

Teoría e historia de la imagen

Fátima Gil
Francisco Segado
(eds.)



ÍNDICE

RELACIÓN DE AUTORES	13
PRÓLOGO.....	15
CAPÍTULO 1. EL LENGUAJE VISUAL	17
<i>Noemí Ávila Valdés</i>	
1.1. Qué es la semiótica.....	17
1.2. Qué es el lenguaje visual	19
1.3. Una imagen no es una realidad	21
1.4. Los diferentes tipos de discursos audiovisuales.....	24
1.5. El contexto	26
1.6. Bibliografía.....	27
CAPÍTULO 2. HERRAMIENTAS DEL LENGUAJE VISUAL.....	29
<i>María Acaso López-Bosch</i>	
2.1. Concepto de herramienta del lenguaje visual.....	29
2.2. Herramientas de configuración	30
2.2.1. El tamaño.....	30
2.2.2. La forma.....	31
2.2.3. El color	33
2.2.4. La iluminación.....	36
2.2.5. La textura.....	37
2.3. Herramientas de organización.....	39
2.3.1. La composición	39
2.3.2. La retórica visual.....	39
2.3.3. Figuras básicas de la retórica visual.....	40

2.4. Aprender a ver es como aprender a conducir.....	42
2.5. Bibliografía.....	43
CAPÍTULO 3. TIPOS DE REPRESENTACIONES MEDIANTE EL LENGUAJE VISUAL	45
<i>Noelia Antúnez del Cerro</i>	
3.1. Tipos de representación visual según las características físicas del soporte	46
3.1.1. Representaciones visuales bidimensionales	46
3.1.2. Representaciones visuales tridimensionales.....	47
3.2. Tipos de representación visual según su función.....	48
3.2.1. Representaciones visuales informativas.....	48
3.2.2. Representaciones visuales comerciales.....	51
3.2.3. Representaciones visuales artísticas	54
3.2.4. Otro tipo de representaciones visuales por su función.....	58
3.3. Bibliografía.....	59
CAPÍTULO 4. LA PERCEPCIÓN VISUAL	61
<i>Isleni Cruz Carvajal</i>	
4.1. Cómo vemos.....	61
4.1.1. El mecanismo de la visión humana.....	62
4.1.2. El sistema nervioso	64
4.2. Qué vemos.....	65
4.2.1. Teoría de la visión de los colores.....	65
4.2.2. La visión estereoscópica.....	67
4.2.3. La persistencia retiniana	68
4.3. Teorías sobre la percepción.....	68
4.3.1. Propiedades de la percepción	69
4.3.2. Teoría de la Inferencia.....	70
4.3.3. Teoría de la Gestalt: la forma visual como estructura	71
4.3.4. Teoría de la Extracción de la Información de Gibson o Teoría Psicofísica	75
4.4. Bibliografía.....	77
CAPÍTULO 5. LA IMAGEN SECUENCIAL	79
<i>Mario Rajas Fernández</i>	
5.1. Fundamentos de la imagen secuencial.....	79
5.2. Unidades de segmentación.....	80

