

## El sistema comunicativo y la forma semántica

El signo es el elemento básico de la comunicación audiovisual mediante el cual se articula el discurso y se configura el mensaje. El signo audiovisual por naturaleza asume dos formas representativas; una semántica que consiste en informar mediante unidades de significación y otra estética que aportará lo bello a la forma del mensaje. Dicha forma semántica esta conformada por signos tanto verbales como no verbales, tanto visuales como auditivos (Ràfols, 2003)

### Signos verbales

Posee un grado de codificación superior al lenguaje visual debido a que tiene un gran sustento gramatical que estructura de manera coherente el mensaje comunicacional. En el diseño audiovisual, se usan cuando es necesario que el mensaje a transmitir quede lo suficientemente claro. Pueden clasificarse en orales o escritos dependiendo si los esta enunciando un narrador (la palabra) o por lo contrario, si se ven expuestos en la pantalla y pasan a ser elementos que integran la imagen (la tipografía)

### Signos auditivos

“El texto oral por su gran capacidad de transmitir información y por la fuerza de la modulación de la voz se convierte en protagonista siempre que está presente” (Ràfols, 2003, p.16) Sin embargo existen otros elementos que no pertenecen al lenguaje verbal que se pueden configurar como elementos auditivos, por ejemplo los efectos de sonido y la musicalización. Ambos pueden hacer que la imagen adquiera un sentido u otro puesto que la música a parte de su alto grado de emotividad, está cargada de un lenguaje propio capaz de generar unidades de significación.

### Icono

Son aquellos elementos creados por el hombre para representar algo. En ellos hay un parecido a la forma que hace que los asociemos directamente con su significado, por lo tanto, no necesitan de ningún tipo de interpretación para existir y los leemos tal como vienen (Ràfols, 2003). Pensemos por ejemplo en los elementos diseñados en la interface de una computadora o celular: carpetas, lupa, tijeras, bote de basura entre muchos otros computacionales, son elementos que automáticamente asociamos con temáticas en particular.

### Símbolo

El símbolo es un signo que requiere interpretación y cierto grado de convención, pues para leerse de forma correcta un símbolo, necesita conocerse el código y el contexto en el que se enmarca (Ràfols, 2003). Normalmente es asociado con una ideología o una manera de pensar en particular, pensemos por ejemplo en el símbolo más común de la humanidad: la cruz. Este símbolo no es solo una representación del elemento formal sino que además trae consigo una serie de conceptos como religión, protección, regocijo, entre otros dependiendo la cultura que lo aborde.

### Metáfora

Esta forma de narrativa la usamos en el audiovisual cuando no queremos decir las cosas de manera literal y apelamos a comparaciones o analogías para expresar una idea de forma distinta pero asegurándose que dicho mensaje sea claro y no de paso a malos entendidos. La creación y posteriormente lectura de una metáfora implica el uso de la imaginación, la sensibilidad y la percepción (Ràfols, 2003). Uno de los ejemplos más comunes en la actualidad es referirse al color verde como elemento natural, por ejemplo cuando hablamos de pulmón verde haciendo referencia a el Amazonas o a un pensamiento ecológico

## BIBLIOGRAFIA

Ràfols, Rafael. Colomer, Antoni. El diseño audiovisual. Editorial Gustavo Gili, SL, Barcelona, 2003