grabación en exteriores, cuyo tema fue abordado en artículos anteriores de la propia Revista Electrónica **Video**, de la UCP Enrique José Varona. Con ellas se logran capturas como:



Imagen 1: Luces en estudios de televisión



Imagen 2: Luces puntuales, lograr perspectiva



Imagen 3: Iluminación difusa, pareja



Imagen 4: Iluminaciones puntuales

### Componentes y partes utilizadas en iluminación

Reflectores, filtros de color y difusores: Varios son los dispositivos existentes para trabajar y variar las luces que llegan a cada elemento dentro del set. Existe una amplia gama coleccionable de materiales para iluminación, que permiten dar color, corregir, dar forma y controlar la luz para crear la escena perfecta por los camarógrafos, fotógrafos y realizadores.

Existen diversas lámparas que utilizan una amplia gama de bulbos que poseen distintas características de la luz que se emite en grados kelvin. Múltiples además son los llamados filtros de conversión que, a pesar de tener un color definido, lo que hacen es cambiar la temperatura con la que se ajusta la cámara para lograr los colores específicos adecuados a cada escena y toma.

Filtros de color y difusión: Su misión fundamental es la de ofrecer la conversión necesaria para lograr la luz que requiere cada locación atendiendo a la hora del día en cuanto a la mañana, tarde o noche; si es interior o exterior, si está nublado o es de noche, en fin, dar la apariencia dramática de cada horario y contexto donde se desarrolla la obra y ubica rápidamente al receptor en lo que cada escena aborda, trata.



Imagen 5: Filtros de temperatura de color.

Gobos: Se proyectan mediante emisiones de equipos que provocan, mediante ciertas placas, proyectar imágenes inexistentes en las locaciones que artísticamente se diseñan, brindando figuras que se perciben como parte de la obra que se hace llegar al público, pero no son reales. Desde la imagen de un Castillo, un interior, una ventana y así múltiples objetos con los que actúan incluso los actores en cada set, pero no son reales en la propia grabación, sino que quedan plasmadas creativamente.



Imagen 6: Proyector de luz para gobos

Con la aplicación de técnicas desarrolladas, los gobos pueden crear imágenes con una claridad, nitidez y detalle inigualables. Es posible reproducir hasta los detalles más finos incluso en los gobos más pequeños que se utilizan en los proyectores móviles modernos.



Imagen 8: Ejemplos de gobos



Imagen 8: Efectos de gobos

Lo primero es la ubicación de las luces en el set o locación y a qué altura se establecen. Es fundamental el ángulo de incidencia que adopta la luz hacia lo que va a iluminar, que provoca en cuanto a realce, sombra, e incluso su justificación esencialmente por asociarse a la energía de la fuente que llega a ese contexto. Puede ser un espacio abierto supuesto, interior alumbrado o que entra por puertas y ventanas. Así las claves de iluminación van a ser altas y/o bajas en dependencia de su intensidad y calidad de esa propia fuente, en igual sentido se propician diferencias entre el brillo, el contraste, la disposición



y su variabilidad en dependencia de los equipos y la técnica que se posea.

El subcódigo cromático o colorimétrico: Se conoce que físicamente el color es la propiedad de la luz transmitida, emitida o reflejada por un objeto, es la sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda. Es de igual gran importancia, requiere un serio estudio que una vez conocido juega un papel medular en el afianzamiento del mensaje.

Desde el punto de vista psicológico está probado el efecto que causan en los individuos en determinados contextos y culturas. En dependencia de sus combinaciones, tonalidades, calidad, etc. influirán como parte de la dinámica de códigos, en mayor o menor grado en el público meta. Colores más fuertes y agresivos o suaves y pasteles tienen muy diferente significación. Los cálidos o calientes, como el rojo, el naranja o el amarillo, resaltan en composiciones donde aparecen los fríos como los verdes y los azules, por ejemplo. La dinámica se completa con los tonos más claros o viceversa y funcionan igual que en las claves de iluminación atendiendo a una amplia gama.



Imagen 9: Gama de colores

La asociación de colores está en ropas, paredes, muebles, cuadros, techos, pisos, en fin, hacia la composición de cada una de las imágenes, sus relaciones con el resto de los códigos que forman el audiovisual que vemos.