5.2.1. Unidades de proceso: toma y capa.....	81
5.2.2. Unidades de contenido: secuencia y escena	82
5.2.3. Unidades de discurso: fotograma y plano	83
5.3. Constituyentes espacio-temporales del plano.....	84
5.3.1. Encuadre	84
5.3.2. Duración	86
5.4. Montaje interno	86
5.4.1. Puesta en imagen	87
5.4.2. Reformulación del montaje: composición visual	90
5.5. El plano-secuencia: paradigma de la continuidad	92
5.5.1. Definición	92
5.5.2. Características	93
5.6. Bibliografía	94
CAPÍTULO 6. EL ORDEN TEMPORAL DE LA SECUENCIA: EL MONTAJE	97
<i>Laura Fernández Ramírez</i>	
6.1. Introducción: el espectador	97
6.2. Definición de montaje cinematográfico. La continuidad espacio-temporal	98
6.3. El tiempo de un film.....	100
6.3.1. El orden.....	101
6.3.2. La duración.....	102
6.3.3. Frecuencia.....	105
6.4. Tipos de montaje	106
6.5. ¿Cuál es la duración adecuada de un plano?	107
6.6. Características generales del montaje en función del tipo de secuencia ..	108
6.7. Principales teóricos del montaje. Historia.....	109
6.7.1. L. V. Kulechov	110
6.7.2. V. I. Pudovkin	111
6.7.3. S. M. Eisenstein	112
6.8. Conclusión.....	113
6.9. Bibliografía.....	114
CAPÍTULO 7. DE LA PREHISTORIA A LA ANTIGÜEDAD	115
<i>Ana Gómez González</i>	
7.1. La Prehistoria.....	116
7.1.1. Las pinturas rupestres. Entre la realidad y la magia.....	116
7.1.2. El Neolítico. Bailes, rituales y primeros poblados	117

7.2. Las grandes civilizaciones: Mesopotamia y Egipto	118
7.2.1. Mesopotamia: paraísos con jardines colgantes.....	118
7.2.2. Egipto: dioses y faraones.....	119
7.3. Las civilizaciones clásicas: Grecia y Roma	121
7.3.1. Grecia: la búsqueda de la belleza.....	121
7.3.2. Roma: Imperio y poder	122
7.4. Bibliografía.....	124
CAPÍTULO 8. DE LA EDAD MEDIA AL MUNDO CONTEMPORÁNEO..	125
<i>Ana Gómez González</i>	
8.1. La Edad Media: la imagen al servicio de la religión	125
8.1.1. El mundo paleocristiano y bizantino: Dios y luz.....	125
8.1.2. La Europa prerrománica y Románica: todos los caminos llevan a Santiago	127
8.1.3. El Gótico y las catedrales.....	129
8.2. El Renacimiento y el Barroco: la imagen al servicio del poder.....	131
8.2.1. El Renacimiento	131
8.2.2. El retrato.....	133
8.2.3. El Barroco.....	133
8.3. Epílogo: hacia el mundo contemporáneo. La imagen en libertad.....	135
8.4. Bibliografía.....	136
CAPÍTULO 9. LA FOTOGRAFÍA	137
<i>Araceli Rodríguez Mateos</i>	
9.1. La imagen revolucionaria en el siglo XIX: entre la ciencia y el arte	137
9.1.1. Usos sociales e implicaciones culturales	140
9.1.2. La práctica <i>amateur</i>	145
9.2. El siglo XX: entre el documento y la expresión creativa	146
9.2.1. El fotoperiodismo o la actualidad en imágenes	146
9.2.2. <i>Life</i> , las revistas gráficas y su retrato del mundo	149
9.2.3. La reflexión documental	153
9.3. El arte de la imagen moderna.....	155
9.3.1. Los inicios de la fotografía artística	155
9.3.2. Purismo y experimentación vanguardista	157
9.3.3. La huella en el arte contemporáneo	159
9.4. Epílogo.....	160
9.5. Bibliografía.....	161

CAPÍTULO 10. HISTORIA DEL CINE (I): EL ORIGEN DEL CINEMATÓGRAFO.....	163
<i>Fátima Gil Gascón</i>	
10.1. Los pioneros.....	163
10.2. El cine en Estados Unidos.....	164
10.3. El expresionismo alemán.....	166
10.4. El cine soviético.....	167
10.5. El cine mudo en otros países.....	169
10.5.1. Italia.....	169
10.5.2. Escandinavia.....	169
10.5.3. España.....	169
10.6. El cine sonoro.....	170
10.7. La aparición de los cines nacionales.....	172
10.7.1. Inglaterra.....	172
10.7.2. Francia.....	172
10.7.3. Alemania.....	172
10.7.4. España.....	173
10.8. Participación de la industria cinematográfica en la Segunda Guerra Mundial.....	173
10.9. Inicio y consolidación de la industria cinematográfica.....	174
10.9.1. El cine nómada.....	174
10.9.2. Los primeros pasos de la industria norteamericana.....	174
10.9.3. Creación y consolidación del <i>Studio System</i>	175
10.9.4. El <i>Star System</i>	175
10.9.5. La censura.....	176
10.9.6. Las salas de cine.....	177
10.9.7. El cine se convierte en arte.....	178
10.10. Bibliografía.....	178
CAPÍTULO 11. HISTORIA DEL CINE (II): DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL A LOS PRIMEROS AÑOS DEL SIGLO XXI.....	179
<i>Fátima Gil Gascón</i>	
11.1. Estados Unidos.....	179
11.2. El cine europeo de posguerra.....	181
11.2.1. El neorrealismo italiano.....	181
11.2.2. España.....	181
11.2.3. Gran Bretaña.....	182
11.2.4. Países nórdicos.....	182
11.3. Los años sesenta.....	182

