

iti
Tecnológico
Internacional
Universitario



PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DISEÑADORES GRÁFICOS

Silvia Arciniegas A. / Darío Arboleda J.

ISBN: 978-9942-7284-2-5



PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DISEÑADORES GRÁFICOS

Silvia Arciniegas A. / Darío Arboleda J.



Título:

Producción audiovisual para diseñadores Gráficos

Autores:

Silvia Elena Arciniegas Andrade
Dario Gabriel Arboleda Jordán

Rectora del ITI:

Mg. Rosa Paredes

Director General:

Mg. Mario Román

Coordinación técnica:

Vicerrectorado Académico
Vicerrectorado Administrativo y financiero
Coordinación de planificación y calidad
Coordinación Administrativa
Secretaría Académica

Corrección de estilo:

MSc. Noemy Sandoval Ortiz

Par revisor académico

Mg. Grisel Yépez

Diseño y diagramación:

Silvia Arciniegas Andrade

Fotografía:

Silvia Arciniegas A. / Darío Arboleda J.

Número de páginas: 192

ISBN: 978-9942-7284-2-5

Editorial:

Editorial ITI 2024.
Ramírez Davalos y 10 de Agosto. Quito - Ecuador.
Teléfonos: 022231400.
www.iti.edu.ec

Los capítulos de esta obra pasaron por un proceso de revisión por pares doble ciego en su totalidad. Los criterios vertidos son de responsabilidad de sus autores, por lo que no necesariamente expresan la opinión del ITI.

Tipo de licencia y reproducción:



PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL PARA DISEÑADORES GRÁFICOS

Silvia Arciniegas A. / Darío Arboleda J.

ÍNDICE

Introducción	9	- Distancia Focal	110	- La mediación visual técnico – retórica	153
		- Tipos de lentes	111	- Composición del plano	156
CAPÍTULO 1	11	- Profundidad de campo	113	- Profundidad de campo	156
- La Comunicación Visual	13	- Teleprompter	115	- La iluminación	156
- El diseño gráfico y la producción audiovisual	16	- Unidad de control de la cámara (CCU)	115	- El plano en movimiento y en relación con otros planos	157
		- Movimientos de cámara	116	- Imagen cinética y realidad	158
CAPÍTULO 2	43	- Iluminación	121	- Sistemas Sonoros	159
- Comunicación	44	- Luz natural	122	- Técnicas de creatividad	167
- La fotografía	48	- Luz artificial	122	- Uso de dibujos	168
- Cine	50	- Cantidad de luz	122	- La psicología de la comunicación	198
- La televisión	57	- El ojo humano	122	- El guion	170
- El Video	61	- El contraste	123	- Filmación	180
- Análisis histórico de la tecnología audiovisual	65	- Cantidad de luz	123		
- Medios digitales	68	- La intensidad	123		
- Elementos de una producción audiovisual	75	- Capacidad de reflexión	124		
- La Imagen	75	- Utilización de la luz	132		
- Funciones de la Imagen	79	- Equipos de iluminación	132		
- Planos	79				
- La escena	92	CAPÍTULO 4	137		
- La secuencia	93	- Semiótica del sistema audiovisual	139		
		- Tipos de signo	140		
CAPÍTULO 3	95	- Elementos que integran lo audiovisual	142		
- El sonido	97	- Realidad Visual	143		
- Cualidades del sonido	98	- Semiótica de los Objetos	146		
- Audio	101	- Realidad y Signo	146		
- Micrófono	103	- Mundo Natural	146		
- Cámaras y lentes	107	- Zoo Semiótica	146		
- Tipos de cámara	108	- Semiótica de la realidad visual humana	147		
- Sistema Óptico	108	- La narrativa audiovisual	148		
- Focus (Foco)	110	La kinésica	150		
		La proxémica	150		
				Referencias	185

INTRODUCCIÓN

La producción audiovisual ha evolucionado como una de las áreas más dinámicas e influyentes, no sólo en el ámbito de la comunicación, sino también en el arte contemporáneo. En un tiempo marcado por la presencia constante y masiva de los medios digitales, la creación de contenido visual y sonoro se ha convertido en una herramienta fundamental para transmitir ideas, conceptos y emociones a audiencias globales. La relación entre lo técnico y lo creativo en este campo plantea una gran cantidad de desafíos y oportunidades que transforman continuamente la manera en que concebimos la comunicación visual. El propósito de este libro es explorar de manera clara y sencilla los aspectos técnicos de la producción audiovisual, abarcando temas como la fotografía, el manejo de cámaras, la iluminación, el sonido y la edición. Estos elementos no solo

constituyen la base técnica de una producción audiovisual exitosa, sino que también ofrecen un lenguaje propio que, cuando es bien manejado, potencia el mensaje y la narrativa visual. Además, en este texto se resalta la relación que la producción audiovisual mantiene con el diseño gráfico. Ambos campos, aunque distintos en sus herramientas y enfoques, comparten el objetivo de crear mensajes con un impacto visual poderoso y efectivo. El diseño gráfico proporciona los fundamentos estéticos y compositivos que enriquecen la producción audiovisual, ayudando a definir el estilo, la identidad visual y la coherencia en cada proyecto. A lo largo de estas páginas, se analiza cómo el diseño gráfico y la producción audiovisual se complementan, destacando contenido que muestra la importancia de una colaboración efectiva entre ambas disciplinas.

CAPÍTULO 1

COMUNICACIÓN VISUAL

LA COMUNICACIÓN VISUAL

La comunicación se considera un acto de transmisión de información debidamente elaborado, desde un emisor hasta un receptor. La comunicación ha tenido diferentes etapas en su proceso de construcción, iniciando con sonidos, gestos y figuras, mensajes simples hasta llegar a mensajes complejos. Actualmente existen varios campos que derivan de la comunicación como la comunicación visual la cual se refiere a toda forma visual, escrita, dibujada, animada, etc. que se codifica para crear mensajes que se direccionan a diferentes grupos de personas para satisfacer diferen-

tes necesidades comunicacionales. Con el paso de los años se han perfeccionado las estrategias para difundir estos mensajes de maneras más eficientes y acorde con las nuevas tecnologías para el intercambio y transportación de información. Aunque todas las personas están inmersas en el campo comunicacional, los diseñadores gráficos se encargan de crear estas imágenes, textos, animaciones o fotografías y convertirlas en mensajes codificados para llegar a sus grupos objetivos. Todos los diseñadores gráficos dominan los procesos y herramien-

tas de la comunicación y aunque la rama visual de la comunicación es quizás una de las menos exploradas, actualmente el manejo de la producción audiovisual es una parte importante de la comunicación visual relacionado directamente con un diseñador gráfico. (Carpio, 2012)

En el mundo actual es posible ver claramente la necesidad de nuevos requerimientos de la comunicación para los diferentes grupos objetivos, ante eso el diseñador gráfico debe estar preparado para cumplir las exigencias profesionales que se imponen en la comunicación global. Como lo mencionan (Fragoso & Olalde, 2023), la comunicación es cada vez más compleja de estructurar y de manejar, depende del contexto y la complejidad del mensaje; la unión y manejo de imagen y texto y la inmediatez de la trans-

misión de información actuales, hacen que un recurso básico se convierta en la herramienta perfecta para transmitir una emoción sencilla o un mensaje complejo.

Al respecto de la fusión entre el diseño gráfico y el mundo audiovisual, (Vañó, 2024) menciona que “la comunicación nació a la par del cine, se definió con la televisión y está desarrollando sus características y su lenguaje, de forma explosiva, en la era digital”. Como se verá en este texto, todo el mundo de la comunicación está relacionado, de una manera o de otra. Algunos mensajes son transmitidos por medio de palabras y otros por medio de imágenes y sonidos, el objetivo común es el de comunicar un mensaje estructurado a un grupo objetivo claramente definido por un cliente y con la guía de profesionales en

las diferentes ramas involucradas. Por su parte (Hernández A. , 2022) considera que el diseño gráfico no es solamente una actividad técnica, sino que es una manifestación clave y de mucha importancia para la comunicación en general que cada vez se generaliza más, llegando a muchos otros aspectos y áreas sociales que antes, debido a la mejora en las tecnologías de la información y comunicación. Otros dos autores de gran relevancia dentro del medio son Moles y Costa, al respecto del diseño y la comunicación visual mencionan que:

El diseño gráfico es diseño de comunicación. Y el diseñador gráfico no es un técnico, un estetista ni un estilista. Es en primer lugar, es un comunicador visual, ya que la razón de su trabajo es establecer un “diálogo” con su receptor.” Y anali-

zan la idea del “diálogo” y la definen como la relación comunicativa entre el mensaje y el ojo humano con el fin único de generar recordación y pregnancia en la sociedad al que va dirigido el mensaje. (Costa, 2006)

La comunicación visual no es otra cosa que establecer contacto con un grupo determinado y transmitir información por medio de elementos comunicacionales gráficos, sin descartar obviamente, los elementos textuales o el empleo de recursos que podrían considerarse únicamente aplicables a la literatura.

EL DISEÑO GRÁFICO Y LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Diseñar es simplificar formalmente una idea, presentándola sobre una superficie o formato; un boceto, un plan mental o un proyecto. La producción audiovisual es una representación del cine actual, donde el audio y el video son componentes fundamentales de trabajo.

Estos dos elementos de estudio, tanto la producción audiovisual como el diseño gráfico tienen una relación muy estrecha; se los puede trabajar de manera conjunta, los dos manejan códigos gráficos, visuales y orales en común estáticos, estáticos y en movimiento. La planificación, creación y ejecución de estos elementos, deben

tener un propósito comunicativo: manejar conocimientos básicos y técnicos para ser realizados, dando la forma que se desea comunicar sin romper con las leyes básicas.

El diseño gráfico aporta un nivel de calidad, creatividad, innovación y genialidad a la producción audiovisual. El papel que los dos cumplen en común es comunicar. El diseño gráfico tiende a constituirse en una herramienta necesaria en todo trabajo audiovisual y proceso de edición. Es una forma de expresar lo que se tiene en mente, dar equilibrio, un mejor manejo de la imagen, el color, la composición, mejor ritmo, fondo, movimiento. “El diseño no es

el producto o el mensaje, es el proceso que conduce este mensaje”. (Tavera, 2021) Hay que recordar que todo significa algo, tiene una existencia semiótica, pero no todo comunica. Su composición y complementación es la que comunica.

Con la visión del diseñador se puede incrementar la calidad de la comunicación, tener una manera más directa de expresarse. El diseño gráfico constituye el universo de la comunicación visual estética y animada de la producción gráfica y audiovisual.

El mundo ha tenido un avance significativo en los siglos XX y XXI, estos avances se han dado desde las formas de vida de la sociedad, su organización y evolución en las áreas científicas y tecnológicas. En este contexto y cómo base de la comunicación, el lenguaje ha sido el resultado de la necesidad de transmitir mensajes y significados entre

las personas por medio del empleo de signos y palabras. La presencia de las personas identifica y define al origen de la comunicación. La producción audiovisual es parte de este proceso comunicacional que permite sacar a la luz una idea, promocionarla y venderla a través de un proceso definido en el que sea expresada en un texto dramático, un guion literario, un story board, para luego ser animada o grabada en movimiento. Para esta tarea se requiere un gran equipo material y humano, pero ¿cómo es importante para un diseñador gráfico el proceso audiovisual?, si se analizan actualmente los nuevos procesos comunicacionales, estos han sobrepasado las expectativas de las ahora las denominadas TIC, el uso de la red genera sistemas de comunicación más rápidos y eficientes, pero a la vez requiere de mayor dinamismo, ya no basta la visualización gráfica, también se requieren los proce-

sos audiovisuales. (Gómez, 2013) Luego de la pandemia y gracias a la revolución 4.0, muchos procesos se han acelerado considerablemente, entre ellos el manejo y relación entre varias áreas profesionales o de especialización como el diseño gráfico y la producción audiovisual integrando la narrativa y el manejo técnico en un solo proceso, sumado al hecho de la individualización o personalización de los contenidos y a la masificación de los canales de difusión de información, un profesional en diseño debe conocer y dominar cada vez más alternativas para codificar y transmitir mensajes efectivos.

Así es cómo el diseñador gráfico debe poseer dentro de sus áreas de experticia el uso de las herramientas audiovisuales en conjunto con el dominio del diseño gráfico.

(Morales, 2024), comunicadora social y estudiante del Doctorado en

Comunicación en la Universidad de Salamanca, afirma que el diseñador debe poseer conocimientos en el área audiovisual porque la comunicación en el ámbito visual debe pensarse de modo integral y apoyarse en todas las herramientas que exija cada espacio, ya sea digital o impreso. Por ello, en un entorno en el que las nuevas tecnologías difuminan cada vez más las fronteras entre disciplinas, la formación holística es vital.

El diseño debe entenderse como un área transversal a toda actividad humana; en todas las acciones del ser humano el diseño está presente, la manera de vestirse, la forma en la que están diseñadas las casas, los autos, las calles, en todo se pueden ver expresiones de diseño. El diseño gráfico es una forma de comunicación de carácter gráfico, mediante formas, signos, letras, colores, etc.; que está presente en



todos los aspectos de la vida; por ejemplo, el bus de ruta que se toma todos los días para movilizarse, posee rótulos que ayudan a identificarlo fácilmente, dentro de este medio de transporte, existe señalización de cuanto es el valor del pasaje, que asientos se pueden utilizar o que es lo que se puede hacer dentro del mismo; durante la ruta se puede ver, en todo el recorrido, publicidad de las marcas más populares, todas

son expresiones del diseño gráfico. Por su parte el Diseñador Gráfico (Hidalgo, 2024), quien incursiona en el campo de la producción audiovisual desde hace más de una década, menciona que: "... es importante que el conocimiento que se obtenga en un área como la gráfica a lo largo del tiempo, básicamente se enfoque en la creatividad que se va desarrollando en cada proyecto, el cual constituye o

Foto: Ecuadrone Solutions
<https://www.facebook.com/ecuadrone>



aporta de una manera dinámica al proceso de desarrollo audiovisual".

Como comunicadores se debe determinar que un mensaje bien transmitido debe poseer características únicas que permitan cumplir con el proceso de transmisión para poder, al final, obtener una retroalimentación coherente con el problema detectado para ser resuelto. (Vargas, 2024) es Diseñador Gráfico, Máster en Comunicación Corporativa y Máster en Educación dice que: "el diseño gráfico, la comunicación visual y la producción audiovisual abordan la problemática de la conceptualización, visualización y producción de los mensajes gráficos y la comunicación en sus diversos soportes de materialización visual".

Por lo expuesto, se puede determinar que la actuación del diseñador gráfico involucra diversos campos de acción entre los cuales se pueden destacar: desarrollo de la pro-

gramación, estudio, diseño y producción de los diversos elementos que actúan en la comunicación visual de información, hechos, ideas y valores útiles a una sociedad, mediante la codificación de mensajes.

Su lenguaje y caracterización son resultantes de un proceso proyectual que involucra aspectos culturales, formales, funcionales, tecnológicos y económicos.

Su aplicación aborda temáticas como la identidad visual de instituciones, empresas y productos. Los medios gráficos y digitales de comunicación visual. Los medios audiovisuales de comunicación en sus aspectos gráficos.

La generación de códigos visuales en sistemas de información. La señalización. La gráfica aplicada a productos y servicios. Los aspectos gráficos y comunicacionales de textos, material biblio-

gráfico y didáctico. El diagnóstico, estrategias y propuestas para problemas de comunicación visual.

La Dirección de Diseño y Postproducción Audiovisual debe estar gestionada por un grupo de profesionales que dominen la identidad, imagen, diseño, producción, postproducción, animación digital y autopromoción. Estas se rigen o funcionan mediante el desarrollo de un brief con el tipo de servicio, objetivos planteados y tiempos de entrega.

En consecuencia, se puede determinar que el profesional de la comunicación visual aporta la conceptualización y desarrollo de mensajes con un soporte no textual, expuestos en el entorno o campo audiovisual, el cual se enfoca en ramas de identidad, imagen y publicidad entre otros; estos elementos son parte de las esferas y dimensiones del conocimiento del profesional antes mencionado en su formación bá-

sica. Mientras exista un aporte de mensajes visuales para todo tipo de producto o servicio, sea este de reproducción estática, digital o audiovisual; siempre será necesaria la incorporación a estos proyectos de un profesional de la rama de la comunicación visual; el mismo que aporte su intelecto para cumplir las metas establecidas. (Vargas, 2024)

Es así la manera como el diseño gráfico aporta en el desarrollo de la sociedad, en aspectos educativos, comunicacionales, de reproducción, etc. desde los más simples hasta los más complejos.

Si se analiza el desarrollo constante que la sociedad va teniendo con el paso de los años también es posible observar el desarrollo que el diseño, a la par, va teniendo; esta forma de adaptarse de manera maleable a las necesidades de la sociedad, es la esencia de un profesional multidisciplinar que debe

buscar la actualización constante por medio de un desarrollo investigativo y adaptable a las diferentes situaciones que se le presenten. (Montesdeoca, 2024) Ingeniera en Diseño Gráfico y Comunicación Visual, sobre la premisa “el diseño gráfico es transversal a toda actividad humana” plantea que desde el inicio, la sociedad siempre ha buscado la forma de comunicarse y se han utilizado diferentes medios para hacerlo, el diseño gráfico utiliza estos medios de comunicación para ser un mediador entre el producto o servicio y el cliente, llegando a influenciar en la toma de decisiones.

Se sabe que todo lo que está presente en el entorno de cada cultura es diseño, pero el papel fundamental del diseño gráfico es comunicar visualmente, mensajes o ideas de manera efectiva. Previo a una buena investigación el diseño gráfico hace que las ideas cobren forma, ya sea en papel, en pantalla o en

un objeto, su misión es comunicar, convencer o entretener a un público objetivo, buscando una respuesta de solución, divulgación o aceptación de quién reciba la información. (Montesdeoca, 2024) (Arboleda, 2024) Afirma que al igual que el arte, la historia del diseño va de la mano con la evolución del ser humano, mientras exista la humanidad existirá el diseño, al menos desde la concepción actual.

El diseño, cualquier tipo o rama, busca satisfacer una necesidad, por lo tanto, deberá recurrirse a un diseñador para ello considerando que un profesional de la comunicación visual no se centra en el manejo de un software específico, sino que posee conocimientos necesarios para desarrollar estrategias completas que permitan llegar a la solución de dicho problema.

Hay una frase de Paul Rand: “todo es diseño, todo”. Esta frase lo dice clara y directamente, todo es diseño, los utensilios que utilizamos a diario en la cocina, el lápiz con el que escribimos o dibujamos, el computador que manejamos en el trabajo, nuestro auto o nuestra casa; todo es producto de un proceso de diseño.

El diseño es transversal a toda actividad humana, esto implica que no sólo lo que se usa es producto de diseño, sino todo lo que se relaciona con los seres humanos: equipos, vehículos, accesorios, etc. Todos son productos de diseño, resultado de un proceso lógico y creativo, siempre enfocado en resolver una necesidad humana o relacionada con el ser humano. (Ruiz, 2019) Son muchas las áreas que se relacionan directamente con el ser humano y todo lo que le rodea, el diseño, en todas sus áreas, es una de ellas.

El diseño ha evolucionado con el ser humano y seguirá evolucionando con él, de la misma manera que lo ha hecho hasta ahora. La adaptación a los cambios es lo que permite a las personas seguir en la cima de la evolución, al menos desde el punto de vista de la misma especie y por ende mientras exista la raza humana, existirá el diseño y la necesidad de comunicación. Porsu parte (Montes, 2021) comenta:

Creo que todo profesional del diseño gráfico y comunicación visual debe conocer y tener presentes como son las tendencias actuales, básicamente debe enfocarse directamente a las necesidades que el ser humano tenga en el ámbito de la comunicación gráfica. Ahora, inminentemente el diseñador gráfico tiene o debería saber de todo, porque de cierta manera es transversal a todos los conocimientos.