En nuestra cultura el **rojo** simboliza el poder, la acción se asocia con la vitalidad, la ambición y la pasión; aporta también confianza en sí mismo, coraje, valentía y una actitud optimista ante la vida. Refiere éxito, triunfo, guerra, sangre, fuerza, pasar a la acción y alcanzar sus metas.

El **verde** tiene sensación calmante, simboliza la esperanza y se relaciona con la naturaleza. Es muy propio encontrarlo en hospitales o lugares de alta tensión emocional. Es el color de la naturaleza por

excelencia. Representa armonía, crecimiento, exuberancia, fertilidad y frescura. En contraposición al rojo en semáforos, se utiliza en el sentido de “vía libre” en señalización.

El significado del color **azul** es la seguridad y lo masculino. También se asocia con la serenidad y la fidelidad. Es el color de las buenas cualidades y los buenos sentimientos, y aunque estos sentimientos son positivos, no hay que olvidar que es un color frío, pero a la vez, tranquilizante; ideal para las habitaciones de casa. El azul es el color favorito de la población, es el color que más gusta, el color del cielo.

El color **negro** significa misterio y muerte. Tiene un significado contradictorio que bien puede simbolizar la muerte y lo oscuro, pero también nobleza y dignidad. Es el color más enigmático y se asocia al miedo y a lo desconocido.

El color **blanco** se asocia a la luz, la bondad, la inocencia, la pureza y la verdad. Se le considera el color de la perfección. Influye sobre las personas transmitiendo una sensación de sobriedad y luminosidad. A diferencia del negro, el blanco por lo general tiene una connotación positiva.

Y así otros como el amarillo, naranja, cian, magenta, violeta, etc. Todos forman parte del espectro visible que el ojo humano es capaz de percibir. A tal rango se le denomina espectro visible y corresponde a la radiación electromagnética de un rango de longitudes de onda que están desde los 380 hasta 750nm (nanómetros). Son pocas las personas capaces de percibir longitudes más amplias, o sea, tanto los rayos ultravioletas como los infrarrojos.

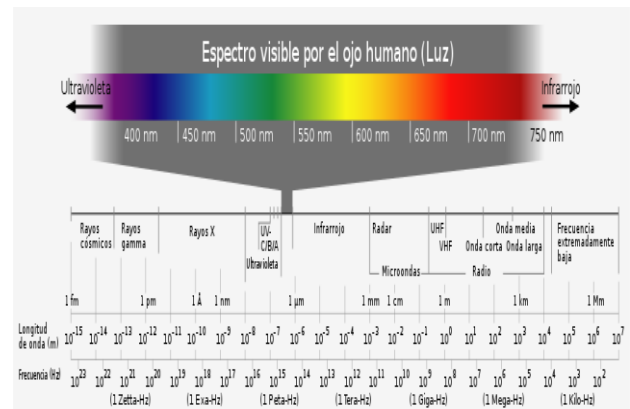


Imagen 10: Espectro visible por el ojo humano

Los criterios de iluminación son varios y adecuados a cada obra creativa dentro de cada género audiovisual. Una labor profesional creativa en cada género precisa de un diseño de luces en pos del arte que se registra y hace llegar a un público determinado. Se nutre de innumerables elementos dicho subcódigo, dentro de la imagen que se dirige fotográficamente, para influir en cada detalle de la

cultura afín. Se puede señalar, por ejemplo, la total iluminación de la escena, los actantes desde el color de la piel, sus expresiones, la ropa que lleva, el peinado, sus desplazamientos, la interrelación con los demás colegas de la función artística, cada detalle de sombras, contornos, en fin es súper importante para hacer llegar el trabajo de los camarógrafos al operador de video y grabadores tanto de la imagen como del sonido que entregan un resultado digno de emitirse a quienes lo recibirán. Ahí está implícito, el gusto tanto estético como artístico del propio perceptor, quienes valoran desde el principio y constantemente la calidad en cada aspecto que dentro del sistema posee la obra.

La disposición de las partes de un cuerpo humano, sus detalles, los del set o locación, los elementos que lo componen, etc., se definen además a través de las texturas, que están referidas a las propiedades que poseen los objetos en su parte externa visible, a la superficie que advertimos a través de la imagen, referida también a la rugosidad o aspereza manifiesta en las superficies para que los objetos tengan un aspecto más real y puedan ser utilizadas para crear incluso un efecto diferente [1]. La grabación de las texturas, en un set o locación escénica, puede producir considerables diferencias estéticas y psicológicas.