11.3.1. El cine francés: la <i>Nouvelle Vague</i>	183
11.3.2. El <i>Free Cinema</i>	184
11.4. De los años setenta a la actualidad.....	184
11.4.1. Estados Unidos	185
11.4.2. Europa.....	186
11.5. La industria cinematográfica tras la Segunda Guerra Mundial.....	187
11.5.1. La “caza de brujas”	188
11.5.2. La censura	188
11.5.3. El <i>Actors Studio</i>	189
11.5.4. El cine independiente	189
11.5.5. Salas de cine.....	189
11.6. Nuevas pantallas: el cine en 3D	190
11.7. Bibliografía.....	190

CAPÍTULO 12. LA TELEVISIÓN COMO CREADORA
DE UNA IMAGEN COLECTIVA:

EL EJEMPLO ESPAÑOL	191
<i>Javier Mateos-Pérez</i>	

12.1. La televisión como creadora de una imagen colectiva	192
12.2. La prehistoria de la televisión en España.....	193
12.3. El nacimiento de la televisión española.....	193
12.4. La edad de oro	194
12.5. La televisión de la Transición: la apuesta por la democracia	195
12.6. La televisión de la democracia.....	197
12.7. El cambio de ciclo. La lucha por la audiencia.....	198
12.8. La televisión del siglo XXI.....	200
12.9. La Televisión Digital Terrestre	201
12.10. Bibliografía.....	202

CAPÍTULO 13. EL CÓMIC

Francisco Segado Boj

13.1. Definición y elementos del cómic.....	203
13.2. Antecedentes del cómic.....	204
13.2.1. Prehistoria del cómic	204
13.2.2. El nacimiento del cómic moderno: las tiras de prensa	205
13.3. El <i>comic book</i> de EE UU.....	208
13.3.1. El cómic de superhéroes: origen, características y desarrollo inicial	208
13.3.2. El proceso de madurez del género superheróico	210
13.3.3. Otros géneros y mercados del <i>cómic</i> estadounidense	211

13.4. El cómic europeo.....	212
13.4.1. El cómic franco-belga.....	212
13.4.2. El cómic británico.....	213
13.4.3. El cómic italiano.....	213
13.4.4. El cómic en España.....	214
13.5. El cómic en Japón: el <i>manga</i>	215
13.6. Bibliografía.....	216
CAPÍTULO 14. LAS NUEVAS FRONTERAS DE LA IMAGEN: LOS VIDEOJUEGOS.....	217
<i>Salvador Gómez García</i>	
14.1. ¿Por qué los videojuegos?.....	217
14.2. Pensar en videojuegos.....	219
14.2.1. Los videojuegos como historias.....	219
14.2.2. Los videojuegos como juegos.....	220
14.2.3. En definitiva: algo más que entretenimiento.....	221
14.3. ¿Qué es un videojuego? Elementos y forma narrativa.....	221
14.3.1. Los elementos de un videojuego.....	222
14.3.2. Otra forma de contar: la retórica de procesos.....	224
14.4. Conclusión.....	225
14.5. Bibliografía.....	226