Es importante que el diseñador se involucre en cosas que no se refieran al sistema del diseño en sí mismo, ahí pienso que serán diversas sus creaciones o aportes a la vida humana. (Endara, 2024) menciona que las ideas generalistas terminan ajustándose por fuerza más no porque realmente sea de una manera y no de otra. Podría ser válido para un diseñador ya consumado, pero para un ser que no tiene idea del concepto pasaría desapercibido.

El criterio del entrevistado se relaciona directamente con los futuros profesionales en las dos áreas establecidas y permite volver a una premisa inicial en toda actividad humana evolucionada: cualquier acción que se tome o camino que se decida recorrer, debe estar lo suficientemente meditada y contar con las bases teóricas actualizadas y enfocadas a las exigencias y contexto del medio moderno.

Sin embargo, es una clara referencia a la capacidad de adaptación que los seres humanos poseen; de hecho, la humanidad ha llegado tan lejos debido a que ha sido capaz de adaptarse a las circunstancias de la vida y ha desarrollado cada vez más aspectos de su vida para poder sobrevivir.

De acuerdo con (Endara, 2024), en el campo profesional un diseñador que apenas inicia en el mundo del diseño, no consideraría el campo audiovisual para desarrollar su actividad laboral diaria.

A pesar de la postura de Endara, el autor de este texto considera que si un profesional no interactúa con otras áreas profesionales o de algún modo no experimenta en otras áreas, simplemente caerá en el mismo espacio que ya está ocupado por otros profesionales y será muy complejo el poder salir por sobre la com-

petencia actual. Si no se evoluciona, en todo aspecto de la vida humana, se estará condenando a la especie.

El trabajo del diseñador gráfico ha evolucionado mucho; sin embargo, para las personas que ejercen la carrera desde tiempo atrás se torna un tanto complejo involucrarse en otras ramas de la profesión. Esa 'evolución' conlleva tiempo, esfuerzo y muchas horas de preparación e investigación el incursionar en el mundo audiovisual, todo esto porque la formación inicial, esa que viene en las aulas de clase, se limitó a aspectos tradicionales del diseño y la comunicación visual.

De todos modos, la iniciativa de buscar nuevas áreas de trabajo permite realizar colaboraciones importantes para producciones audiovisuales, que van desde eventos sociales a la participación en grandes realizaciones de cine.

Todo es parte de las iniciativas que, como profesionales en el diseño gráfico y la comunicación visual, se puedan poner en práctica; ya sea por un motivo o por otro la idea innata de investigar, inherente a la profesión, debe prevalecer y ayudar a buscar nuevas alternativas de perfeccionamiento.

Según los historiadores, el desarrollo de la humanidad inició con la creación de la rueda. Desde este hito, los seres humanos no han parado de descubrir, diseñar e implementar recursos, materiales, herramientas, prestación de servicios, etc., que permiten cubrir una necesidad individual o de un conjunto de personas, si se realiza un análisis semántico entre innovación y descubrimiento el resultado es la reducción a su mínima expresión donde el diseño es la simbiosis que enlaza todo el desarrollo de la humanidad.



Entonces el diseño gráfico se convierte en la base o el eje primordial para cualquier actividad humana.

La mayoría de los entrevistados coinciden en la transversalidad del diseño gráfico en el campo comunicacional. La labor de un diseñador gráfico debe ser enfocada como la de un codificador-decodificador, en el sentido, que primero debe decodificar las necesidades del cliente para poder codificarlas en mensajes comprensibles para un grupo objetivo específico y que debería estar claramente identificado.

Los diseñadores gráficos deben poseer conocimientos en el área audiovisual para poder realizar trabajos audiovisuales originales. La creatividad utilizada va a conferir una ventaja competitiva única, para satisfacer un proceso gráfico audiovisual. En cada profesión, la creatividad, la originalidad o la innovación, dotan

de ese “plus” que cada producto de diseño debe tener, el verdadero reto de un profesional en cualquier área de la comunicación visual es sobresalir con sus ideas de las demás que se puedan generar, siempre buscando el satisfacer esa necesidad descubierta en una “sencilla” entrevista con un cliente determinado.

Por otro lado, (Sarmiento, 2024), Ingeniera en Diseño Gráfico y con varios años de experiencia como profesional y docente, explica que el diseñador gráfico ha evolucionado a la par de la tecnología, en la era de las redes sociales, un mensaje puede difundirse de muchas formas y es preciso como profesionales creativos y competitivos estar a la vanguardia.

EL diseñador gráfico es un comunicador y a través de la conceptualización de un mensaje debe transmitir una sensación, hacer perceptible una idea, pero ahora no

solo debe quedarse en una idea de papel ya que tomando en cuenta la comunicación neurolingüística, los canales de comunicación para llegar a cada persona son diferentes. Se puede mencionar como ejemplo a tres tipos de personas: visuales, auditivas y kinestésicas.

El involucrarse en lo audiovisual le permite comunicar de manera más profunda con todos los individuos, independientemente del canal más efectivo para llegar a un determinado tipo de público. Si se desarrolla un correcto manejo de comunicación se cubren todos los canales comunicativos.

Debe mencionarse que la PNL Programación Neurolingüística de la mano de la inclusión social también exige a los diseñadores, que los medios por los que se transmiten mensajes sean diferentes, para que lleguen a to-

das las personas y de una manera mucho más efectiva y asertiva. (Herrero, 2013) cita a Otl Aicher: “El diseño ilustra la filosofía técnica y económica de una empresa, y la imagen de la empresa revela el carácter de esta, define su mentalidad. El diseñador es el filósofo de la empresa, el que, sea cual sea dicha mentalidad, la hace perceptible”.

Desde este concepto, las empresas necesitan un diseñador que tenga conocimientos en el área audiovisual que haga perceptible desde todos los canales receptivos, para que abarque un mercado más amplio en beneficio del crecimiento empresarial.

Un profesional en el diseño gráfico y la comunicación visual debe adquirir conocimientos en el campo audiovisual para poder integrar el branding de marca, la filantropía corporativa, la comunicación verbal y no verbal. (Montesdeoca, 2024) afirma que el

diseño gráfico utiliza diferentes medios para comunicar siendo los medios audiovisuales los que permiten desarrollar proyectos de mucho interés, donde el profesional en diseño gráfico posea habilidades y destrezas para un buen desempeño.

En otra arista de este análisis, se pueden considerar

Dentro de las mallas de estudio de la carrera de diseño gráfico muchas de las asignaturas manejan contenidos dirigidos al área audiovisual como: composición, fotografía, softwares de edición, lenguaje visual, semiótica, entre otras

Las capacidades de un diseñador gráfico le permiten trabajar en este tipo de proyectos o línea de servicio y entregar un producto de comunicación visual que cumple con diferentes necesidades técnicas, una buena investigación, desarrollo de concep-

tos y composición. Lo que permite establecer bases comunes entre algunas áreas de la comunicación: el diseño gráfico, la comunicación visual y la producción audiovisual. (Arboleda, 2024) dice que un diseñador gráfico trabaja con imágenes todo el tiempo, sean éstas, estáticas o dinámicas, inclusive con imágenes mentales.

Que un especialista en el área de diseño gráfico posea conocimientos sobre el proceso de producción audiovisual incrementa sus posibilidades de dar un mejor y mayor servicio profesional. Actualmente gran cantidad de información es visual y si no se actualizan los conocimientos con otras áreas afines, el profesional se relega a sí mismo dejando de lado espacios muy importantes en los que puede actuar.

La producción audiovisual y el diseño gráfico son áreas del conocimien-

to, muy específicas, de la comunicación y tienen objetivos similares exigiendo que parte del bagaje de conocimiento del diseñador sean los procesos de producción audiovisual.

Desde la perspectiva de la historia de la comunicación visual, en los años setenta, el diseño gráfico en la producción audiovisual, se limitaba a la generación de caracteres en los programas de televisión o comerciales de productos o servicios.

Un poco más adelante y gracias al avance de la tecnología, en todos los aspectos de la vida cotidiana, se da un impulso mucho más importante al diseño gráfico en aspectos comunicacionales audiovisuales y los primeros en saber explotar esto fueron las productoras y agencias de publicidad que manejaban campañas con empresas multimillonarias que enfocaron el gasto del manejo de diseño o publicidad como

una inversión, que puede tener resultados inmediatos, si se la sabe manejar de una buena manera.

De esta manera, en la actualidad, se vincula directamente al diseño gráfico, la comunicación visual y la comunicación audiovisual; cada una de ellas tiene su origen en la comunicación y como tal buscan satisfacer una necesidad informativa o de persuasión sobre algún aspecto que compete a la sociedad.

Todas y cada una de las empresas que existen actualmente en el mercado, sea local, nacional o internacional, necesitan darse a conocer ante el público que las rodea y más que eso, deben resaltar por sobre la competencia directa o indirecta. Y en una sociedad donde cada generación es más visual que la generación anterior, el saber aprovechar las competencias de un diseñador gráfico y fusionarlas con el alcance que

posee un medio audiovisual; es lo que podrá hacer la diferencia entre el éxito o el fracaso de una empresa y sus productos. (Bertetti, 2015)

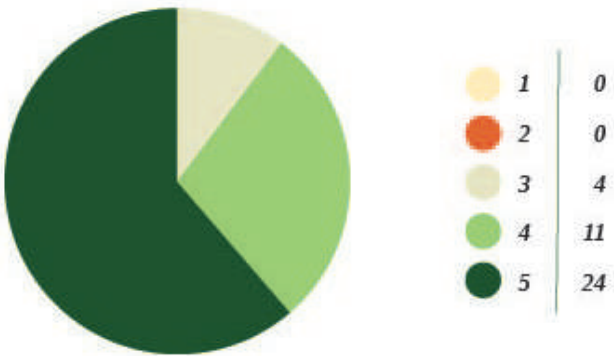
Para (Munari, 2016) el desarrollo de la tecnología obliga al diseñador a incursionar en el campo audiovisual. La comunicación en los últimos años con la potenciación del Internet y la aparición de la Web 2.0 obligaron a los diseñadores a incurrir más allá de su zona de confort que desde siempre fue enmarcada en las dos dimensiones: el papel o el sustrato, de tal manera que mediante una reproducción artesanal o industrial permitió transmitir el mensaje, actualmente un diseñador gráfico debe tener el conocimiento más que básico indispensable en audio, video, fotografía entre otros, no en el afán de ser el súper diseñador, si no porque su abanico de oportunidades se va a ampliar no sólo con los clientes sino con cada área de multimedia.

Es importante analizar si dentro del campo profesional actual del diseñador es posible verificar si son requeridos para el área audiovisual. En un estudio realizado a diseñadores profesionales se puede ver que si son requeridos, cómo lo muestra la siguiente gráfica.

Figura 1 Encuesta a profesionales
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

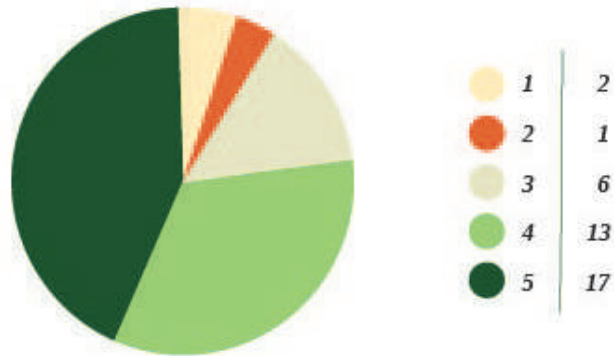
Valore la relación del diseño gráfico con la producción audiovisual

Valore los siguientes aspectos de 1 a 5 según su experiencia; siendo 1 el menos importante y 5 el más importante.



Valore el requerimiento de diseñadores profesionales en el área audiovisual

Valore los siguientes aspectos de 1 a 5 según su experiencia; siendo 1 el menos importante y 5 el más importante.



Los diseñadores deben conocer los procesos audiovisuales, así lo cataloga (Sarmiento, 2024). Según esta profesional, el diseñador gráfico para estar a la vanguardia, debe conocer los procesos de producción audiovisual, pero para esto debe ser muy objetivo profesionalmente. Desde el punto de vista de planificación, al momento de desarrollar un proyecto publicitario, uno de comunicación o una campaña global, es relevante que tenga ese conocimiento para poder planificar tiempos, presupuestos, personal y otros recursos.

Si se analiza la etapa de desarrollo de la producción, debe conocer sobre la preproducción, grabación y posproducción; en esta etapa cuenta también la creatividad del diseñador gráfico en la búsqueda o adaptación de formatos existentes o si se desea un diseño nuevo u original, eso dependerá siempre del objetivo comunicacional. Dentro

de la preproducción le permite visualizar gráficamente lo que quiere desarrollar; en la producción puede hacer correcciones o improvisaciones para impulsar el producto de producción final, desde la mirada de la dirección de arte; y en la postproducción puede ensamblar todo lo gráfico, sonoro y video para crear un mensaje que llegue a los tres canales receptores de las personas.

Si se trata del cierre o liquidación de la producción, es ultimar detalles que van relacionados con la planificación y los recursos y a la vez se aprovecha el material para generar los derivados de la producción audiovisual antes ya de la explotación del producto. Entonces es importante el conocimiento del diseñador gráfico del proceso audiovisual, no quiere decir que debe ser un 'todólogo' en la rama audiovisual que es muy amplia, pero debe tener al menos las bases adecuadas para



poder liderar un proyecto o realizar la planificación desde un punto de vista profesional con calidad. Una idea similar la plantea (Hernández, 2017) sobre las actividades que podría realizar un diseñador gráfico dentro de una producción audiovisual: “Hay varias actividades donde el diseñador se puede involucrar en una producción audiovisual como planear y elaborar elementos gráficos, elaborar propuestas gráficas estáticas sobre las pantallas donde interviene la animación, iconos, tipografías, fotografía, colorización, desarrollo de un guion, producción y postproducción...” con este planteamiento se clarifican directamente las actividades que un profesional en el diseño gráfico puede realizar, desde productos, tradicionales en el área como infografías o fotografías, hasta realización de guion para productos audiovisuales, realmente el aporte del diseño gráfico en la producción de medios audiovisuales es tan im-

portante como cualquier otro que se vincule directamente. Hernández afirma que un diseñador gráfico, para incursionar en el mundo de la producción audiovisual, la actualización constante y la investigación deben ser parte primordial de una carrera que va de la mano con muchas otras y de hecho necesita el apoyo permanente de los profesionales de esas áreas para poder realizar un trabajo coherente con el medio y acorde con las necesidades planteadas.

En las páginas anteriores, es posible tener una idea clara sobre la manera de pensar de varios profesionales consultados al respecto de la presente investigación, maneras de pensar muy similares y desde diversos puntos de vista, todos relacionados con el diseño gráfico o la comunicación visual.

Ahora se hace necesario conocer el pensamiento y las opi-

niones que tienen los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, al respecto del tema tratado.

En el caso de los futuros profesionales del diseño, las preguntas base fueron formuladas de una manera diferente, en lo posible de ubicar el contexto común de todo el grupo de estudio.

Variables como experiencia con proyectos profesionales reales, no fueron consideradas, debido a que no todos han tenido experiencias cercanas con clientes y problemas reales de la carrera; fuera de los planteados por los docentes en cada una de sus cátedras.

Es así que un primer cuestionamiento realizado a los estudiantes de la carrera de Diseño en la Universidad Técnica del Norte (Ibarra), fue si consideraban importante vincular

sus conocimientos actuales de diseño gráfico con la producción audiovisual, y de un total de 126 encuestados, el 98% consideraron que si es importante la vinculación de las dos áreas profesionales. Sus motivos son diversos: “es esencial tener un conocimiento de producción audiovisual”, “se puede tener más oportunidades de trabajo”, “permitiría proyectar de mejor manera el aprendizaje”, “se podrá dar un mayor aporte a la comunidad”, son algunos de los comentarios adicionales de los estudiantes al respecto.

Aunque no todos poseen experiencia laboral fuera de las aulas de clase, la información actualmente llega a todas horas y por todos los medios existentes, de modo que las personas están más y, en algunos casos, mejor informadas en la actualidad y saben perfectamente lo que será de utilidad para ellos en el futuro cercano.

Únicamente con el manejo de las redes sociales, es posible darse cuenta que la mayor cantidad de información que llega es visual o audiovisual y es en ese momento donde los diseñadores se cuestionan cada vez más sobre sus competencias profesionales.

De acuerdo con el último informe de la (Unión Internacional de Telecomunicaciones, 2023) (organismo especializado en Telecomunicaciones de la ONU) y al Banco Mundial (2021), un 77% de la población de América Latina y el Caribe tiene acceso o utiliza frecuentemente el Internet y aproximadamente el 54% de la población mundial cuentan con un dispositivo móvil, lo que permite clarificar el alcance e impacto que tiene en la sociedad actual la red global.

Teniendo en cuenta las cifras anteriores, se puede pasar a la siguiente pregunta, misma que cuestiona-

ba a los estudiantes que si, como parte de un proyecto de estudio o tarea académica, han tenido que realizar un video y la respuesta a esa pregunta ratifica muchos de los argumentos señalados en páginas anteriores por los profesionales entrevistados; 92% de los encuestados han desarrollado videos de algún tipo para cumplir con una tarea académica universitaria.

En Ecuador, según el informe de (Mentinno, 2024) especialistas en analítica de negocios, el 76% de la población nacional emplea Internet regularmente. De ahí que los estudiantes mencionados hayan podido realizar sus tareas audiovisuales, sin contar con una formación académica universitaria en el área.

“En YouTube hay todo” fue un comentario de los estudiantes encuestados y en cifras oficiales la plataforma audiovisual YouTube,

es la segunda más empleada a nivel mundial, luego de Facebook.

Continuando con el análisis, se les preguntó a los estudiantes sobre sus conocimientos específicos en el manejo de programas de edición de audio y video y no es consecuente con las respuestas anteriores, apenas un 75% de los encuestados afirman tener el conocimiento necesario para realizar un producto audiovisual.

Entre los programas más empleados por los estudiantes se encuentran: Adobe Premiere, Sony Vegas, Adobe Animation, Movie Maker, Adobe Audition y Adobe After Effects; en cada uno de los casos existen cientos de videos tutoriales que muestran el manejo de los softwares enlistados.

Sin embargo, hay cosas que no se pueden obtener de un tutorial de la web, el criterio profesional de un diseñador gráfico, y eso se obtiene

únicamente participando en proyectos con clientes y problemas reales.

De cualquier forma, el conocimiento científico parte de uno empírico, de modo que, con esta práctica los estudiantes están conscientes de lo importante que es ampliar sus conocimientos para su formación actual y su ejercicio profesional futuro. Un dato que se relaciona con la información anterior se pudo obtener de la siguiente pregunta, un 51% de los encuestados posee conocimientos sobre los procesos de producción audiovisual, algo que respalda la siguiente idea base, un profesional en diseño gráfico, no es únicamente especialista en manejo de software sino en el desarrollo y estructuración de conceptos o estrategias de comunicación y de productos de diseño gráfico.

Hasta este momento la información obtenida indica que los estudiantes

son capaces de actualizarse constantemente en base a las necesidades que se planteen y cumplir con sus responsabilidades como estudiantes y proyectarse de una manera adaptable como profesionales con iniciativa investigativa.

Una pregunta lógica planteada a continuación es que si los estudiantes ven como importante contar con un material informativo al respecto del tema de investigación y la mayoría de sus respuestas se relacionan con ampliar su campo de actuación profesional y así mejorar sus capacidades multidisciplinarias.

Considerando lo analizado anteriormente, el manejo de la tecnología y su desarrollo actual, los estudiantes están cada vez más claros de las áreas profesionales en las que pueden desarrollarse. Actualmente un estudio de diseño ya no es el único lugar donde un profe-

sional de esta carrera puede ejercer su profesión, el grupo de encuestados menciona que, las agencias de publicidad y los canales de televisión o los medios de comunicación masiva, son ahora lugares precisos para que un diseñador gráfico pueda apoyar con sus conocimientos profesionales en la solución de problemas de comunicación visual.