Suelen ser pulidas, secas, lisas, que sugieren desarrollo, pulcritud, limpieza, sentido agradable, progreso. Contrarias son las rugosas, húmedas, viscosas que apuntan a la suciedad, el abandono, asco, repugnancia, sentido desagradable.

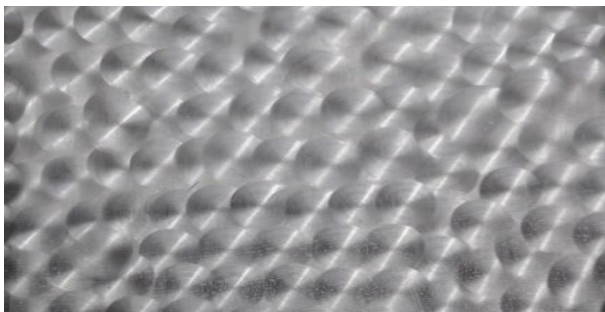
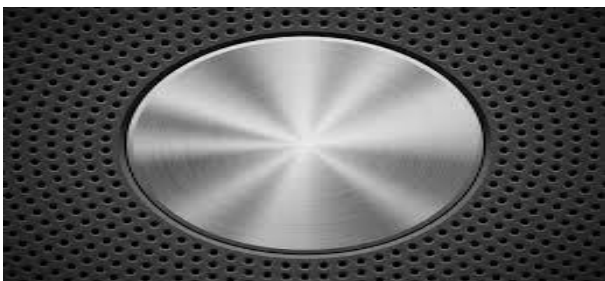


Imagen 11: Diversidad de texturas

Volumen físico: Magnitud métrica de tipo escalar definida como la extensión en tres dimensiones de una región del espacio. Desde el punto de vista físico, los cuerpos materiales ocupan un volumen por el hecho de ser extensos, fenómeno que se debe al principio de exclusión de Pauli.

Es el espacio ocupado por un cuerpo al cual, como se expresó antes, se llega por medio de la luz y de las sombras, y que permite tener una percepción tridimensional de ese cuerpo o de ese objeto que se desea representar.

La sombra es una de las claves que ayudan al cerebro a comprender que un objeto tiene volumen. La intensidad y la forma de las sombras dice mucho sobre la forma real de una representación. Y las sombras que un objeto genera dependen de la iluminación. Por tanto, las luces y las sombras son uno de los elementos básicos para generar sensación de volumen.

El diseño de la imagen igual responde a reglas como: equilibrio, proporción, ritmo, énfasis, y unidad.

Equilibrio: Es uno de los recursos visuales que más armonía otorga a una composición cuando un elemento dentro de un formato queda estable y armónico gracias a la compensación de fuerzas perceptuales a las que se somete. Se asocia a la relación entre los diversos elementos presentes en una imagen, a la intensidad y al contraste de los colores. Desde el punto de vista del observador, cada elemento presente en la imagen adquiere un volumen y un peso, algo que ocurre instintivamente. A esto se llama peso visual y está directamente asociado a la sensación de equilibrio (o carencia del mismo) que puede transmitir una imagen.

Proporción: Elegir la adecuada relación entre el ancho y el alto de la imagen que es tomada para que los elementos que la componen estén en adecuada simetría. Aquí lo más importante es conocer la relación de aspectos que tienen los televisores en nuestros hogares, que hoy existen aún los conocidos receptores cuya relación de aspectos es de 4:3 y cierta parte de la población posee la 16:9. Por esa disparidad en muchos

centros y hogares aún hoy las imágenes salen de los televisores y sufren pérdidas, hasta los textos.

**Ritmo:** Consiste en la repetición rítmica de líneas y formas. Por lo general, dichas repeticiones producen una sensación agradable para el ojo humano, llama la atención por sí mismo y puede ayudar a estructurar la imagen hasta convertirse en el tema principal.

**Énfasis:** Se relaciona en dependencia del tipo de plano con los elementos que lo componen, cuál está relativamente más cerca de la percepción del espectador y con una nitidez máxima junto al enfoque de uno específicamente.

**Unidad:** Una imagen posee unidad cuando todos los elementos cinemáticos incorporados a la escena están perfectamente integrados. Se debe conseguir la sensación y atmósfera deseada con la utilización apropiada de las líneas, las formas, la iluminación, el movimiento del actor y/o la cámara.