El estudio realizado con diferentes grupos, muestra que, tanto profesionales como estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico consideran importante el vincularse con la producción audiovisual. Su aporte, dependiendo de la formación académica, puede ser en varias etapas de una producción. En la preproducción un diseñador gráfico es capaz de aportar en la realización del guion, diseño de escenografía, selección de locaciones, entre otros aspectos particulares de esta etapa. Mientras que, en la producción

misma, el profesional en diseño gráfico se puede encargar de realizar la fotografía, el manejo de luces, etc. Para terminar, en la etapa de la posproducción, las capacidades profesionales de un diseñador se pueden aprovechar en la edición del video, en cuanto a la inclusión de efectos especiales o la generación de caracteres y elementos estáticos o dinámicos de identificación.

Es necesario recordar que cada aspecto incluido como conclusión del estudio anterior, y muchos otros existentes, no serían posibles si cada uno de los involucrados no pone tiempo en la capacitación, investigación y actualización de sus conocimientos y la apertura de nuevas posibilidades de crecimiento laboral y personal también.

CAPÍTULO 2

LA COMUNICACIÓN

COMUNICACIÓN

Según la (RAE, 2014) la palabra comunicación proviene del latín communicatio, -ōnis y se refiere a la “la transmisión de señales mediante un código común al emisor y receptor”; se puede decir que la comunicación es un proceso de transmisión de información, ideas, emociones, habilidades que tengan en común una sociedad y se desarrolla a través de un mensaje codificado.

La comunicación requiere obligatoriamente del emisor y receptor quienes identifican y definen el origen de la comunicación, no sólo como una herramienta sino como una habilidad humana vinculada con la inteligencia emocional, que afec-

ta de manera positiva o negativa a todo ser humano, desde su formación educativa inicial hasta su desenvolvimiento como miembro activo y productivo de una sociedad. (Abadanés, 2024) afirma que para que un proceso de comunicación sea efectivo se debe tener en consideración algunos elementos:

Emisor

El emisor es quien desea exponer un mensaje, es un canal natural inicial que genera el mensaje, selecciona los símbolos para expresarse, los codifica en un mensaje para que llegue a ser entendido por quien será el receptor.

Mensaje

El mensaje en cualquier proceso de comunicación es un contenido codificado de hechos, ideas, sentimientos, entre otros, que lleva la información en orden que se traslada al receptor. El mensaje debe cumplir ciertos requerimientos para que el receptor los pueda decodificar, cómo son:

- Logra captar la atención del destinatario o receptor,
- Emplea signos o símbolos que sean de fácil entendimiento o decodificación, para transmitir con claridad el significado,
- El mensaje debe usar diferentes medios o canales para su difusión. Cómo tipos de mensaje se pueden

utilizar diferentes medios cómo: escrito, oral, visual, señalético, etc.

Códigos

El sistema de signos o lenguaje que utilizará el emisor y deberá ser común al receptor, puede ser escrito, visual, sonoro, gestual, etc.

Medios

Los medios de comunicación son esencialmente instrumentos o canales artificiales, que a la vez llegan a ser extensiones de los sentidos del hombre.

Cumplen la función de mediación y de transporte de mensajes, que son transmitidos en códigos. Cómo medios existen desde una conversación directa al aire a través

del cual se desplaza los sonidos, llegan a ser un canal de mediación; en una comunicación escrita lo es el papel y las letras; una comunicación radiofónica y televisiva las ondas electromagnéticas y en el caso de una comunicación masiva, la prensa, la radio, el cine, la televisión serían los canales principales que transmiten los mensajes a los destinatarios.

Ruido

Es toda distorsión generada en forma externa al proceso de comuni-

cación, afecta o altera la decodificación y por ende la comprensión del mensaje. Esto se puede dar en el contexto de la comunicación o en cualquier imperfección de los elementos del proceso.

Receptor

El receptor es el canal natural final que recibe el mensaje. Decodifica el sistema de signos empleados en el mensaje e interpreta su significado.

Figura 2. Esquema de comunicación
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



La comunicación es parte fundamental del ser humano, durante la existencia de la humanidad, las diferentes culturas han buscado diversos medios de comunicación efectivos. Actualmente esos medios son los medios digitales, el uso de Internet, sin restringir los medios tradicionales, se han incorporado rápidamente como los actuales inventos de la tecnología de la comunicación y la más utilizada a nivel mundial. La comunicación actual radica en la tecnología que emplea, en la forma como el lenguaje hablado o escrito, las imágenes y acciones de cualquier tipo se reproducen en un instante y llegan simultáneamente a millones de personas en todo el planeta. Captar el espacio, el tiempo y el movimiento ha sido una ambición constante de los humanos y la historia demuestra los avances y el proceso que han tomado estos,

representados en la pintura, en la escultura, la literatura, la música, la fotografía, el cine, la radio, la televisión, el Internet han llegado a ser medios de transmisión efectiva, donde el mensaje de inspiración del artista o creador llega de manera efectiva al receptor. Los medios de comunicación son un poder innegable en la sociedad actual, el humano está cultivándose a través de la sofisticada tecnología de las nuevas comunicaciones; la prensa, la radio, la televisión, el cine, las revistas, la publicidad entregan constantemente al público mensajes elaborados, a través de una refinada técnica expresiva que tiene un objetivo específico; su destinatario es la colectividad y manejan formas atractivas para el manejo de la información codificada a través de mensajes. Los medios de comunicación son válidos para el traspaso de

conocimiento, crean un ambiente cultural dando una educación de masas o un saber común. Se considera a la Era de las Comunicaciones como el eje principal que tiene la vida cotidiana del hombre civilizado. La tecnología es el término de moda y el avance de las telecomunicaciones ocupa uno de los primeros lugares.

La fotografía

El francés Joseph Nicéphore (1765-1833), al tratar de perfeccionar la litografía, una técnica de arte para grabar en piedra, logra dar progresos en el campo químico, y consiguió fijar diversas sustancias químicas como sales de plata, las mismas que muestran cambios por la acción de la luz, permitiendo fijar imágenes en el interior de la cámara oscura. La primera fotografía se la obtuvo en 1827 y su tiempo



Figura 3. Fotografía de unos tejados tomada por Niépce en 1827. Se trata de la primera fotografía de la historia
Nota. (NAT GEO, 2022).

de exposición fue de ocho horas. Jacques Daguerre (1787-1851), redujo a media hora la exposición de la fotografía, a este invento se lo llamó Daguerrotipo, consistía una capa de cobre sensibilizada donde la imagen se recogía mediante vapor de yodo y revelada con



Figura 4. Fotografía de Louis Daguerre en París, 1838. Se trata de la primera fotografía de la historia en la que aparece una persona
Nota. (NAT GEO, 2022).

La evolución de la fotografía fue tan rápida que se difundió a finales del siglo XX, considerada como un diario visual, e instrumento universal para descubrir el mundo que rodea a los seres humanos, desempeñando ya un importante papel en la astronomía. La fotografía se ha ido perfeccionando, elaborando técnicas mecánicas y químicas que permitieron preparar, exponer, revelar, fijar una imagen fotográfica, a tal punto

que se amplió la creación de fábricas de emulsiones, placas y equipos fotográficos hasta llegar a las películas flexibles.

A partir de este avance se han desarrollado muchas técnicas fotográficas y una gran variedad de cámaras y accesorios para el uso fotográfico de aficionados y profesionales que constituyen importantes instrumentos, en un buen número de áreas científicas y tecnológicas.

En las primeras décadas del siglo XX, con la introducción de la película y la cámara portátil, se puso al alcance del público en general, además la fotografía evolucionó a los campos de la publicidad, el diseño, el periodismo, etc. La tecnología y las cámaras fotográficas tuvieron grandes cambios, las películas dejaron su protagonismo al igual que los procesos de revelado, y fueron reemplazadas por procesos digitales en donde las cámaras fotográficas almacenaron no sólo fotografías sino videos de alta resolución para ser transferidas directamente a un ordenador para su procesamiento.

Cine

En un inicio al cine se lo consideraba como un medio de investigación, de los principios físicos que rigen la refracción de la luz o la forma cómo el ser humano percibe la ilusión de movimiento, pero su evolución fue dada gracias a varios precursores de la cinematografía y varios años de estudios posteriores. Jacques Daguerre (1787-1851), después de que logró reducir el tiempo de exposición de la fotografía, creó el

diorama que representaba una versión pintada de un desfile, esto dejaba a Daguerre en los límites del realismo, accesible a la pintura, en 1824 se dio un aluvión de inventos como el taumatropo, el estroboscopio de stampfer, la rueda de Faraday que fueron creados para figurar una imagen en movimiento, estos inventos sólo se asemejaban a juguetes entre los cuales tenemos:

KINEMASTOCOPIO	Utilizaban imágenes pintadas. Se basaban en el principio de la rueda giratoria.
Es un disco que tenía una imagen por cada lado de la moneda y girándola rápidamente, permitía ver la primera imagen metida en la segunda imagen.	TAUMATROPO
FENAQUISTICOPIO	Es un disco giratorio que deja ver diferentes fases de un movimiento a través de una abertura.
Es un instrumento óptico más complicado que utiliza espejos para presentar una imagen continua en constante cambio.	PRAXINOSCOPIO
ZOOPRAXINOSCOPIO	Consistía en una lámpara y un objeto de proyector que en lugar del tradicional mecanismo de vaivén lleva el disco giratorio.

Figura 5. Inventos para fijar la imagen en una grabación
Nota. (Arboleda & Arciniegas, 2024)



La ilusión óptica de la fotografía en movimiento era el tema de atención de algunos sabios griegos y de Newton en esa época, hasta que el médico británico Peter Mark Roget (1779-1869) presentara su tesis en 1824 sobre la persistencia retiniana, mostrando como las percepciones retinianas no desaparecen instantáneamente ya que el ojo humano tiene la cualidad de captar imágenes que permanecen impresas en la retina visual, durante más tiempo, formando dos imágenes seguidas en una ilusión de movimiento continuo.

Este descubrimiento incentivó a varios inventores a idear aparatos capaces de trabajar con la percepción óptica del movimiento. El físico belga Joseph Plateau (1801-1883), fue el primero en combinar la fotografía con los juguetes científicos, Plateau creador del fenaquistiscopio en 1833 (Dibujos manuales), presentó diez imágenes por segundo y proyectándolas sobre una pantalla, se presentaba la necesidad de crear soportes nuevos que permitieran pasar con mayor rapidez una sucesión de fotografías para que dieran inicio al cine. (Perona, 2010)



Figura 6. Fenaquistiscopio
Nota. (UNAM, 2024)



Figura 7. Zootropo
Nota. (UNAM, 2024)

En 1833 el zootropo del doctor William George Honer (1786-1837) permitía que en el interior del cilindro se colocaran una serie de dibujos como ilustraciones y a la vez haciendo girar se observaba a través de las rendijas animaciones en movimiento continuo.

El astrónomo francés Pierre Janssen (1824-1907) director del observatorio de Meudon, había ideado en 1874 el revolver astronómico, para estudiar el desplazamiento de los planetas, tomando fases sucesivas de movimiento fotográficamente, sobre una placa circular que giraba ante un objetivo.

El mismo principio fue usado por el francés Etienne Jules Marey (1830-1904) en el fusil fotográfico, este estudiaba los movimientos de animales y del hombre, con un disparo de su gatillo, se obtenían series de doce fotografías sucesivas con

exposición de 17727 de segundos. El fotógrafo británico Edward Muybridge (1830-1904) con cámaras independientes, registro fotográficamente las fases del movimiento de un animal en 1878 y 1881, obtuvieron 24 fotografías sucesivas del galope de un caballo. (Perona, 2010) Thomas Edison presentó en 1888 el fonógrafo, instrumento que permitía que la imagen y el sonido se presentaran en la misma escena y en 1893 el cinescopio todo esto gracias a la ayuda del escocés W.K. Laurie Dickson y el francés Eugene Lause, presentó a los visitantes de la Exposición Universal de Chicago imágenes animadas, no proyectadas sobre una pantalla, sino encerrada en una gran caja provista de un ocular. Logró además la combinación básica de los elementos necesarios, dando un aporte al surgimiento del cine.

Emile Reynaud (1893-94) incorporó espejos al eje central del zootropo

para reflejar en ellos las fases del movimiento, de los dibujos en el interior de la franja cilíndrica giratoria, perfeccionó su praxinoscopio en 1877, gracias a la incorporación de un sistema de lentes que proyectaban sus imágenes en 1888, presentando exhibiciones públicas en el Museo de Grevin de París en 1892, conocido como teatro óptico. El teatro óptico es una combinación de la linterna mágica y un juego de espejos, son pequeñas cintas de dibujos dando una ilusión de movimiento. Dickson W.K.L., era un ayudante de Edison Thomas, y quien tuvo la idea de perforar la película de George Eastman para mantener el registro. En 1889 Dickson presentó a Edison Thomas el kinetoscopio un aparato de visión individual en el cual el observador contemplaba la síntesis fotográfica del movimiento, aplicando su ojo a un ocular de aumento. Thomas A. Edison (1847-1931) empleó la película mo-

terna de 35mm de celuloide, flexible, resistente y transparente con cuatro perforaciones por imagen. En 1891 patentó el kinetoscopio.

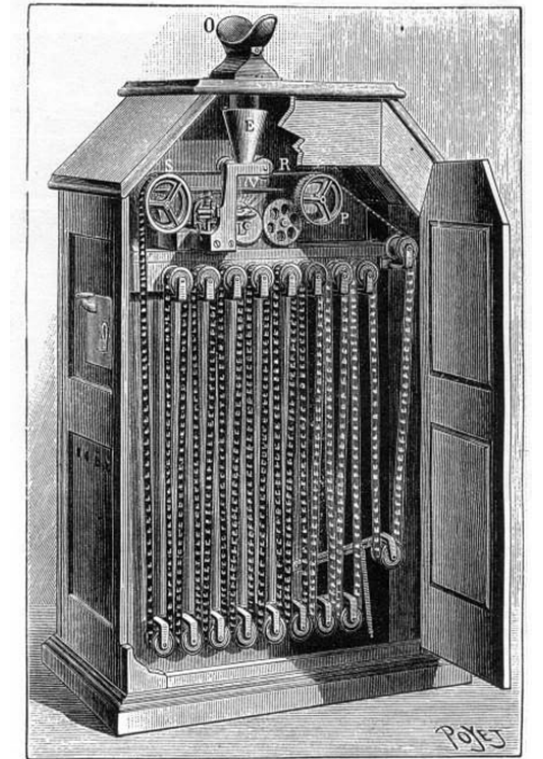


Figura 9. Kinetoscopio
Nota. (Lomography, 2024)



La televisión

En 1883 en Berlín, Paúl Nipkow, de 23 años de edad estudiante de física e ingeniería, creó un sistema de análisis, transporte y recomposición de imágenes. El 6 de enero de 1884 inscribió el telescopio eléctrico que luego se llamaría televisión en el registro de patentes de Berlín. La genialidad de Nipkow se anticipó más de medio siglo al primer servicio mundial de la televisión (1935) y diez años a la primera demostración de cine.

En 1917, Jacob Berzelius descubre las propiedades del selenio, (elemento cuya conductividad eléctrica aumenta con la luz que recibe) convirtiéndolo en un elemento imprescindible de la televisión.

John Logie Baird en 1924 logra re-

producir en discos giratorios imágenes logrando transmitir las durante 10 segundos.

La década de 1930 fue testigo del nacimiento de la televisión en los países pioneros en tecnología. Las primeras emisiones públicas de televisión las efectuó la BBC en Inglaterra en 1927 y la CBS y NBC en Estados Unidos en 1930.

En ambos casos se utilizaron sistemas mecánicos y los programas no se emitían con un horario regular. Las emisiones con programación se iniciaron en Inglaterra en 1936 y en Estados Unidos el 30 de abril de 1939. Las emisiones programadas se interrumpieron durante la Segunda Guerra Mundial, reanudándose cuando la guerra terminó.

Se puede definir que la televisión es un conjunto de técnicas precisas



Figura 10. El inventor de la televisión junto a un ejemplar en un museo
Nota. (Curiosfera, 2024)

para la emisión y recepción a distancia de imágenes en movimiento, desde un sistema transmisor que radia la información modulada en ondas electromagnéticas, dentro de unas bandas de frecuencia que permiten su captación y decodificación por los receptores domésticos situados en el área de cobertura de dicho sistema.

La transmisión de las imágenes en movimiento se da por la descomposición de pequeños puntos luminosos que se trasladan en forma de impulsos eléctricos. La televisión era una realidad que no dependía de otro avance tecnológico, esto en base a la fotoelectricidad o capacidad de algunos cuerpos para transformar la energía eléctrica en energía luminosa, los procesos de análisis capaces de descomponer una fotografía en líneas y puntos claros y oscuros, restaurándola después en su forma original.

Los adelantos en la manipulación de las bases de electrones, harían posible repetir este proceso de descomposición y restitución de imágenes veinticinco veces por segundo. Cómo parte del origen de la televisión se debe hacer mención a la invención del iconoscopio, un tubo electrónico en el que un haz de electrones bombardea una pantalla fosforescente para obtener la pre composición de la imagen en un receptor, además en 1925 Baird, logra trasladar una imagen de una habitación a otra.

La televisión es un medio que narra historias usando cinco elementos: palabras, sonidos, silencios, imágenes y secuencias visuales. El lenguaje de la televisión es en cierta medida el resultado de la fusión del lenguaje cinematográfico con el lenguaje radial, pero el lenguaje de la televisión tiene sus propias características. Codifica la realidad en hechos de comunicación, la transmisión de mensajes a través del espec-

tro electromagnético; en el lenguaje de la comunicación se encuentran imágenes relacionadas, palabras, gustos, sonidos, todos basados en una estructura.

La televisión se ha convertido en

una mediación cultural que tiene un lugar prioritario en los procesos de socialización, memoria social, vida cotidiana y construcción de ciudadanía.

Figura 11. Televisión 1930, tomado del artículo *Way Back When-sday: The History of Television* de Gabrielle Meyer
Nota. (Garymcvey, 2024)



El Video

El video hizo su aparición cuando la televisión ya estaba implantada casi veinte años, la posibilidad de grabar la imagen y el acelerado desarrollo de los equipos originaron el video.

Un sistema de almacenamiento, manipulación, registro y reproducción de imágenes en movimiento o sonidos sincronizados por procedimientos magnéticos de forma sincrónica y simultánea o de repetición.

En la televisión, las cintas de video, baratas y fáciles de editar, sustituyeron a la costosa grabación en material filmado (16mm), que además dejaba menos posibilidades al montaje (aunque la calidad fotográfica era mayor) y que exigía ser revelado.

El soporte magnético presenta a la imagen en video sobre una cinta que se encuentra codificada en for-

ma de huellas magnéticas.

En 1956 se creó el primer video registrador llamado magnetoscopio, por la firma americana Ampex, este medio utilizaba un tambor con cuatro cabezas, una cinta magnética de 2 pulgadas de ancho y una velocidad de 38 cm/s. Este magnetoscopio fue universalmente utilizado, pero era muy costoso.

Un nuevo sistema llamado grabación helicoidal, hacía circular a la cinta alrededor de un tambor equipado con solo dos cabezas. La comodidad de un cassette causó un impacto en el mundo de los videos registradores. En 1970 la firma japonesa SONY presentaba su sistema U-MATIC, basado en el registro helicoidal con 2 cabezas, una cinta de 0.75 pulgadas sea 1.8 cm, contenida en un cassette. El mismo medio, pero reducido el ancho de la cinta a 0.5 pulgadas, 1.25 cm fue el utilizado en los videos cassette domésticos.



Figura 12. Magnetoscopio VERA de la BBC
Nota. (TM Broadcast, 2024)

El periodismo electrónico ligero (con la generalización y abaratamiento del formato betacam, de mayor calidad de imagen con equipos menos pesados) también permitió en televisión a los reporteros hacer lo mismo con las imágenes y el sonido. El Betamax de Sony, con el formato de cintas de video beta, fue el primer sistema de grabación de vídeo doméstico del mercado,

pero fue reemplazado por el formato de cinta de video VHS, comercializado por Radio Corporation of América (RCA). El formato VHS se convirtió en el sistema estándar dentro de la industria de las cintas de video. No obstante, el sistema Betacam de Sony se convirtió en el sistema estándar del equipamiento profesional y de las emisoras de televisión.

El video digital es un dispositivo que se usa en los gráficos por ordenador o computadora, este dispositivo emplea una cámara de video para capturar imágenes de video (como imágenes de televisión o de una cinta de video) y las almacena en la memoria con la ayuda de una placa de circuito especial. Las digitalizadoras de video funcionan de forma

opuesta a un adaptador de pantalla. Mientras que éste último lleva una imagen desde la memoria a la pantalla, una digitalizadora de video graba una imagen mostrada y almacena la información en la memoria de forma digital. El video revolucionó el mundo de la imagen para facilitar la grabación e



Figura 13. VHS
Nota. (PCMAG, 2024)



Figura 14. Cámara digital Canon Legria HF G70
Nota. (Topes de Gama, 2024)

intercambio de programas. La técnica videográfica permitió un mayor control en la post producción de programas, favoreció a la incorporación de efectos especiales y acentuó la rapidez del trabajo frente al soporte cinematográfico

El video solucionó el problema de la conservación de las imágenes en la televisión. La grabación de imágenes recorrió un camino evolutivo, donde el uso del cassette de menor tamaño se incorporó a los procesos digitales y se convirtieron en una señal de videos, en impulsos similares a los empleados en Informática.

(Gonzáles, 1994) señaló ventajas para la Canon Legria: reproducción inmediata, fácil operación, regrabación gran cantidad de veces, imagen de grabación de buena calidad, grabación sincronizada en audio y video, doble canal de grabación de audio (el normal y doblaje), facilitaba el copiado, facilidad de conser-

var la grabación máster y trabajar con copias y bajo costo.

Análisis histórico de la tecnología audiovisual

El ingenio e inventiva del ser humano en los momentos de necesidad vital para su desarrollo y crecimiento han sido el incentivo para la creación de nuevas tecnologías. (López, 2008) Gracias al progreso de la ciencia y el uso de estas nuevas tecnologías audiovisuales, han llegado a pasar etapas duras como el manejo de la imagen, su reflexión, la transmisión del movimiento, el uso del color, la producción y reproducción que llevaba más tiempo y diferentes pasos o etapas de su proceso, hasta el manejo directo y más práctico de los medios audiovisuales. La nueva tecnología ya no necesita de una preparación tan compleja, para el usuario final, ahora sólo es un aprendizaje rápido que busca la eficiencia.

Los medios de producción audiovisual proporcionan una serie de posibilidades en la obtención de objetivos propuestos.

La industria audiovisual y la incorporación de nuevas tecnologías han ido eliminando fronteras entre los medios audiovisuales y medios informáticos, permitiendo que la innovación tecnológica brinde un incremento de posibilidades de expresión obteniendo nuevas oportunidades creativas y la reducción de los procesos de producción.

En la trayectoria de evolución de cada medio de comunicación los conflictos eran constantes, cada uno iba perdiendo la influencia y el valor de importancia que adquirió desde su invención. Desde sus inicios la prensa escrita, fue la promotora de una comunicación masiva entre los seres humanos, la información de noticias, comentarios, tiras cómicas, chistes y

artículos literarios era y es parte de su trabajo diario, actualmente las innovaciones tecnológicas audiovisuales han evolucionado rápidamente el trabajo de la prensa escrita.

El uso de otros medios como la televisión y el Internet han facilitado la transmisión de sus mensajes. La prensa escrita ha dejado de ser solo un medio impreso, en la actualidad maneja un servicio electrónico de información disponible en forma instantánea para los usuarios.

Muchos editores ya incluyen una versión online de su periódico en la Internet accesible a todo aquel que disponga de un computador o un teléfono celular y los diferentes canales de transmisión de mensajes. “El Daily Telegraph” fue el primero en lanzar en 1994 este avance tecnológico en el Reino Unido al sacar el Electronic Telegraph. En el Ecuador la prensa

escrita mantiene información online disponible de manera inmediata aunque los periódicos de papel se han reducido ostensiblemente.

La fotografía, el cine, la radio, la televisión, son gran parte de los avances que la tecnología ha aportado, permitiendo a la vez que la sociedad revolucione sus modos de vida y el trabajo de millones de personas. Además, brindan una gran variedad de entretenimiento, educación y el desplazamiento a lugares nunca vistos.

La tecnología de Internet ha tomado las riendas de las comunicaciones informáticas y ha sido denominada superautopista de la información, ya que proporciona a universidades, colegios, bibliotecas, empresas y hogares una ruta universal a una información de calidad que educa (casi siempre), informa y entretiene. (Unesco, 2022) en su Global Over-

view Report establece que la población total del mundo es de 7.91 billones de personas, de las cuales el 62.5% son usuarios de Internet.

El uso de cada adelanto tecnológico es muy amplio, pero desde sus inicios la publicidad ha sido el medio principal, que ha sabido utilizar cada uno de los medios para comunicar, vender, e informar sobre productos, política, promociones, entre otros, esto en el transcurso de su evolución, es por eso que debe ser mencionada, ya que gracias a la publicidad el poder de la comunicación en el mundo es total.

Actualmente los medios audiovisuales manejan una mayor primacía, tanto por la rapidez de sus efectos como por la fuerza de sus imágenes. La creación de los medios tecnológicos, han servido no sólo para mejorar la vida, sino también para aumentar el respeto universal que la sociedad

en general siente por la tecnología. En general los medios de comunicación son instrumentos mediante los cuales se informa y se comunica adquiriendo el carácter de masivos a lo largo del siglo XXI; son la manera como las personas, los miembros de una sociedad o de una comunidad se enteran de lo que sucede a su alrededor a nivel económico, político, social, etc. Los medios de comunicación son la representación física de la comunicación en el mundo; es decir son el canal mediante el cual la información se obtiene, se procesa y finalmente, se expresa y se comunica.

Medios digitales

Julio Verne solía afirmar que “todo lo que una persona puede imaginar otro podría realizarlo” (BTC, 2016) A lo largo del siglo XX y XXI, la revolución tecnológica e industrial han convertido a los medios de comunicación

en medios masivos sobre una producción que ha cristalizado su presencia en una época de grandes inventos Su evolución ha sido base para el desarrollo de nuevos medios o nuevas tecnologías.

La primera máquina para calcular mecánicamente, para un ordenador digital, fue inventada en 1649 por el matemático francés Blaise Pascal. En 1670 el filósofo y matemático alemán Gottfried Wilhelm Leibniz perfeccionó esta máquina e inventó una que también podía multiplicar.

En el siglo XX el matemático e inventor británico Charles Babbage elaboró los principios de la computadora digital moderna. Inventó una serie de máquinas, como la máquina diferencial, diseñadas para solucionar problemas matemáticos complejos; los ordenadores analógicos comenzaron a construirse a principios del siglo XX.

Los primeros modelos realizaban los cálculos mediante ejes y engranajes giratorios principalmente se utilizaban para solucionar cálculos matemáticos

Durante la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), un equipo de científicos y matemáticos que trabajaban en Bletchley Park, al norte de Londres, crearon lo que se consideró el primer ordenador digital totalmente electrónico: el Colossus. Hacia diciembre de 1943 el Colossus, que incorporaba 1.500 válvulas o tubos de vacío, era ya operativo.

A los sistemas digitales, se les fueron incorporando elementos como microprocesadores, hardware, unidad central de proceso, dispositivos de almacenamiento, estaciones de trabajo, software, mouse, memorias, módems, red. Completando de una manera óptima y cada vez más avanzada en sus tecnologías a los sistemas operativos y computadoras los cuales son elementos imprescindibles

en el manejo de medios digitales. Los multimedia son la combinación de varios tipos de datos (texto, imágenes fijas, en movimiento y audio), pero a diferencia del cine o la televisión, aquí el receptor puede tener un control e interactuar con los medios, todo esto en un computador o un teléfono celular. El receptor cambia de nombre como destinatario su denominación es usuario.

USUARIO.- Es la persona que posee el derecho de utilizar una cosa que no es de su propiedad pero con ciertas limitaciones. En este nuevo recuso de comunicación el control es dado por parte del usuario. Como parte de los usos están: e-mail, chat, laboratorio virtual, bibliotecas virtuales, foros de conversación, encuesta, juegos, cursos, etc., permitiendo hacer llegar su mensaje hasta las más recónditas latitudes.

La red de medios digitales surge como un espacio de intercambio de



ideas de colaboración y de trabajo ofrece un alcance global de archivos universalmente accesibles, los cuales se pueden guardar en distintas formas o formatos variando el audio, video, texto, color, pero sobre todo la interactividad.

La progresiva invasión de los audiovisuales por el medio informático, el meta – medio por excelencia, ejecuta con éxito procesos reservados; favoreciendo el desarrollo de nuevas aplicaciones más universales y de menor costo, constituyéndose como un pedestal primordial para cualquier medio digital.

En la actualidad la rapidez y la creatividad que utilizan para comunicar hacen de estos medios una herramienta muy atractiva y llena de recursos, lo que les ha brindado mayor acogida. El uso de estos medios no requiere ni de mucho dinero, ni de muchas personas

para ser producidos, pues solo basta tener los suficientes conocimientos para aprovechar los recursos que disponen los medios informativos, tecnológicos de la red para ponerse en marcha.

La variedad de equipos tecnológicos es infinita, casi ilimitado en sus usos y aplicaciones, lo que permite que un mayor número de personas, opten por estos medios para crear, expresar, diseñar, informar y comunicar. Las viejas estructuras de producción eran pesadas y apenas pueden competir con las nuevas estructuras ligeras, las primeras ocupaban muchos más puestos de trabajo, espacio, una preparación rigurosa y larga, en las nuevas estructuras apenas cuentan con un personal especializado, en todo el proceso de alfabetización rápido que busca la eficiencia más que la preparación concienzuda y racional, considerando a los soportes audiovisuales



Figura 15. La Z3 fue la primera computadora electrónica alemana Vs. La computadora actual.
Nota. (Forbes, 2024)

como elementos interesantes para facilitar la información.

Les ventajas de los sistemas digitales no siempre se aprovechan de forma clara para el usuario, y en más de una ocasión la aparición de distintas y mejoradas versiones de un equipo sólo sirven para condicionar los equipos anteriores. El aumento de la evolución y usos de los equipos han incluido elementos en donde la edición avanzada de sonido e imagen se pueden dar por ordenadores personales de gama baja, además la evolución de algunas cámaras domésticas significaría un acercamiento importante a las especialidades de los cámaras profesionales.

Los sistemas digitales de una producción consisten en un equipo para la obtención de sonido e imagen, su grabación, tratamiento y conservación, creando una evolución de los sistemas analógicos y la incorporación de técnicas informáticas.

La evolución de los sistemas analógicos supone la mejora de los mecanismos como la disminución de consumo eléctrico y peso, obtención de baterías de mayor duración, tarjetas de memoria con mayor capacidad de almacenamiento.

La técnica informática aporta métodos de tratamiento de la imagen y el sonido; entre ellos destacan la mejora de los procesos de grabación digital del sonido, los métodos de digitalización y compresión.

Elementos de una producción audiovisual

La Imagen

La imagen es una expresión que ha dado origen a nuevos lenguajes, como medios artísticos bidimensionales, tridimensionales, la fotografía, la prensa, el cine, la televisión, el video y el uso de computadores, cumpliendo un papel fundamental en la era tecnológica como medio de difusión.

Las imágenes ayudan a comunicar el mundo. Cada persona tiene su cabeza llena de formas de representación, que se expresan en imágenes. Para entender una imagen no se requiere de formación alguna, todo sujeto es capaz de comprender el mensaje de una imagen.

La imagen cubre distancias y desconocimiento.

La definición de la imagen es extensa, el sustantivo latino imago, representa a la imagen como figura, sombra, imitación; el griego eikon, representa a la imagen como icono o retrato, en si la imagen es un soporte de la comunicación visual, las producciones de imágenes ayudan a entender e investigar el entorno, criticando, profundizando y mejorando la visión del mundo.

Las imágenes tienen un alto impacto y es más compleja que la palabra, la riqueza de los signos de la comunicación visual es superior a la comunicación verbal.

Para el estudio de la imagen (Dondis, 2017) presentó un alfabeto visual, donde se consideran los elementos más simples de la imagen como: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, escala, dimensión y movimiento para luego lograr trabajar una imagen con técnicas visuales más dinámicas.

Las imágenes en la televisión profundizan el dominio en la pantalla y exploran sus propiedades, toda imagen refleja la manera de ver y encuadrar del realizador, de la misma manera la imagen no existe en sí, hay que producirla, hay que construirla y requiere de mucho oficio. No toda referencia visual es una imagen.

Como en la escritura se aprenden primero las letras, en la cinematografía se denomina la imagen como el fotograma, cada fotograma es como una letra del alfabeto cine-

matográfico, al interior transmite las imágenes en movimiento, para esto se cuenta, con la prioridad del ojo humano, que ya había hecho posible la existencia del cinematógrafo: La persistencia retiniana, según la cual el ojo es capaz de mantener en la retina durante décimas de segundo imágenes ya desaparecidas.

Cuando se ve una película pasan ante los ojos de cada televidente 24 fotogramas diferentes cada segundo, pero de acuerdo a la persistencia retiniana hace que no se los mire como imágenes independientes, sino como una sola imagen en movimiento, de tal manera que en los 90 minutos de una película se puedan ver 129,600 fotogramas.

En cada fotograma se pueden encontrar:

- Sujeto de la imagen: protagonista-persona o cosa.



- Un decorado: fondo-paisaje
- Un ángulo: punto de mira desde el cual se capta la imagen
- Un grado de iluminación: permite que se vea iluminado, resplandeciente, oscuro, etc.

En el lenguaje audiovisual los fotogramas sumados se convierten en planos que adquieren una significación, para transformar una imagen en impulsos eléctricos, susceptibles de ser enviados a distancias es necesario descomponer la misma en una serie de puntos, cada uno de los cuales genera un impulso eléctrico diferente.

En los sistemas actuales de televisión, cada imagen se divide para su transmisión en más de 300.000 puntos que posteriormente se restauran en cuarenta milésimas de segundo para dar lugar en la pantalla a una imagen. Los progresos de la electrónica y de las investigaciones

ópticas conllevan un desarrollo cada vez más acelerado en la tecnología de los instrumentos registradores de imágenes.

El uso de la imagen depende de lo que se quiera representar o explicar, de la realidad como empobrecer o enriquecer el significado de un objetivo o tema. Recordar las vivencias y los acontecimientos del mundo considerándose como una memoria contemporánea. Cuando se narra a base de las imágenes, se puede tener mayor libertad creativa, política y de significación, a una imagen no se le puede controlar en su significado, en su expresión, en su comunicación.

La imagen es más versátil que el mensaje escrito ya que los individuos pueden omitir temas textuales que no sean de su interés, pero no puede ocultarse una parte de una imagen.

Funciones de la Imagen

Las funciones de la imagen se dan más allá del sentido y profundidad de la imagen, como parte de una función referencial la imagen es dada registrando y revelando los hechos y las personas:

Función expresiva presenta a la imagen en un contenido estético, tanto de su construcción como los elementos que la relacionan

Función comunicativa es en base a sus elementos informativos, estéticos para significar algo específicamente.

Los elementos de la imagen se construyen en la selección, combinación y relación entre objetos, escenarios, personajes, atmósferas, colores, texturas entre otros.

Las imágenes son polisémicas porque no tienen un significado único

ni estable, su sentido depende de quién lo construya, ya que se pueda dar diferentes relatos del realizador y diversas interpretaciones de las audiencias.

Planos

En el lenguaje audiovisual los fotogramas sumados se convierten en planos que adquieren un significado. Es la unidad visual básica del cine y la televisión al construir un guion, expresa todo aquello que se encuentra dentro del encuadre. El plano dura desde que se abre hasta que se cierra el obturador de la cámara filmadora. Cada vez que el camarógrafo suspende la filmación para iniciar otra toma desde un ángulo diferente o a otra distancia está iniciando un nuevo plano. La cámara filmadora es una prolongación de los sentidos de la vista. En el plano se fundamenta el espacio, lo que se va a mostrar y su duración temporal,



Figura 16. Paisaje
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

el espacio (altura, ancho y perspectiva), la duración (cuanto se graba) y el movimiento de la cámara.

El plano nunca existe aislado se narra en relación a otros planos. Una serie de planos vinculados entre si se denomina secuencia. Las tomas o planos son de diversas clases o tamaños y su uso depende de la función dramática que desempeña, además cada plano tiene sus propias características y hay que ser muy conscientes del efecto que pretende crear a la hora de yuxtaponerlos. La variedad de planos ha hecho necesaria su clasificación según los diferentes aspectos:

Por su dimensión

1) Vista general o Gran Plano General (GPG)

La cámara mira a lo lejos, el encuadre abarca un dilatado campo visual: un paisaje, el mar, toda la ciudad.

2) Plano General (PG)

La cámara se acerca y aparece una parte del paisaje, alcanzándose a distinguir una persona o un grupo.

Figura 17. Paisaje
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



3) Plano General Corto (PGO)

La cámara se acerca todavía más y aparece ya caracterizada y definida la persona o el grupo.

Este tipo de plano sirve para iniciar la narración, se puede presentar la ciudad, el ambiente en el cual se van a presentar los personajes.

Figura 18. Grupo Tsachila
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



4) Plano Americano (PA)

La figura del personaje se corta por las rodillas con lo que el sujeto se amplía respecto a los planos precedentes.

Figura 19. Mujer Tsachila
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



5) El plano medio (PM)

El personaje aparece de la cintura para arriba.

Figura 20. Tradición Tsachila
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



6) Primer plano (PP)

Considerado como base en la expresión cinematográfica se centra en el rostro del personaje, incluyendo una parte del hombro.

Figura 21. Hombre Tsachila
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



7) Gran Primer Plano o Detalle (GPP o PPP)

La cámara enfoca desde muy cerca un detalle del personaje: Los ojos, la

mano, el reloj, un cigarrillo, es una parte determinada, sirve para reconocer sujetos aislados.

Figura 22. Pintura de cabello con achiote
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



I. Por su duración:

A Planos Cortos

Tienen una duración de segundos o fracciones de segundo, son como un relámpago. Producen en el espectador impacto, golpean y atraen. Generalmente son tomas en primer plano y se emplean en escenas de acción y de suspenso.

B Planos Largos

Son las tomas lentas, prolongadas; pueden durar hasta 30 segundos y aún más. Son como una mirada larga y tranquila. Estos planos se emplean para significar paz, serenidad. Generalmente corresponden a planos medios o generales y se utilizan para narrar.

II. Por su contenido

A. Planos Sintéticos

Son aquellos que muestran una imagen completa, una totalidad. Toda la persona o grupo de personas en escena.

B. Planos Analíticos

Los que presentan una parte, un aspecto, un detalle que sólo tiene significación dentro de un contexto.

III. Por su movimiento:

A. La panorámica

Cuando la cámara está quieta, pegada a su eje, o un punto fijo, pero puede girar en forma similar a la cabeza humana alrededor del cuello, se emplea horizontalmente para describir o narrar.

B. El travelling

Ocurre cuando la cámara se desplaza con su eje. Por ejemplo, un caballo que corre a toda velocidad o un tren a toda marcha que es seguido por la cámara paralelamente. Se emplea para expresar el deseo de acompañar, de compartir, de identificarse con el personaje y con la acción.