¿Qué es encuadre y composición de la imagen?

**Encuadre,** referido a la toma o plano que hace el camarógrafo. Apela a la acción de delimitar una parte de la realidad para ser grabada y/o mostrada al perceptor. No es la realidad en sí misma, sino una parte de ella la que se hace llegar al espectador.

La composición alude a la distribución adecuada y armoniosa de todos los elementos que forman parte de ese encuadre que se toma por el camarógrafo desde la cámara en su posición. Para ello dicho miembro del equipo de realización cuenta con diversos elementos tecnológicos y mediante su operatividad asume el registro de la obra con su impronta artística hacia el propio espectador; en tal resultado se encuentran los planos.

En nuestra cultura, recibida desde pequeños, mediante la vista, se perciben las imágenes con un orden; se comienza regularmente de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo terminando en la parte inferior derecha de lo que percibimos. Dentro de cada espacio de imagen captada existen puntos muy importantes que se enfatizan. Ahí radica la conocida y regularmente mencionada dentro el medio fotográfico y audiovisual, regla de los tercios. Aquí se refiere de manera sencilla y esbozada, en la actual pantalla con relación de aspecto 16:9, para conocer dónde radica el ordenamiento de los objetos en los puntos significativos que adquieren mayor relevancia en la imagen. Se divide de la siguiente manera:

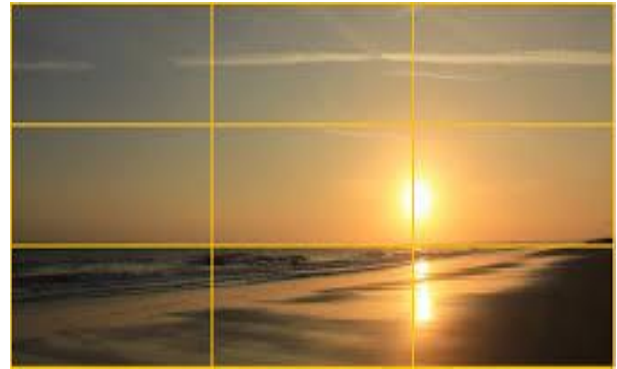


Imagen 12: División de la pantalla para analizar la regla de los tercios

En ambas, tanto la línea del horizonte como de la tierra, están en la línea inferior de cada imagen. Los aspectos u objetos fundamentales a destacar se ubican en los puntos de convergencia de esa división. Igual con elementos que se deben destacar y enfatizar que forman parte de las esencias de cada imagen que se quiere hacer llegar al perceptor.







Imagen 13: División de la pantalla para analizar la regla de los tercios

Tipos de planos en el audiovisual:

**Gran plano general (GPG):** Es la clase de plano que se usa para contextualizar. En la fotografía se utiliza con las imágenes de paisajes como ejemplo más claro, a la vez que en el cine podría ser cualquier escena en la que no aparecen personajes o en su defecto, estos se encuentran muy distantes. El propósito de este plano es dar a conocer el sitio en donde se suceden los acontecimientos.

**Plano general (PG):** Aquí las personas pueden verse de mejor manera, en este se acercan más al espectador, se pueden especificar más pese a que no ocupan el encuadre completo.

**Plano americano (PA):** Puede considerarse que esta clase de plano se originó en las películas de vaqueros, en las cuales era necesario que el arma que se situaba en la cadera también se vislumbrase claramente al mostrarse la expresión facial del personaje, por consiguiente, el plano americano se produce desde la cabeza hasta la mitad del muslo o incluso las rodillas.

**Plano medio (PM):** En este las personas involucradas en la escena cuentan con más protagonismo, puesto que el corte se efectúa, en general, desde su cabeza hasta su cintura suprimiendo el resto del cuerpo. También puede tomarse hasta la línea de los bolsillos o el conocido busto.

**Primer plano (PP):** Se caracteriza por enmarcar únicamente desde la cabeza hasta los hombros. Es muy adecuado para mostrar expresiones de los personajes, o también sentimientos y emociones faciales.

**Primerísimo plano (PPP):** Se trata del conocido close-up, un encuadre en el que solamente resalta la cara de algún personaje, desde su frente hasta su barbilla. El primerísimo primer plano es más adecuado para representar los sentimientos, pretensiones y emociones de cada persona. También se aplica para detalles en el cuerpo

humano, como, por ejemplo, énfasis en un ojo, la mano, el pie, entre otros muchos.