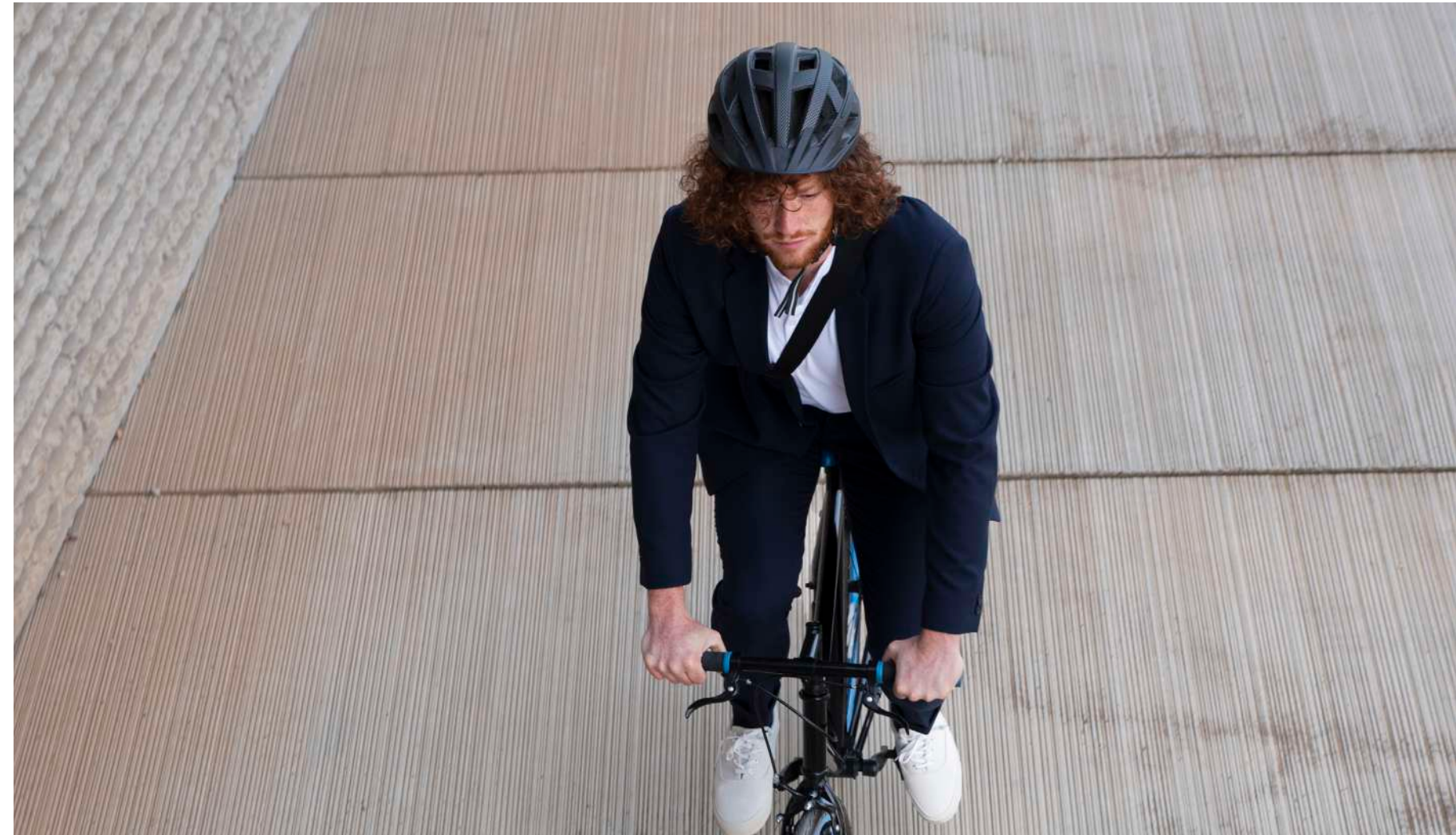
IV. Por el ángulo de toma:

A. Picado

Cuando el objeto es mirado desde arriba.

En general se emplea para paisajes o para planos de conjunto de carácter descriptivo. Cuando se emplea para tomar personas indica aplastamiento, inseguridad, humillación, peligro, abatimiento, etc.

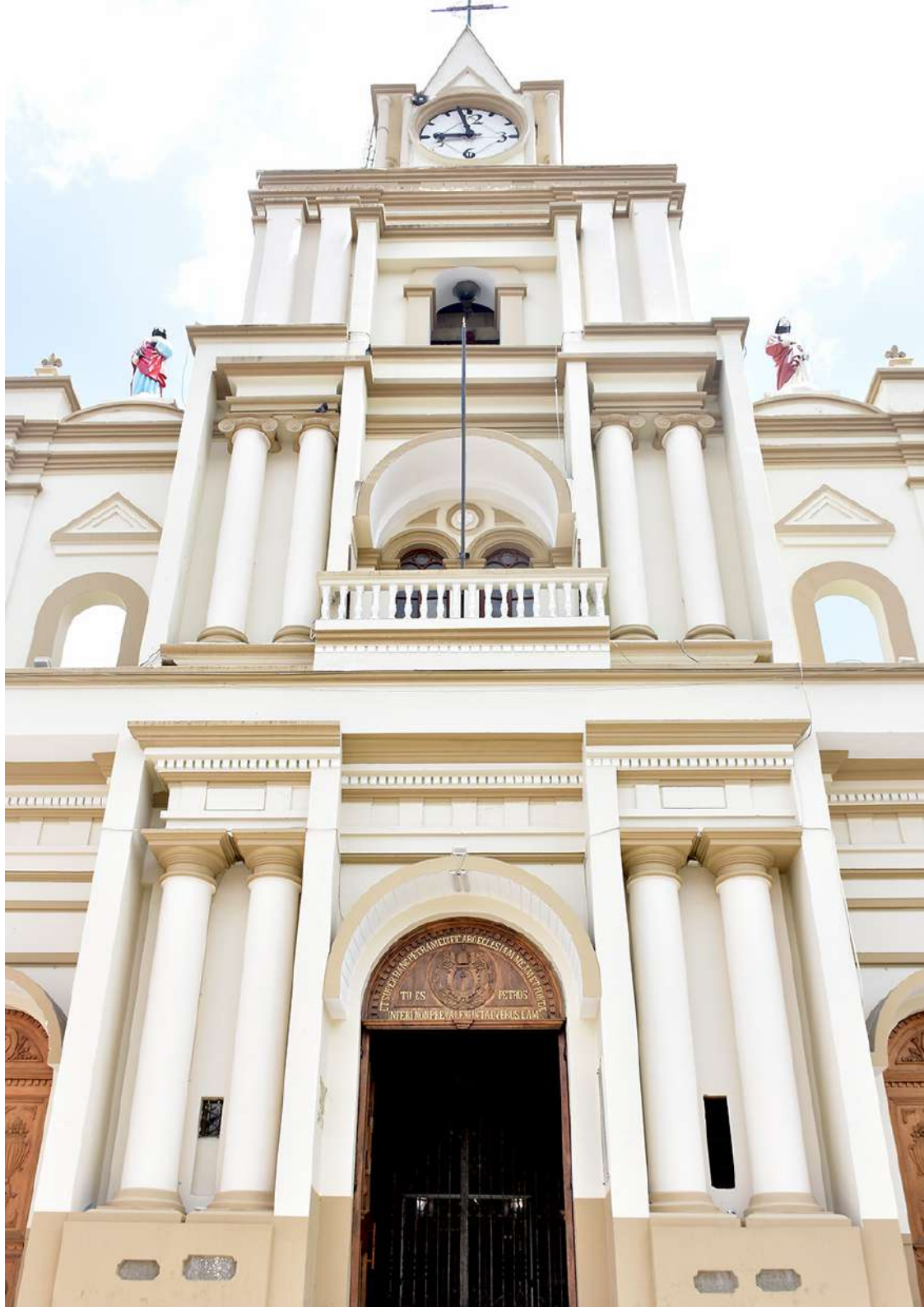
Figura 23.
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



B. Contrapicado

Cuando el objeto es tomado por la cámara de abajo hacia arriba. Se emplea para agrandar personas o cosas. Significa exaltación, seguridad, fuerza, poder sobre otros...

Figura 24. Iglesia San Pablo de Lago
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



C. Toma normal

Corresponde a la altura de los ojos
Corresponde a la altura de los ojos mirando a la línea del horizonte. Esta posición de la cámara es esencialmente informativa y se emplea sobre todo como técnica narrativa.

Figura 25. Sembríos Tsachila
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



La escena

Las escenas son tan importantes que cada persona, al mirar una película la recuerda por separado, sólo recuerda las escenas que más impactaron, es decir los elementos que más llamen la atención y se quedan grabados en la memoria.

Una buena construcción de escenas crea buenos resultados en la producción final. Las escenas pueden ser tan largas o cortas como lo determine el guion, puede durar varios minutos o solamente lo que tarda una toma.

Las escenas están predeterminadas por el tiempo y el lugar. Cada escena posee un tiempo, un lugar o espacio en donde se desarrolla, es decir en la mañana o en la tarde, si es de día o de noche, relacionado con el tiempo, y el lugar, una oficina, en la sala o dormitorio, en el estacionamiento o la playa.

El cambio de escena ocurre también en un mismo sitio, en el cual cambia la hora, si pasa del día a la noche esta última será una nueva escena.

Las escenas se deben encabezar con datos técnicos como si es de día o de noche, exteriores e interiores.

Una escena posee ciertas similitudes con un guion, es decir, debe tener un inicio, un desarrollo y un final, tres partes que pueden ser presentadas de acuerdo con el realizador, por ejemplo, el inicio y el final, omitiendo el desarrollo.

Las escenas pueden ser de dos tipos. Los cuales se pueden fusionar en una u otra. Pueden ser de acción, no sólo en el sentido de una pelea o persecución, sino de desarrollo inicial, o de diálogo. Por lo general en una escena de acción ocurre un diálogo y viceversa.

La secuencia

La secuencia es la sucesión lógica de escenas. Una secuencia debe estar dada dentro del tiempo y el espacio, en ocasiones es posible jugar con estos dos elementos, dependiendo de la trama o historia que se quiere contar.

El objetivo de la secuencia es el de construir unidades narrativas con sentido completo, con las cuales el espectador pueda realizar su propio análisis y obtener sus conclusiones. Una secuencia es como una pequeña historia dentro de una más compleja, que es independiente de otras, pero de ninguna manera aislada o incoherente.

Ciertas personas determinan a las secuencias como los capítulos de un libro, de un cuento o de una novela, teniendo en cuenta que todas están ligadas unas con otras y se

complementan entre sí. Tanto la escena como las secuencias en su totalidad, deben tener una composición de temática, es decir, deben estar relacionadas unas con otras, es el mismo caso para los planos, las escenas y las secuencias.

CAPÍTULO 3

EL SONIDO

EL SONIDO

Para comprender mejor lo que es el sonido, se debe recordar o conocer el recorrido que realiza antes de llegar al oído desde que se produce, esto se lo puede hacer con un ejemplo muy sencillo: si alguien toca un instrumento musical o produce un sonido en una habitación, se puede escuchar ese sonido ya que este se produce en forma de ondas que se propagan en el aire para llegar a los oídos. Este sonido se puede oír mientras se produce en esa habitación, pero puede ser capturado para poder ser reproducido en otro momento y lugar. Las ondas de sonido, de este ejemplo, son de tipo mecánico que pueden ser convertidas a ondas eléctri-

cas, con la ayuda de un micrófono, para luego poder ser transformado en señales digitales, esto con la ayuda de un computador, de acuerdo con el tipo de energía en que se convierta, se puede almacenar en diferentes dispositivos para este efecto, como son: discos de acetato si es mecánica, en casetes si es eléctrica o en discos compactos si es una secuencia de números (señal digital). Las voces de la naturaleza son impresiones sonoras del ambiente, el campo, la ciudad. Rumores de la actividad humana. Los ruidos de la ciudad y los numerosos sonidos. Todo lo que llega al oído es el resultado de las vibraciones producidos por los cuerpos. Los cuerpos están

formados por partículas muy pequeñas llamadas moléculas. Entre molécula y molécula existen espacios llamados intramoleculares, que las permiten moverse o vibrar, sin llegar a causar la ruptura de aquel cuerpo. Una vibración uniforme a la misma velocidad o vibraciones regulares son conocidas como sonido. No son sonoras las moléculas que vibran a distinta velocidad y desigualmente, son vibraciones regulares, es un sonido indeterminado, impreciso y confuso llamado ruido. El sonido tiene una altura fácil de determinar y graduar, es fino, su intensidad es graduable. Las vibraciones del sonido musical son regulares, continuadas, iguales entre sí y se prolongan a un tiempo apreciable. El ruido produce una sensación vaga, de efecto desagradable y confuso. Sus vibraciones son irregulares y se extinguen inmediatamente luego de provocadas.

Cualidades del sonido

Altura

Un sonido puede ser agudo, como también bajo y profundo, depende del número de vibraciones: A mayor número de vibraciones. Sonido alto agudo. A menor número de vibraciones. Sonido bajo-grave. El oído capta desde 20 vibraciones por segundo para los sonidos bajos y hasta 20.000 vibraciones por segundo para los sonidos altos. Los sonidos que no se perciben por ser muy bajos se llaman infrasónicos, y los que son muy altos son supra sónicos.

Intensidad

Se distingue un sonido fuerte de uno débil.

Timbre

Distingue un sonido de otro que tenga la misma altura e intensidad. En música se denomina color del sonido.

El sonido no es una vibración simple, es el conjunto de muchas vibraciones, de manera que al producirse un sonido es el principal o más importante, conjuntamente con este sonido dado se producen otros sonidos llamados armónicos o concomitantes, que acompañan al sonido básico para reforzarlo y dotarle de un timbre característico.

Transmisión del sonido

El sonido no llega inmediatamente a los oídos, la velocidad de su llegada depende del medio en que se propaga. La propagación del sonido depende de la densidad del medio. También se toma en cuenta la tem-

peratura del medio ambiente que afecta la velocidad del sonido. Ejemplo: 332 metros por segundo a una temperatura de cero.

Reflexión del sonido

Es el regreso de las ondas al chocar con un obstáculo. El eco y la resonancia son dos fenómenos que se producen en consecuencia de la reflexión del sonido. Si una vez producido el sonido, siendo el aire el medio de transmisión, el sonido se propaga a manera de un globo, va creciendo en todas las direcciones.

Las ondas sonoras que son elásticas al difundirse en todas las direcciones y a encontrar algún obstáculo vuelven al lugar de donde salieron. Así se produce el eco; sin embargo, el obstáculo debe estar por lo menos a 17 metros de distancia de donde se produjo el sonido.

Resonancia

Es el refuerzo y la prolongación del sonido, cuando el eco es dado a un espacio menor a 17 metros.

Ritmo

Es la combinación ordenada de sonidos fuertes con sonidos débiles, sonidos cortos con largos y silenciosos.

Armonía

Es la sucesión de varios sonidos de diversa altura y duración, combinados y ordenados entre si de una manera lógica. El sonido en la cinematografía fue dado gracias a un fonógrafo, que hacían transmitir o escuchar a la vez que se proyectaba una película en el cinematógrafo o también se utilizaban bandas o grupos musicales que tocaban en el momento de la proyección. Los usos que se le da al sonido

pueden presentar desde una armonía hasta un contraste con la imagen. Puede llegar a ser centro de atención en el encuadre visual. Hay que tomar en cuenta la procedencia del sonido, los diversos planos y las diferentes atmósferas sonoras. Los elementos visuales y sonoros deben manejar un sentido ideal para constituirse como un medio expresivo. El medio sonoro constituye una parte integral, cuya finalidad no se limita a permitir un fácil realismo.

La acústica

La acústica es una muy antigua ciencia que se encarga de estudiar las percepciones sonoras, en especial a los sonidos.

En la actualidad la acústica moderna es considerada como un conjunto de técnicas que son utilizadas para estudiar las vibraciones, cómo

se producen y propagan y los efectos de las mismas sobre cuerpos u objetos.

En sus inicios y hasta el siglo XV, la acústica era solo subjetiva y empírica, después se convierte en teórica y experimental. Newton demostró el papel de la elasticidad en la formación de las ondas sonoras.

A finales del siglo XIX la telefonía eléctrica y luego la transmisión de los sonidos, dan lugar al nacimiento de la electroacústica, en la actualidad la acústica se divide en:

- Acústica física
- Acústica arquitectónica
- Acústica musical

La acústica arquitectónica, se refiere a la utilización de esta ciencia, para el beneficio y desarrollo de ciertas artes, como la música, el teatro, el cine, acondicionando

lugares para su funcionamiento, en el caso de cine, teatro y para grabación de música o video.

En el caso del cine, en ciertas ocasiones, se utiliza un estudio de grabación para realizar el doblaje de partes de varias cintas de cine. La aplicación de nuevas teorías y el desarrollo de soluciones arquitectónicas acústicamente eficientes, son los temas prioritarios dentro de esta línea de investigación procesos de producción audiovisual compilados en soportes digitales multimedios elementos de una producción audiovisual

Audio

Muchas personas opinan que el audio digital es mejor que el análogo, sin saber la diferencia entre el uno y otro, otras opinan lo contrario, a decir verdad, los dos tienen sus pros y sus contras.



Todo sonido en su origen es análogo porque de esa manera se percibe al mundo y nada es mejor que el sonido original. El funcionamiento básico de un equipo de sonido, consiste en transformar una señal acústica en una eléctrica, por medio, de un micrófono y de cajas acústicas o parlantes. Las funciones del micrófono, son las de transformar la señal acústica en señal eléctrica, mientras que la función de los parlantes o cajas acústicas es la contraria, es decir volver la señal eléctrica en acústica nuevamente.

El audio análogo es difícil de manejar y almacenar, se lo hace por medio de cintas magnéticas, estos dispositivos se dañan muy fácilmente, mientras que los dispositivos de almacenamiento digital pueden ser almacenados eternamente y de manera fácil por sistemas matemáticos, sin mencionar el ahorro de espacio de almacenamiento.

Micrófono

Las personas están familiarizadas con los micrófonos y piensan que sirve para hablar en público o cantar y que el sonido que recibe es sólo el de ellos, como sucede con las cámaras fotográficas. Los micrófonos realmente captan muchos de los sonidos que se encuentran en el ambiente. El sonido es parte del proceso audiovisual y es un elemento vital en el proceso de comunicación, en ocasiones puede ser más importante que el propio video.

Micrófono Boom



Es un micrófono flexible y facilita el movimiento dentro de una zona o escenario. Se lo ajusta al extremo de un tubo de extensión sobre un tripié o plataforma, el tubo puede ser pequeño, mediano o grande, depende del uso el área.

Micrófono Manual



Es para uso de una persona y lo hace directamente con las manos, también lo puede colocar sobre un tripié que se mantiene fijo..

Micrófono Lavalier Pectoral



Se lo utiliza en el cuello, o manualmente son de tamaño pequeño así que se los esconde en la ropa además de que son fáciles de manejar.

Micrófono de escritorio



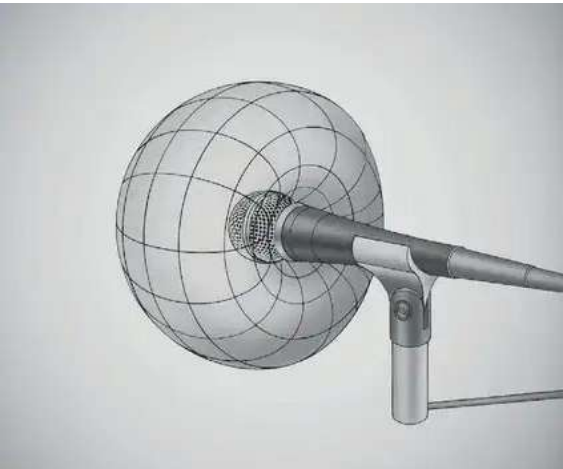
Se lo coloca sobre una pequeña base y es útil para programas de televisión.

Por su recepción de audio

Es un micrófono simple que puede captar una gran cantidad de sonidos sin importar de donde vengan.

Bidireccional

Sólo puede captar sonidos desde la parte de atrás del diafragma esto quiere decir que los sonidos deben venir desde el frente del locutor.





Cámaras y lentes

La cámara es un instrumento destinado a registrar imágenes sucesivas o animadas, para dar uso en cualquier medio audiovisual, sus posibilidades expresivas se han constituido como paso elemental para manipular el espacio, los tiempos reales y convertirlos en medios de comunicación.

Cuando se planifica una producción en el guion se establecen distintas posibilidades expresivas para el uso de la cámara, siendo base para el manejo de los planos, La actividad significativa de la cámara combina situaciones fijas y en movimiento, así como un objetivo que caracte-

riza el resultado final de la imagen, ya que además de captar la imagen, la codifica para su desarrollo en la producción.

La Cámara de Televisión consta de tres puntos fundamentales:

Sistema Óptico - Lentes, espejos, prismas.

Sistema Electrónico- Cuerpo de la cámara- Transforma luz a pulsos eléctricos.

Visor o Viewfinder- Monitor o Pantalla para visualizar el video.

Tipos de cámara

Las cámaras por sus funciones

Son utilizadas en la vigilancia y control de las instituciones, Son pequeñas cámaras ubicadas en lugares estratégicos, que transmiten las señales a una unidad central de control.

Cámaras domésticas

Son de fácil operación, especialmente para aficionados, se usa para grabar escenas familiares. Cámara portátil de producción profesional. Se utilizan principalmente para grabar imágenes en exteriores, por su tamaño se utilizan en trípodes o sobre el hombro del operador.

Cámara portátil de producción profesional

Son utilizadas para producciones en estudios de grabación, son de mayor tamaño y peso el mismo que permite a la cámara desplazarse en el estudio, además manejan una mejor precisión.

Cámara de estudio profesional

Son utilizadas para producciones en estudios de grabación, son de mayor tamaño y peso el mismo que permite a la cámara desplazarse en el estudio, además manejan una mejor precisión.

Sistema Óptico

Las cámaras de video tienen un sistema de lente que capta la luz reflejada de los objetos y lo envía al interior de la cámara donde la codifica, el sistema de lentes es fundamental



en la cámara todo lo que se vea y como se lo vea es importante. La estructura de los lentes cuenta con 2 aros, el primero controla el paso de la luz y el segundo la distancia focal para acercarse o alejarse a la imagen. Los lentes manejan mecanismos manuales y automáticos que permiten su ajuste:

Focus (Foco)

Es el ajuste de la distancia en la cual se tiene el objetivo y que hace la imagen más definida

F-stop:

Es el mecanismo que ajusta un diafragma (iris), el cual controla el paso de la luz a través de la lente.

Zomm:

Varían la distancia focal de la lente para ajustar el área que se habrá de abarcar de la escena.

Y además influyen en los siguientes aspectos:

La definición que va a tener el objetivo (foco)

Lo que aparece en la lente bien definida (distancia focal)

Lo que abarca la escena (ángulo visual)

La brillantez de la imagen, esto es la claridad de los tonos (exposición)

Distancia Focal

La distancia focal es el tamaño de la imagen a obtener en la pantalla dependiendo del tamaño del objetivo y de que tan cerca se encuentre. Las imágenes que forman son reales, a menor distancia focal, menor es el desplazamiento del desvió de la luz, llegando a ser más pequeñas las imágenes que se forman.

En todo medio audiovisual la distancia focal de un objetivo se mide en milímetros. El objetivo es el Diafragma, un dispositivo que puede abrirse o cerrarse en una determinada escala para ajustar la cantidad de luz que entra a través de él.

El diafragma está graduado por los números F, los cuáles miden los distintos grados de diafragma de cada lente. (Thornquist, 2005) Hay que recordar que toda lente de vidrio óptico o cristal, absorbe una cantidad de luz, por ello los objetivos tienen un diafragma o iris que controla el diámetro o apertura de la lente, la serie de números que se usan de manera frecuente en los controles del diafragma son 1'4, 2, 2'8, 3'5, 4, 5'6,8, 11,16, 22, 32. Un número menor significa una mayor apertura del diafragma, y por tanto una mayor cantidad de luz que pasa por la lente.

Tipos de lentes

Los lentes permiten ver distintos formatos del espacio de la imagen, a partir de un ángulo en un campo horizontal.

Lente normal

f/2

La perspectiva es natural, el movimiento de la cámara es estable y la profundidad de campo es mayor, cubre un ángulo de visión próximo al ángulo de visión humana Su cobertura es impropia para espacios pequeños, ya que se debe acercar demasiado para obtener detalles.

Diafragmas, gráficos

Lente teleobjetivos

El objeto se percibe más cercano, cubre un ángulo de visión más pequeño y permite desenfocar los fondos que pueden distraer.



Lente gran angular

Son tomas de mayor cobertura en distancias más cercanas ya que tienen un gran ángulo de visión, pero la profundidad puede ser exagerada. A menor distancia focal, mayor ángulo de visión.

Lentes zoom

Es una distancia focal variable que cubre desde una lente gran angular hasta un teleobjetivo, de una manera rápida, manual o automáticamente sin que se pierda la toma y modificando el tamaño de la imagen, sin la necesidad de que la cámara tenga que desplazarse.

Zoom In: aumenta la longitud focal, se disminuye el ángulo de la toma, y la imagen del objeto aumenta.
Zoom Out: se disminuye la longitud focal, se aumenta el ángulo de la toma y la imagen del objeto disminuye.

Profundidad de campo

Cuando se enfoca o se ajusta a la distancia un objeto por medio de la cámara se trata de sacar su máxima expresión, todo lo que está a su alrededor puede entrar o no entrar dentro del foco que se determina, lo que sí está dentro del foco se denomina

Profundidad de Campo misma que depende de:

Distancia Focal: es la distancia a la cual el objeto está enfocado.

Distancia de Enfoque: es la distancia entre la cámara y el sujeto enfocado o el ángulo de la toma.

La Apertura del Objetivo: cuando más se cierre el diafragma mayor será la profundidad de campo.

Distancia Hiperfocal: es la distancia entre el objetivo de la cámara y el punto más próximo en el espacio o punto infinito.

La profundidad de campo es un medio expresivo que se puede utilizar de diferentes formas. Marce Martin lo define: Se denomina rodaje en profundidad al hecho de situar personajes (y los objetos) en varios planos y hacerles interpretar según una predominante longitudinal en el espacio (el eje óptico de la cámara)

Tubos de Imagen y ccd

Un elemento fundamental de la cámara era el tubo de imagen mismo que era un traductor de video óptico que transformaba la luz en impulsos eléctricos. Como antecedente se puede mencionar al iconoscopio,

que fue el primer tubo de imagen electrónico, basado en el efecto foto emisor. En su evolución se presentaron una variedad de tubos de imagen que van desde la televisión en blanco y negro, la televisión a color, mejorando la resolución y tamaño entre los que se menciona a: Orthicón, Vidicón, Plumbicon, Vistacón, Saticón, Silicón, New Vicón y Triricón. El CCD es un dispositivo de carga acoplada, es un avance tecnológico de la microelectrónica, que fue impulsado por la necesidad de la miniaturización en las comunicaciones que se basaban en los sistemas de los satélites y que se usa intensivamente en las cámaras de vídeo, dejando de lado los tubos de imagen. El proceso del CCD es la luz que pasa a través de la lente que incide directamente en una pequeña placa constituida por semiconductores. Las celdas constituyen un pixel en la imagen, el foto captor CCD, tiene un sistema propio de análisis

de la superficie fotosensible. El CCD es de menor tamaño que los tubos de imagen y posee un mayor tiempo de vida, factores como la interferencia en campos geométricos, campos magnéticos, el tiempo de encendido, la sensibilidad a los golpes y el bajo consumo, son muestra de las ventajas que tiene el CCD.

Sistema de visor de imagen o viewfinder

Es un visor de imagen que permite ver lo que la cámara está filmando, el operador de la cámara lo utiliza para encuadrar componer y enfocar la cámara.

Sistema de comunicación de la cámara

El operador de la cámara debe estar siempre en comunicación con el director del programa y con los otros integrantes de la filmación, mediante una intercomunicación de doble audífono.

Teleprompter

Sistema auxiliar que los locutores utilizan para no bajar la cabeza al leer los textos o evitar el memorizarlos, es un monitor que se ubica en la cámara y que refleja la imagen de forma inversa sobre una pantalla de vidrio, esta a su vez se proyecta sobre un vidrio especial angulado colocado frente a la lente, donde ya se puede ver la imagen perfectamente y no interfiere en la producción de la cámara.

Unidad de control de la cámara (CCU)

Es una cabina de control que posee dispositivos necesarios para el control de la imagen durante su operación. Los operadores pueden realizar ajustes para compensar variaciones de brillantez en escena, una correcta posición, etc. Este control se observa por medio de monitores.

Transporte de cámara

El desplazamiento de la cámara es un elemento muy esencial dentro de una producción ya que con la ayuda de soportes se presenta una mayor estabilidad en los encuadres y fácil operación.

Existen tres tipos básicos de transporte:

Trípode

Es un soporte de tres patas metálicas que pueden estar montadas sobre ruedas, este sistema se lo conoce como “dolly”. Permite regular la altura de la cámara, adecuar a las condiciones del suelo, girar según la dirección que se quiera dar, este soporte consta de un cabezal donde encaja la cámara, permitiendo dar mayor variedad de movimientos.

Pedestal

Es un soporte utilizado en los estudios profesionales de televisión,

también dispone de ruedas que puede ser dirigido por medio de un aro o volante hacia la dirección deseada, el pedestal consiste en un tronco neumático que permite regular la altura. Este tipo de movimientos agregan una importante dimensión en la variedad visual, ajustándolo a una altura confortable tanto en picado y contrapicado. Permite mover la cámara en dos planos horizontal y vertical.

Steady -cam

Es un soporte que se ajusta al cuerpo del operador, donde se acopla la cámara y se pueden hacer tomas estables con el operador en movimiento, la cámara ve el panorama como lo ve la gente

Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara responden a una necesidad de expresión narrativa los movimientos de cámara deben

pasar inadvertidos frente al espectador. El movimiento de las imágenes debe ser correcto y justificado para una buena dirección del programa.

Los movimientos de cámara básicos son:

Panorámicas

Es un movimiento de la cámara sobre su eje, sin darse ningún movimiento físico de la misma

Pan right - paneo derecho

Pan left - paneo izquierda

Desde el punto de vista del operador

Existen algunas panorámicas básicas

Panorámica Descriptiva

Paisajes, decorados, personajes u objetos. Partes y detalles de los objetos o decorados.

Panorámica de Acción:

Es la acción justificada dentro del relato. El desplazamiento del personaje, un grito, una mirada.

Panorámica de Relación:

Conexión de dos o más acontecimientos o situaciones. Estableciendo una relación informativa entre las partes.

Barrido:

Es una panorámica a gran velocidad, donde intervienen dos planos y produce un efecto de disolución de los detalles.

Cabeceo:

Es un desplazamiento de la cámara sin moverla, donde se da una inclinación leve a la cámara en su propio eje teniendo como base la línea del horizonte, simulando así el movimiento de un barco.

Traveling:

Es el desplazamiento de la cámara

en el espacio, tiene como base la línea horizontal del suelo por medio de una plataforma o transporte

Travel left hacia la izquierda

Travel right hacia la derecha

Travelling óptico “Zoom, un acercamiento o alejamiento de la imagen, semejante al desplazamiento humano.

TTh:

Movimiento de la cámara de abajo hacia arriba o de arriba hacia abajo, sobre su eje.

Recorre visualmente una persona, objeto, edificio.

Tilt up - hacia arriba

Tit down - hacia abajo

Dolly:

Como medio de transporte de la cámara la puede desplazar hacia delante o hacia atrás en línea recta.

Dolly In – desplazamiento hacia adelante

Dolly Out / Dollu Back - desplaza- miento hacia atrás

Pedestal:
Movimiento que eleva la cámara por medio del pistón de transporte.

Pedestal up – elevar la cámara
Pedestal down – bajar la cámara

Boom:
Movimiento de arriba hacia debajo de la cámara por medio de la grúa.
Boom up – elevar la cámara
Boom down – bajar la cámara

Zoom
Cambio de distancia por medio de la lente.

Zoom In acercamiento óptico del objetivo
Zoom Out alejamiento óptico del ob- jetivo

Cámara sobre reportero
Son posiciones al natural, a la al- tura de los ojos, de las rodillas o ras del suelo. También la cáma- ra al hombro es la más utilizada en reportajes y el Steady cam.

Tomas
En el desarrollo de la producción es necesario seleccionar los tipos de tomas para una correcta filmación. Entre las principales tenemos:

Tomas cerradas o close up

Extreme close up Es la toma más cerrada en un área de la cara o gran detalle.

Big close up (gran toma cerrada)
Abarca desde la barbilla has- ta la frente de la cara, sirve para resaltar alguna reacción.

Close up (tome cerrada)
Va desde los hombros hasta la

parte superior de la cabeza.
Medium close up (tome cerrada media)

Es tomada desde el tórax has- ta la parte superior de la cabe- za, resalta más detalles, la ilu- minación y el movimiento sin perder el encuadre de la cámara.

Tomas medias o médiums shots (ms)

Medium shot (toma media)
Abarca desde la cintura has- ta la parte superior de la cabeza

Medium full shot (toma media lle- na)
Es desde la rodilla hasta la parte superior de la cabeza.

Full shot (toma llena)
Cubre el cuerpo completo desde los pies hasta la parte superior de la cabeza, la ubicación de la persona

en el set, se lucen los vestuarios. No se debe cortar los pies en la toma.

Tomas abiertas o long shots

Long shot (toma larga)
Se pierden los detalles, abarca toda la escena y se usa cuando hay per- sonas en movimiento. No es reco- mendable utilizar piezas pequeñas o muchos elementos en el decorado.

Extreme long shot (toma extrema abierta)
Se utiliza para exteriores para indi- car grandes panoramas

Otras tomas
Two shot - toma de dos personas platicando

Tree shot - toma de tres personas en cualquier abertura.

Groupshot-tomadegrupo.Esteen- cuadre requiere de una toma abierta.

Tight shot - toma estrecha o cerradas a objetos o al manejo de ellos.

Tight shot - toma estrecha o cerradas a objetos o al manejo de ellos.

En todo tipo de tomas se debe considerar:

El punto de vista - lo que se está viendo tiro o ángulo

La composición en el área de la pantalla -manejo de los objetos (alto - ancho)

La composición de profundidad en la pantalla. Perspectiva de los objetos, multiplanos, tercera dimensión, profundidad.

La composición del movimiento de la pantalla. Balance entre los elementos estáticos y los elementos en movimiento.

Iluminación

Para poder aplicar iluminación adecuadamente en una escena, a un sujeto o a un objeto es necesario conocer que es la luz, su comportamiento y los efectos que produce.

Lo que se percibe como luz, no es otra cosa que ondas que viajan por el espacio, la luz visible es solo una pequeña parte de una gama de ondas en la que resalta la luz blanca, la cual ser forma a través de la mezcla de tres colores primarios de luz que son el azul, el rojo y el verde; a este proceso se le conoce como colores aditivos.

La luz blanca, no sólo se compone de estos colores, las ondas ultra-

violetas e infrarrojas también son parte de ella, las ondas de este tipo no son perceptibles para el ojo humano. (Fontanellas, 2014)

Para conocer los colores visibles de los que se compone la luz blanca se puede hacer lo siguiente: si un rayo solar incide sobre un prisma y se proyecta la luz transmitida de este modo sobre la superficie, se puede observar que dicha luz se ha descompuesto en una banda de distintos colores que van desde el rojo hasta el violeta, de manera parecida al arco iris. Los colores que se pueden ver gracias a esta experiencia, no son los únicos, existe un número infinito de mati-

ces formados entre ellos. Existen dos fuentes de las que se puede obtener luz: la natural y la artificial.

Luz natural

La luz natural es aquella que tiene su origen del sol y la luz artificial es aquella que produce el ser humano como: lámparas de mano, focos, reflectores, velas, etc.

En estas pocas líneas se ha tratado de exponer conocimientos básicos sobre la luz y las fuentes que la proveen, no se ha querido profundizar más en este punto, por dos razones: la primera es que el presente no es un compendio de física, y porque el objetivo es poder manejar una correcta iluminación con los recursos existentes.

Luz artificial

La luz artificial más frecuente es de lámparas de uso doméstico hasta equipos profesionales de iluminación. La diferencia entre uno y otro

se basa en la cantidad de luz, lo más aconsejable para el aficionado es utilizar aparatos pequeños y transportables, la calidad de la luz que se emplea dependerá de varios factores como: número de lámparas, amplitud del espacio a iluminar, color de paredes como de pantallas, difusores sobre todo la adecuada utilización y coloración de los aparatos.

Cantidad de luz

Se puede concluir que dependiendo de la cantidad y la calidad de luz que se percibe por el ojo humano, los objetos se presentan de diferente forma, color textura, ya que lo que se percibe es sólo la luz que reflejan los objetos. Otro elemento importante dentro de la percepción de los objetos es la distancia a la cual se halla la fuente de luz y la dirección que posee.

El ojo humano

El ojo de los seres humanos está compuesto de una membrana llamada IRIS que se contrae o dilata según las condiciones o cantidad de luz. Al existir una mayor cantidad de luz el IRIS se contrae o se cierra, mientras que si la cantidad de luz es menor el IRIS se dilata o se abre; el funcionamiento de una cámara es similar el ojo humano, en la cual, el papel de IRIS lo realiza el diafragma. Al igual que en el ojo humano, la nitidez de la imagen con la utilización de una cámara, dependerá de la abertura del diafragma.

El contraste

Diferentes tipos de luminosidad que el ojo percibe de una imagen, la relación que existe por parte de los colores en una intensidad mayor o menor.

Cantidad de luz

Una escena puede estar iluminada

de muy distintas maneras: por el sol de un día claro o cubierto por nubes, luz del amanecer o del atardecer, por una lámpara doméstica o por luces de un estudio de grabación, de cine o televisión. En cada una la cantidad y la calidad de luz será diferente e influirá de manera importante en la grabación de cada escena.

La intensidad

Depende de la potencia de la fuente de luz, la naturaleza de la fuente y la distancia de la fuente al sujeto u objeto. Cuando se trata de efectuar una toma con luz natural, en este caso la luz del sol, los factores que se deben considerar son: la hora del día, las condiciones atmosféricas, estación del año.

La potencia luminaria se refiere a la cantidad de luz existente. Mientras mayor sea la potencia o cuna de potencias de varias fuentes

tes, será mayor la posibilidad de obtener una mejor iluminación. La naturaleza de la fuente de luz, se refiere al diseño del aparato que emite, ya sea una lámpara normal, una con esponjas reflectoras o con lentes de aumento

La distancia de la fuente de luz, se refiere a la distancia de ésta con relación al objeto o sujeto a iluminar. Otra manera de explicar la denominada ley de la inversa de los cuadrados es la que sigue a continuación: Mayor es la distancia de luz al objeto o sujeto, menor cantidad de luz podrá recibir; siempre y cuando sea un punto de luz. La ley de la inversa de los cuadrados se aplica cuando la fuente de luz se halla en un solo punto, existen conos de lámparas que emiten rayos de luz paralela, como las lámparas fluorescentes, es estos casos la luz que recibe un sujeto es inmersamente proporcional a la

distancia que separa el sujeto de la fuente de luz. Esto implica que un sujeto que se halla a dos metros de distancia de la fuente de luz, recibirá la mitad de luz, que si se encontrara a un metro de distancia de la misma fuente luminosa.

Capacidad de reflexión

Al proyectar luz sobre una superficie de cualquiera, se pueden dar tres reacciones o fenómenos: Absorción, Reflexión, Transmisión.

Absorción

Se relaciona con los colores y las texturas de los objetos, analizando dos como extremos: el primero; al fotografiar o filmar un objeto oscuro, para obtener un resultado óptimo se deberá incluir o utilizar una mayor cantidad de luz, ya que los objetos oscuros absorben una mayor cantidad de luz, y reflejan sólo una pequeña parte. Por el contrario, al fotografiar o filmar un objeto claro,



por la razón que estos objetos absorben una menor cantidad de luz y la cantidad que reflejan es mayor no será necesaria tanta luz en este segundo objeto. En lo relacionado con las texturas es la misma relación: una superficie mate angora absorbe mayor cantidad de luz que una brillante y liza.