**Plano detalle (PD):** Es un plano de algo muy concreto que acostumbra a ser un indicio de los hechos que se desarrollarán más tarde en la historia de una película. Consiste en un acercamiento a algún objeto a fin de que este sea el centro de atención, como por ejemplo un libro, un reloj o unas zapatillas.

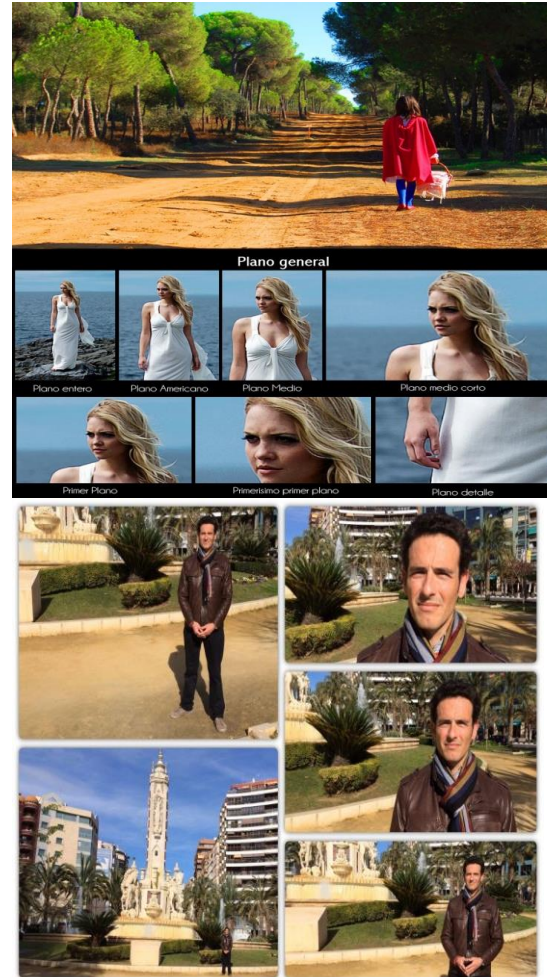


Imagen 14: Variedad de planos

### 3. CONCLUSIONES

Hasta aquí se ha abordado un conjunto de aspectos básicos que forman parte de los elementos que integran la imagen que llega al perceptor por las diferentes vías de comunicación existente, aunque se hizo referencia fundamentalmente al medio audiovisual por la importancia que tiene. Quedan otros elementos que también forman parte de ella que serán tratados en próximos trabajos.

De forma amena y razonable se analizó cómo se elaboran las imágenes de forma creativa para brindárselas al público perceptor que cada vez va



adquiriendo nuevos y mejores conocimientos. Todas a partir de la unidad de las partes en la producción por las especialidades que inciden en la creatividad de una obra en el género. Desde cada delimitación contextual que se capta, procesa y armoniza artísticamente, para hacérselas llegar a un público determinado con objetivos concretos, artísticamente estructurado en pos de su cultura, socialización, costumbres y lograr su reconocimiento e incluso sentirse parte de lo que expresa.

Esa gran relevancia radica en que los hacedores del conjunto de géneros audiovisuales, deben desarrollar cada especialidad constantemente hasta lograr una cohesionada labor de todo el grupo, para realmente influir en cada público meta y lograr los objetivos que se precisan.

#### **4. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

1- Cabrera, R: "Algo sobre pintura y gráfica en Cuba". La Habana, Cuba: Editorial Pueblo y Educación, 1981. P. 147.

2-Ortiz, MJ: "Producción y realización en medios audiovisuales. Universidad de Alicante, España: RUA, 2018.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Regla\\_de\\_los\\_tercios](https://es.wikipedia.org/wiki/Regla_de_los_tercios)

<https://www.audiovisualstudio.es/planos-en-lenguaje-audiovisual/>

<https://www.google.com/search?q=tipos+de+planos+en+el+audiovisual.>

<http://crean.es/equilibrio-visual/>

<https://www.xatakafoto.com/trucos-y-consejos/el-ritmo-en-fotografia>

<https://pixabay.com/es/images/search/%C3%A9nfasis/>

<http://www.triangleoficial.com/composicion-unidad-y-centro-de-interes/>