Reflexión

Si se ven los objetos que están en el entorno circundante de una persona es porque reflejan la luz que reciben. La luz en los objetos, de acuerdo con los ángulos de origen, es decir que si una incide sobre un objeto en forma perpendicular, el ángulo de reflexión será igual; siempre el ángulo de reflexión es igual al ángulo de incidencia, esta ley se aplica cuando la superficie a reflejarse es lisa, mientras que al poseer una textura, los rayos de luz se reflejan en forma distinta a varias direcciones. Si los objetos que se ven se

los percibe así, es decir, con un determinado color es porque reflejan las radiaciones de una longitud de onda que absorben los demás. Un ejemplo sencillo sería: una manzana se la percibe de color verde porque refleja los rayos de color verde y absorbe los otros colores (ondas).

Transmisión

La transmisión de la luz que atraviesa por un objeto transparente. Esta transmisión depende de las características del objeto sobre el que se aplicó el rayo de luz, su densidad u opacidad, las superficies, el material, etc. Por ejemplo, si el material es opaco, la luz que lo atraviesa sufre una modificación en su intensidad, por otro lado, si una de las superficies del objeto es angora, la luz se dispersa en todas direcciones es decir el rayo de luz se modifica. Este fenómeno es utilizado en la elaboración de luminarias o lámparas para grabación en estu-

dios de cine, video o televisión.

La utilización de la luz de esta forma produce menos sombras en escenas, omite las sombras grandes y da a la escena una iluminación más armoniosa y no tan contrastada. Para obtener este efecto de luz, se debe dirigir la fuente de luz hacia el techo, hacia una pared o una plancha elaborada especialmente para esta labor que debe ir de color blanco, si fuese de otro color sería reflejado y la luz obtenida sería diferente de la deseada. Luz difusa es la que se puede conseguir interponiendo una lámina de material transparente o traslúcido, entre la fuente de luz y el objeto o sujeto. Con la utilización de la luz difusa se obtienen superficies con igual tono, siempre y cuando, estas superficies posean la misma capacidad de reflexión, no existirán sombras. De acuerdo a los deseos y objetivos del realizador, este efec-

to logrado por la utilización de este tipo de iluminación será muy bien utilizado y explotado al máximo. Existe otra clasificación de la luz utilizada como iluminación: luz principal o luz directa, secundaria y complementaria.

La luz principal o directa es la base de toda la iluminación colocada en primer lugar y más cercano al sujeto u objeto que se desea iluminar, con lo que se acentúan las sombras y se muestran los rasgos más profundos y demarcados. La utilización de una luz secundaria es necesaria para mejorar las sombras que son producto de la luz principal, la luz secundaria debe ser de muy buena intensidad como la principal o caso contrario se la colocará más alejada del objeto o sujeto a iluminar. La luz complementaria se la obtiene colocando una o varias luces, se la emplea para conseguir un mayor volumen del sujeto

u objeto, la fuente de luz empleada para ésta, puede estar colocada detrás del objeto o sujeto, iluminar una pared, el techo o el fondo del escenario, de acuerdo con los efectos que se desee conseguir. Este pronunciamiento no sólo es aplicable a estos dos tipos de iluminación, todo depende del ingenio y creatividad del realizador para, de esta manera, enriquecer las escenas de toda la producción.

La luz natural en exteriores.

La fuente de luz natural más intensa, importante y utilizada es el Sol. No siempre la iluminación que se consiga con esta fuente de luz será la misma, varios factores influyen en la utilización de la luz del día, tales como: el clima, la estación del año, la hora del día, etc. Todos estos factores producirán un efecto diferente y transmitirán emociones distintas a las personas que observan la producción final.

La luz que proporciona el sol, es de color azulado, aunque a simple vista parezca de color amarillo-rojo, observación que debe tenerse en cuenta en el momento de realizar tomas exteriores con luz del día. Otro elemento que aumenta la tonalidad azul de la luz solar son las nubes.

Si se desea iluminar a un sujeto con la ayuda de luz natural, se debe recordar y utilizar como cualquier fuente de luz. Existen diferentes maneras de iluminar a un sujeto u objeto: Frontal, Tres cuartos, lateral. Siete octavos. Contraluz, Silueta.

Al igual que la utilización de la luz primaria y secundaria, la luz del sol directa produce sombras profundas, mientras que la imagen poseerá mayor suavidad al pasar la luz solar, por nubes. Para poder

atenuar los contrastes que produce el sol, es necesario recurrir a la utilización de una pantalla refractaria o una fuente de luz artificial.

Como se acotó anteriormente, la estación del año influye en la cantidad y calidad de luz que se posee; por ejemplo, durante el verano, con días más largos, existe una mayor cantidad de luz y la sombra que se obtiene es más profunda, mientras que en invierno existe poco contraste entre las zonas iluminadas y las que están en sombras. La hora del día influye en la iluminación con luz solar, por la razón que cada hora posee un color predominante que cambia los colores de los objetos. Por ejemplo, al amanecer la luz es amarillo - rojizo, mientras que al medio día cuando el sol se ubica en el punto más alto los contrastes se tornan muy morados; en la tarde los contrastes entre las zonas iluminadas y las que permanecen en

sombra son mucho más profundos, el color que domina a estas horas es el azul, al terminar el día, existe una gran riqueza de colores como rojizos, violetas, anaranjados, que dan una tonalidad uniforme a los objetos. Se puede obtener varios efectos utilizando las sombras que se producen por la iluminación del sol, éstos no se los puede enmarcar como algo bueno o malo, todo depende de la intención o los deseos de obtener una u otra imagen. Se puede decir que existen sombras cercanas y lejanas. Las sombras cercanas, permiten enriquecer las texturas, los rasgos de los objetos y se los puede manejar con la ayuda de una pantalla de reflexión. Un ejemplo de sombra lejano se la encuentra en tonos de paisajes, ya sean urbanas o naturales, se debe tomar en cuenta que las sombras lejanas se colorean de azul, para poder manejarla de acuerdo a las necesidades de la escena a grabar-

se. La hora del día, la estación, el clima producen contrastes en las imágenes, los contrastes dependen de las zonas iluminadas y las sombreadas, si la imagen presenta zonas con sombras profundas se dominan las zonas iluminadas, se puede decir que es muy contrastada; por contrario si existe armonía entre sombras y luz, procurando un efecto normal en la imagen, éste será de poco contraste.

Luz artificial en interiores

La utilización de luz natural en la mayoría de las situaciones es poco manejable, salvo condiciones en las que se puede modificar con la utilización de filtros o con la ayuda de efectos especiales, herramientas utilizadas por productoras de cine con capacidad económica para costear este tipo de elementos, en especial la tecnología de efectos especiales. Mientras que con la ayuda de la luz artificial las

posibilidades mejoran notablemente, siempre con las posibilidades de cada realizador.

En ocasiones se puede obtener gran cantidad de luz con ciertos tipos de lámparas, lo que ocasiona que las figuras se vean planas y sin relieve, en otros casos se obtendrá gran iluminación en ciertos lugares y otros quedarán en penumbras o en oscuridad total. La iluminación que se quiera utilizar, dependerá de los efectos que desea conseguir; es decir, las interpretaciones que aspira a obtener por parte del público al que se dirige la producción. Las formas, texturas, contornos serán resaltados por la manera de iluminarlos, de acuerdo con esto, será posible mostrar un ambiente realista o algo falso. Creando mayor interés en ciertas partes del escenario o de los personajes o de una compleja situación.



Utilización de la luz

Por lo general los elementos que proveen de iluminación en ciertas habitaciones brindan una buena cantidad de luz, pero ciertos lugares pueden quedar a oscuras o en penumbras, problema que puede ser solucionado utilizando una luz difusa en la escena, ya sea rebotando la luz contra las paredes o el techo, para lograr mejor iluminación en los puntos donde hace falta.

De acuerdo con los medios con que cuente el realizador, será posible modificar totalmente la iluminación de la habitación que se es utilizada, teniendo en cuenta la cantidad de luz necesaria y la premisa que nos dice que mucha luz puede deformar o dañar los resultados que deseamos obtener.

Las dimensiones del decorado Es lógico que las dimensiones de los escenarios o decorados, in-

fluyan en la iluminación, es decir que, cuan más grande sea el espacio del que disponemos, mayor será el número de aparatos de iluminación que necesitaremos para conseguir resultados óptimos. En el caso de disponer de grandes interiores, se deberá concentrar la luz con la que contamos en los puntos de mayor interés dentro de la escena para cumplir con los objetivos del realizador y de la producción.

Por otro lado, si el decorado es más pequeño, es recomendable utilizar las luminarias con las que se dispone, pero con la idea de no tratar de inundar con demasiada luz el local, si es posible se utilizará la iluminación propia de la habitación y un número menor de luces extra.

Equipos de iluminación

Existen un gran número de lámparas que se utiliza tanto en cine como en televisión, de las cuales mencio-

naremos unas cuantas con sus respectivas características principales.

Lámparas de tungsteno

Son lámparas como las convencionales, con la diferencia que tienen un voltaje que varía de 1000 a 10000 vatios, son luces de mayor potencia.

Focos fresnel

Poseen un reflector en la parte posterior y una lente frontal con anillos concéntricos, denominado de FRESNEL. La luz que ofrecen se difunde o se concentra si se acerca o se aleja

Focos de difusión (FLOOD)

Posee una, lámpara que se halla dentro de un reflector en forma de disco, que permite brindar una iluminación uniforme en grandes espacios.

Reflectores

Se los puede utilizar para iluminar de acuerdo con las nece-

sidades del realizador, ya que se puede mover hacia delante o hacia atrás a la lámpara.

Tota-Light (Reflectores rectangulares)

Posee una lámpara alargada que ofrece un tipo de luz uniforme y amplia, que es aconsejable para utilizarla como luz difusa o rebotada.

Difusor

Es similar al anterior, incluso para su utilización.

Antorcha

Tiene una potencia de entre 200 y 2000 W, son elementos de fácil transporte y muy manejables, ideal para video doméstico o aficionados. Existen varios elementos complementarios que ayudan a la iluminación, como son:

Soportes- deben ser livianos y manejables, se utiliza para colocar la luminaria en sitios altos,

se asemejan a un pedestal, sirven también para micrófonos.

Pinzas.

Soportes para lámparas, que se pueden fijar en cualquier sitio. Viseras -son aletas metálicas con bisagras que se pueden mover en cualquier dirección, de acuerdo con las necesidades del momento. Conos elementos como embudo, que ofrecen luz estrecha y concentradas en un solo punto.

Gasas y medias gasas.

Se colocan detrás de las viseras, reducen la intensidad de la luz.

Mallas.

Son mallas metálicas similares, en utilización, a las gasas.

Paraguas.

Poseen una superficie muy reflectante en su interior, que disminuyen las sombras o las suaviza.

Difusores.

Planchas de material translúcido o transparente que suaviza la luz.



CAPÍTULO 4

SEMIÓTICA DEL SISTEMA AUDIOVISUAL

SEMIÓTICA DEL SISTEMA AUDIOVISUAL

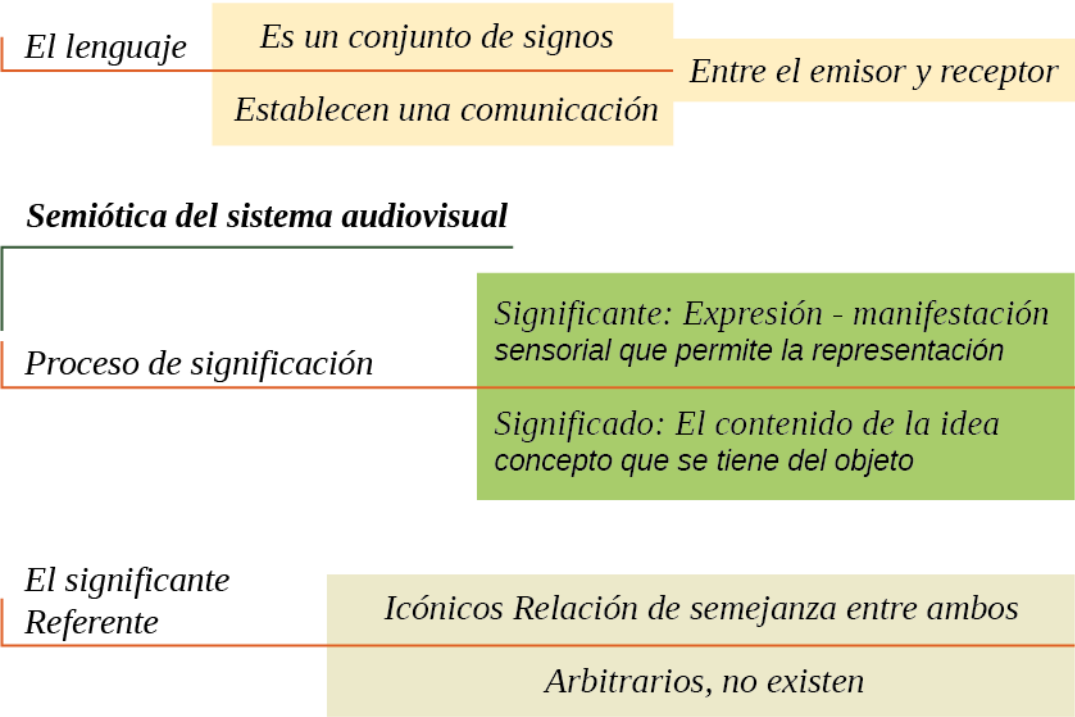


Figura 26. Semiótica del sistema audiovisual
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

Tipos de signo

El signo como elemento genérico

Señal Signo producido por el emisor con la voluntad de comunicar algo y provocar reflejadamente una respuesta en el receptor.

Indicio Signo que sugiere otra cosa, pero sin que el emisor tenga voluntad de expresarla directamente.

Símbolo Signo donde la relación entre el significante y el significado no es directa, sino analógica. La analogía, precisamente por tratarse de un referente no material, se establece por convención.

Modos de significación del signo

Por influencia de la lingüística
La relación entre el significante y el significado es única

Cuando la relación entre ambos es múltiple.

La misión de la semiótica es descubrir las redes que vinculan y articulan a todos los seres del cosmos en sus dimensiones individuales y sociales, precisamente todo lo que tiene de signo, sea señal, indicio, símbolo, etc., para constituir un mensaje.

La semiótica es una inductora del juego dialéctico significante/significado. Se presenta como la mejor posibilidad para enfrentarse al análisis de la totalidad de elementos que de una forma compleja intervienen en la composición de lo audiovisual en general y de lo televisivo en particular.

Perspectivo histórico de lo audiovisual

La vista y el oído se han presentado desde los orígenes del hombre como los dos sentidos básicos de su comunicación con el resto de humanos y con su entorno. (Ha-

baer, 2024) refiere a Mc. Luhan sobre la historia de las comunicaciones, mismo que establece tres grandes etapas:

PRIMERA

La primera edad pre alfabética y tribal en un espacio acústico. Escritura fonética - la pluma sustituye la palabra oral, reduce a un simple código visual la utilización simultánea de todos los sentidos.

SEGUNDA

Hombre tipográfico - la imprenta amplía la escritura fonética y desarrolla el sentido visual de la continuidad.

TERCERA

Recuperación del sonido y se da un ser humano electrónico. Los nuevos medios: radio, cine, Tv, conducen a los humanos a la plenitud y armonía de los sentidos.

Para (Ted Cano Hernández, 2012),

Jean Cloutier establece que la historia de la comunicación es acumulativa de forma superpuesta, clasificándola en cuatro episodios:

PRIMER EPISODIO

Comunicación interpersonal – el hombre es su medio de comunicación expresión corporal y verbal.

SEGUNDO EPISODIO

Comunicación de elites - obras sonoras con una vida propia, comunicación audiovisual – danza, canto, palabras y gestos.

TERCER EPISODIO

Se triunfa sobre el tiempo y el espacio con la multiplicación de la comunicación por medio de los mass media. Los grandes medios serán la imprenta, el cine, la radio, la televisión.

CUARTO EPISODIO

Comunicación individual - self media – requiere un registro y

ofrecer posibilidades de conservación y reproducción de los códigos. Nuevos tipos de escritura.

Término audiovisual

Auditivos radio, Cine, Combinación, Visuales – diapositivas, TV.
El término compuesto por audiovisual omite lo auditivo y lo visual, no perdiendo sus significados independientes.
La técnica - medios - instrumentos técnicos, por muy objetiva que se quiera considerar, siempre proyecta su propia subjetividad en la realidad que capta, registra y reproduce.

Elementos que integran lo audiovisual

Imagen y sonido
Mecánica o electrónicamente – imagen fija o en movimiento.
Imagen y sonido deben estar combinadas con cierta independencia.
Realidad perceptible por la visita y el oído y reproducida por un sistema técnico.
Según Lisa Block de Behar, la coordinación simultánea de imágenes acústicas visuales y verbales provocan una lectura plurisintáctica y una comprensión sin mayor esfuerzo. (Katzeditores, 2013)

Medios denominados audiovisuales

Lenguajes	Medios	Audio	Visual	Escrito	Escrito verbal	Audiovisual	Audiovisual escrito
Mass media	De difusión De edición	Radiodifusión Disco Cassette	Poster Diapositivas	Libro	Prensa escrita Libro Manual Cartel	Tv, cine Videodisco Filme	Exposición
Self media	De registro	Audiografía	Fotografía	Reprografía	Reprografía	Audio video grafía	Multigrafía
Tele media	De transmisión De ampliación Ampliación y Transmisión Transmisión y Ampliación	Teléfono sistema de amplificación sonora Modulación de frecuencias	Telefoto	Telex Teleescrito Carta electrónica telescrito	Teles Telescrito Periódico electrónico	Videofono Circuito cerrado TV, cable, difusión	Cable difusión

Tabla 1. Audiovisuales
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

Cuadro sintético de los elementos y características de los sistemas integrantes de lo audiovisual

Audio	Visual	Escrito	Audiovisual	Escrito Audiovisual	Audio Escrito Audiovisual
Temporal y lineal	Espacial global	Híbrido y lineal	Sintético e integral	Sintetizante y mosaico	Polisintético e integrador
Una dimensión	Tres dimensiones	Una dimensión	Cuatro dimensiones	Dos dimensiones	Cuatro dimensiones
Oído inmerso	Ojo punto de vista	Una dimensión	Ojo – oído apego	Ojo interpreta-ción	Ojo – oído adaptación
Selectivo	Estructuralidad	Asensorialidad	Sensitividad	Relatividad	Complementa-riedad
Ritmo	Distancia	Discontinuidad	Movimiento	Articulación	Información

Tabla 2. Sistemas audiovisuales
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

<i>Sistema de la realidad sonora</i>	
<i>Sistema de lo verbal hablado</i>	
<i>Sistema de ruidos</i>	Icónicos
	Ruidos propiamente dichos
<i>Sistema de silencio</i>	
<i>Sistema Musical</i>	
<i>Sistema de lo realdad visual</i>	
<i>Sistema de lo verbal escrito y de la gráfica</i>	
<i>Sistema de la realidad visual pre icónica</i>	

Tabla 3. Sistemas
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)



Figura 28. Modelo del sistema
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

IMAGEN

Realidad del objeto que representa. Hay que estudiar los códigos que establecen la imagen fija (cuadro-fotografía) o en movimiento (cine-televisión), tanto en su autonomía como en su funcionalidad con otras imágenes. Lectura de los audiovisuales

- 1) Semiótica de la realidad
 - 2) Signo audiovisual
- Combinación semiótica de todos los elementos que integran el sistema que percibimos. El signo audiovisual está por encima de todos estos elementos de la realidad que les inyecta un sentido unificado:

Semiótica Sintáctica - Vinculaciones y relaciones de unos objetos con otros.

Semiótica Semántica - Denotaciones, connotaciones, símbolos de **otros objetos**.

Semiótica Pragmática – En relación con el espectador.

REALIDAD VISUAL

SEMIÓTICA DE LOS OBJETOS

Los medios audiovisuales no transmiten la realidad física, sino de su imagen. La realidad es todo lo perceptible por los sentidos del hombre como son el oído y la vista.

REALDAD Y SIGNO

Según (Peninou, 2009) hoy se fabrican signos con todo, hay que saber mirar un objeto en sí mismo, en lugar de inventarse lo que podría significar. Los objetos pueden convertirse en signos de otras realidades.

MUNDO NATURAL

La semiótica del mundo natural permite la lectura de uno de los niveles de significación audiovisual. Así se puede encontrar significación en todas las formas sensibles. El desarrollo de la semiótica natural es fundamental para los

lenguajes visuales y sonoros que integren el lenguaje audiovisual.

ZOO SEMIÓTICA

La zoo semiótica es una ciencia que estudia los temas de comunicación de los animales.

Semiótica de la realidad visual humana

En los medios de comunicación el hombre es el núcleo, la medida de todas las cosas. La realidad humana puede analizarse desde diversos ángulos como objeto o cosa.

Sintomatología física-Semiótica
Psíquica-Psicoanálisis

La realidad, el hombre es perceptible a través del comportamiento externo de la persona. Hay que tener en cuenta la sintomatología expresiva y dinámica que emerge al exterior, por la cual el hombre puede comunicarse con todo cuan-

to esta fuera de él. Nos deja ver:

- Sus rasgos característicos
- Sus rasgos físicos
- Su desarrollo
- Su manifestación expresiva

El hombre empieza a encarnarse en el lenguaje de la acción, en el de sus movimientos, contacto consigo mismo, todo esto cuenta a la hora de desarrollar una semiótica de la realidad icónica del hombre. Aquí tenemos:

Proxémica-Relaciones

Lenguaje articulado
Formas sociales y culturales

Dicotomía

Lingüística general entre la lengua y el habla

La narrativa audiovisual

Elementos visuales reconocibles por el oyente: Mímica, gestos, posturas, sonrisas. Hay que contar con el silencio y sus repercusiones visuales, se lo considera supresión intencional de la actividad verbal, no es un elemento muerto, sino un elemento altamente expresivo.

- Lo escrito-visual
- Un lenguaje articulado escrito
- Todo tipo de gráficos, mapas, dibujos, diseños.

La tipografía y topografía puede complementar, reforzar o modificar el sentido de la imagen, su mensaje. Permite variar los significados

- Perspectiva Semiótica
- Tipografía
- Modelos

- Dimensiones
- Color
- Orden

En los medios audiovisuales se pueden dar dos mensajes simultáneos e instantáneos de dos realidades diferentes gracias a la combinación del mensaje visual icónico y del mensaje visual lingüístico.

La relación de la palabra escrita con la imagen cumple la función de precisar, delimitar y modificar el sentido de la imagen.

Nuestra percepción cambia o se ve modificada por la relación entre la palabra y la imagen.

Guarda cierta armonía el texto con la banda sonora.

Vinculaciones de los elementos que integran lo realidad visual

La puesta en escena de la realidad visual

-Los objetos no se presentan de forma aislada, toda su composición dentro del plano tiene un significado, -Todo lo que sea percibido por el ojo humano pierde su individualidad y su contexto real para incorporarse o un nuevo contexto, o el del autor. -Además, a partir de ese momento deja la realidad para convertirse en signo para trabajar en la atmósfera de los significantes. Las sintaxis de los objetos se incorporan tanto los conceptos de escenografía, iluminación, vestuario, attrezzo, maquillaje, expresión corporal.

- La puesta en escena es una primera aproximación la articulación es un espacio tiempo de los elementos que integran un medio, una situación

to deja la realidad para convertirse en signo para trabajar en la atmósfera de los significantes. Las sintaxis de los objetos se incorporan tanto los conceptos de escenografía, iluminación, vestuario, attrezzo, maquillaje, expresión corporal.

-La puesta en escena es una primera aproximación la articulación es un espacio tiempo de los elementos que integran un medio, una situación un plano con finalidad significativa.

-Los objetos, animales, hombres estamos situados en un espacio de tres dimensiones.

-La puesta en escena se desarrolla a sí mismo en el tiempo concreto, fugaz e inasible.

1. La palabra 2. Tono	Texto pronunciado	Actor	Signos auditivos	Tiempo	Signos auditivos actor
3. Mímica 4. Gesto 5. Movimiento	Expresión corporal		Signos visuales	Tiempo espacio	Signos visuales actor
6. Maquillaje 7. Peinado 8. Traje	Apariencias exteriores del actor			Espacio	
9. Accesorios 10. Decorado 11. Iluminación	Apariencias del espacio escénico	Fuera del actor		Espacio tiempo	Signos visuales fuera del actor
12. Música 13. Sonido	Efectos sonoros articulados			Espacio tiempo	Signos auditivos fuera del actor

Tabla 4. La puesta en escena.
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

La kinésica

La kinésica estudia los movimientos en particular la mímica, la danza como auxiliares del lenguaje hablado y como lenguajes autónomos, Es el lenguaje del cuerpo en movimiento. La mímica más allá de ser un arte de imitar también se representa y se entiende por medio de gestos, ademanes o actitudes. La mímica es un lenguaje universal. La gestualidad debe ser dirigida siempre de manera consciente ya que tras ella hay un alto consciente ritual y comunicativo.

La proxémica

Maneja las distancias escénicas

Su objeto es el empleo que el ser humano hace del espacio en que realiza su dimensión social. La proxémica es la ciencia humana de los fenómenos próximos, por oposición a los fenómenos lejanos. Al estudiar las distancias, incluye el

espacio existente entre el emisor -receptor, el lugar que se ocupa, sus signos que identifiquen el status social de las personas y que puedan elaborarse, Incluye el tiempo.

Factores en el comportamiento proxémico

Según el resumen de Egidio Mucci (UP PT, 2008), los factores en el comportamiento proxémico son:

- Función de las relaciones de los cuerpos respecto a los demás
- Género posición de los sujetos
- Factores cinestésicos: personas, diversas partes del cuerpo
- Recuerdo de experiencias cuerpo propio o ajeno.
- Código táctil- tipos posibles de contacto.
- Combinaciones retínicas
- Código térmico
- Código olfativo
- Escala de intensidad vocal

Semiótica humana

La semiótica humana maneja cuatro tipos de distancia:

Distancia Intima

- Distancia del amor y la agresión
 - Distancia personal
 - Distancia de la amistad, separa los miembros de las especies de no contacto
 - Distancia social. Propia de los negocios, oficinas, puestos de trabajo, relaciones entre compañeros y conocidos.
 - Distancia pública. Es la que establece en relación con las autoridades públicas, protocolos, actos oficiales.
- Estas distancias varían con las culturas, épocas históricas, cambios sociales.

Distancia en lo audiovisual

Se da una distancia entre el emisor y receptor, espectador respecto al aparato receptor. Distancia entre la

cámara o el micrófono y el personaje, de acuerdo con los planos visuales y sonoros.

Personaje político, distancia psíquica. Íntima, social, personal, pública. La proxémica en la televisión es de gran importancia, ayuda a decidir sobre formas de transmisión, directa, diferida, como géneros informativos y personales.

Funcionalidad y unidad de los sistemas visuales: el sentido

Cada signo u objeto está en función de otro par crear una realidad visual necesitan de un supe sistema que los dirija, que produzca un sentido deseado. Cada signo lleva una significación de la realidad y pueden llevar un proceso de elaboración. Cada objeto debe ser previamente seleccionado y se debe determinar su lugar en el espacio.

Al considerar signos relevantes e irrelevantes e incluso de significación se debe destacar su función y la importancia de su complementación en el entono, aquí se debe tomar en cuenta el tipo de análisis de oposiciones de tipo:

- Centralidad-Excentricidad
- Simetría-Asimetría
- Jerarquía-Separación
- Acercamiento-Distancia

El objeto - signo puede pasar a símbolo, se necesita una intencionalidad por el autor, identificando algunos rasgos con suficiente claridad como para que el receptor lo entienda conforme a la intención del autor.

Se puede dar una connotación y denotación del signo-objeto, en fin las dimensiones y especificaciones de la comunicación visual son de ampliar ya que se deben prever la relación entre objetos y los espectadores que

lo ven y crean las significaciones.

Hay que recordar que las personas se comunican entre sí por el sistema lingüístico y gestual. Las escenas se comunican con el público a través de una serie de sistemas entrecruzados.

La mediación visual técnico – retórica - Delimitaciones

La técnica-retórica es una mediación que codifica a su manera la realidad y lo que se ve en la pantalla.

La cámara refleja la realidad, pero no es totalmente exacta, llegan a variar los colores, las sombras, la iluminación, haciéndose necesario manejar dos niveles de mediación: La técnica: captación, montaje, difusión, reproducción. La del profesional artista supeditado a los medios audiovisuales y al

poder de las estructuras en que lo desenvuelve.

La mediación técnica es un reflejo de la realidad como si fuera un espejo y no una reproducción tridimensional. La profundidad solo se representa por apariencia, perspectiva visual.

El reflejo de la realidad visual: la imagen cinética

Las imágenes son un reflejo de la realidad, pero como signos de la que quieren reflejar una realidad previamente interpretada, la imagen expuesta en la televisión o en los medios audiovisuales es más que millones de puntos que forman un número de líneas, dependiendo del sistema establecido, que permite visualizar con nitidez la imagen.

La retórica audioscriptovisual conjuga varios elementos: las múltiples perspectivas y modalidades, los

medios técnicos, cámaras, micrófonos, equipos, y les técnicas de montaje. En si no es una modificación, sino una interpretación con fines expresivos o informativos.

Lo propio de los medios audiovisuales es el movimiento ya que se relacionan los tres sistemas que encuentran su propia Inter fluencia. Las perspectivas válidas semióticamente son las del emisor y receptor. El sistema de la transformación técnico - retórico audiovisual es el más movedizo desde el punto de vista de la semiótica. Dentro de una exposición metodológica hay que presentar un análisis de los elementos expresivos desde cada una de sus perspectivas posibles.

El plano y sus elementos en sentido estático

El plano maneja un estudio individual y estático de forma teórica, ya que después está en movimiento.

El marco o recuadro del plano

El cuadro o marco recorta rectangularmente la realidad, varía dependiendo del tamaño de la cámara. La retórica audiovisual del cuadro selecciona o resalta un aspecto de la realidad misma la delimita, brindándole una significación y expresividad propia, a través de su contorno y del tiempo que permanezca expuesto.

El cuadro permite agrandar o reducir el mensaje, dando una funcionalidad significativa a cada uno de los elementos, creando nuevas relaciones y referencias.

Tamaño y duración del plano

El tamaño del plano está directamente relacionado con los objetos y personas enfocadas con el recuadro el tamaño del plano está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto

La distancia no necesita relacionarse con la real o física, puede crearse una distancia ficticia con el uso de diferentes objetivos conocidos como distancia óptica

Encuadre o Angulación

Es la manera de enfocar la realidad o el punto de vista de la retórica audiovisual, en la realidad captada por la cámara.

Se ve en la pantalla, de TV o cine ya se encuentra enfocado, encuadrado, interpretado desde un punto de vista del realizador. La ubicación de la cámara durante una grabación ofrece un ángulo de ver la realidad.

El encuadre o angulación compone un sistema de comunicación que cada autor utiliza según su criterio, su punto de vista y su

perspectivismo considerado a nivel de planos y a nivel de montaje o narrativo. El plano maneja delimitaciones en la aplicación significativa y al criterio del autor, que puede llegar a variar. (Valle, 2011)

Composición del plano

La composición del plano está identificada por la distribución en el plano de los contornos figurativos y de los objetos en el representados. La composición del plano tiende a que el espectador no se desvíe de los centros de atención de la imagen y que pueda descubrir muy rápido lo que debe ver. La composición varía frecuentemente en los medios audiovisuales debido al movimiento de la realidad captada o del movimiento de las cámaras o combinación.

Profundidad de campo

Es la relación establecida entre diversos objetos, personas o am-

bientes, representados en el encuadre, perspectiva y distribución. Se presenta una variedad de escalas entre los primeros elementos enfocados con claridad hasta los últimos En la profundidad de la imagen intervienen de manera eficaz la iluminación y el uso de los objetivos.

La iluminación

Desde un punto de vista significativo, la iluminación brinda un valor visual y expresivo, que se reflejan en los ambientes, personas u objetos, por la manera de recibir más o menos luz o de la forma que la recibe. La iluminación ayuda a cambiar radicalmente el significado de la realidad representada, ya que puede crear atmósferas específicas. El código de luces - sombras es muy importante en los medios visuales, llega a constituir un poderoso recurso expresivo y simbólico.

El plano en movimiento y en relación con otros planos

El plano se lo puede presentar de forma estática, para su estudio autónomo, pero su manifestación más frecuente es dinámica y en movimiento por la relación que tiene con otros planos.

Movimiento interno o autónomo

Cadencia de toma El número de

imágenes por segundo produce la aceleración o ralentización que influye en la expresividad del plano.

Realidad en movimiento natural o simulado

Expresividad de la sintaxis de la realidad.

Movimientos de la cámara	La cámara a diferencia de la visión humana, lleva fragmentos de la realidad y elimina otros que varían a las razones de autor.
Panorámica	Descriptivo, narrativo, expresivo, simbólico.
Travelling	Hacia adelante: introducción, descripción, destacar un elemento, interioridad, expresión, objetivación. Hacia atrás: conclusión, distanciamiento en el espacio, acompañamiento al personaje que avanza hacia la cámara, transformación moral, impresión de soledad.
Travelling Movimiento Grúa	Carácter descriptivo, narrativo de situaciones complejas.

Tabla 5. Movimiento de cámara
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

Articulación de los planos

La articulación es la unión de los planos entre sí, que recogen los fragmentos de la realidad y de los diversos puntos de vista que el realizador impone a una narración, la misma que requiere continuidad.

Continuidad en elementos, lugares y tiempos. Las articulaciones actúan como transiciones que permiten ver una historia comprensible a la del espectador. Las articulaciones de los planos como transiciones tienen múltiples funciones.

Movimiento externo, El montaje

El montaje es la articulación de unos planos con otros, para crear una ordenación narrativa y expresiva.

Tratamiento del montaje

Los tipos de montaje pueden aplicarse desde los existentes o crearse nuevos, partiendo de la imagen, del sonido y de la retó-

rica o la combinación de las tres

- Montaje analítico. - Sucesión de encuadres que contienen planos cercanos, tienen corta duración y crean un ritmo rápido. Es más expresivo que descriptivo.
- Montaje sintético. – Sucesión de encuadres que contienen planos generalmente lejanos, de larga duración y provocan un ritmo lento. Es más compleja y sintética de la realidad.

El montaje cumple con varias funciones en toda obra audiovisual (función ideológica emotiva, narrativa y rítmica). El ritmo y el volumen de la banda sonora afectan a la velocidad general de la secuencia.

Imagen cinética y realidad

Las imágenes que aparecen en el cine o en la televisión son signos, no es la realidad reproducida en todas sus dimensiones, sino un reflejo bidimensional. Los objetivos crean la realidad no tal como es, sino tal

como la interpretan con sus distorsiones. Por lo tanto, no se ve la realidad, sino signos de la realidad.

La imagen en cine y televisión es un signo icónico. Lo que varía es el grado de iconicidad. La mayor o menor amplitud significativa concreta depende en parte del grado de iconicidad.

Las imágenes idénticas pueden tener significados diferentes, debido a la imagen anterior o posterior, o también por el sonido. Las imágenes ofrecen códigos existentes en la realidad.

Si se analiza la realidad es porque el lenguaje audiovisual ofrece signos de realidad con un alto nivel de iconicidad. La significación de la realidad a través de la pantalla es tal que introduce en mundo totalmente artificial, en geografía y tiempos significativos.

Sistemas Sonoros

El lenguaje audiovisual es la mezcla de lenguajes que produce un lenguaje diferente, existen cuatro tipos esenciales del sonido audiovisual: ruidos, música, palabras y silencios. La integración de imágenes y sonidos en el lenguaje audiovisual ofrece una comunicación total que no se encuentra independientemente.

Cualidades del sonido

Tono Propiedad que reconoce un sonido más o menos grave o agudo. Intensidad Propiedad que reconoce un sonido más o menos fuerte. Timbre Propiedad que reconoce un sonido como procedente de un agente concreto.

La estructura del sonido puede por sí sola provocar imágenes, ya que el oído humano tiene una gran capacidad de ser sensible, llegando a crear imágenes. La banda sonora mediante sonidos puros, brinda

una representación del mundo cercana a la realidad. La radio es el medio de difusión actual, que provoca y excita al máximo la imaginación de las personas. Según (Islas, 2015), Mc. Luhan afirma que el sonido es la atmósfera global auditiva envolvente. Se debe marcar diferentes tipos de iconicidad por los niveles culturales o las sociedades a las que van dirigidos.

Factores del sonido

La palabra

Es un lenguaje articulado verbal. Pasolini encuentra que la palabra está formada tanto por signos gráficos como orales, que varían a las lenguas y culturas existentes. Estos dos componentes los signos orales y los gráficos han llegado a crear un nuevo elemento de la palabra, que por ser una imagen se denomina concrema o cinema, presentado a la palabra como una trinidad: signo gráfico, signo visivo, sig-

no oral grafema, cinema, fonema. Para Pasolini (Dittus, 2013), la imagen se disminuye frente a esta fuerza tridimensional de la palabra por ser una trinidad: grafema, fonema y cinema, la imagen no es más que uno de estos elementos. La imagen forma parte de la palabra

La música

Es una imagen que provoca sentimientos o estados de ánimo, la música además de ser una armonía de sonido debe llevar ritmo. En el medio audiovisual la música tiene doble dimensión:

- Música diegética.- Parte de la acción o del hecho, captada de la realidad.
- Música extradiegética.- Son ondas que impone un sentido deseado en la obra.

Los ruidos

El ruido es considerado a veces como un efecto especial.

Existen dos tipos:

- Ruidos propiamente dichos.
 - No dejan apreciar a que objeto o realidad sonora pertenecen.
- Ruidos osonidos icónicos.- Al ser escuchados se puede identificar a que objeto o realidad pertenecen, son rasgos definidores del objeto.

El silencio

Es un tiempo determinado donde no se produce sonido, al menos perceptible al oído humano, es una carencia de sonidos o la imagen del silencio. Se lo considera como los puntos suspensivos del lenguaje articulado humano.

Transformación técnica - retórica de lo sonoro

Sonido natural y sonido artificial

El sonido natural ha llegado a ser un importante medio de captura y de transformación por la tecnología actual pero sus reproducciones

no han llegado o ser igual, muchas veces hay que recrear estos sonidos por otros medios, ya que los verdaderos no llegan a ser reconocidos en los medios de audio, presentándose como un ruido extraño. Los micrófonos no han logrado captar la dirección exacta del sonido natural, pero consiguen dar las dimensiones de distancia mediante planos.

Planeación y estructura de las entonaciones del sonido

Los sonidos de los sistemas audiovisuales se presentan en diversos planos, varían según la distancia que cada creador pretenda sugerir.

Existe un espacio auditivo ya, que cada sonido llena un espacio. El espacio auditivo no tiene límites en el sentido visual. Se puede determinar la distancia en que se puede escuchar un sonido por su intensidad.



Creación de campos semánticos sonoros

Una palabra puede variar de significado según la entonación, la persona y el contexto en que se utilice, llegando a brindar diversos significados, ayudando a la narrativa audiovisual y teniendo un papel de gran importancia. Cada persona, cada animal tiene su propio timbre y su propia entonación.

Organización de la producción

La producción debe pasar por tres pasos organizacionales primordiales que encierran cada etapa de desarrollo, partes que enumeramos a continuación:

- 1. Pre Filmación
- 2. Filmación
- 3. Post Producción

Pre filmación

La pre filmación comprende aspectos como el análisis del guion, punto preparado por el equipo en-

cargado de la dirección de la producción, denominado Staff que se compone de: productor, director, asistente de director, floor manager, camarógrafo, personal de escenografía, iluminación y microfonistas.

Luego se procede a realizar el desglose del guion, por escenas. Cuando se ha cumplido con este último punto, se elabora el guion técnico, que encierra detalles que serán útiles en el momento de filmar la producción, detalles como vestuario, iluminación, utilería, tiempo de cada escena, las acciones que debe cumplir cada actor en cada escena entre otros.

Se realiza el presupuesto, que comprende aspectos que van desde alquiler de equipos si es necesario, pago a los productores y actores, así como también los alimentos necesarios para cada día de grabación, transporte a las distintas

locaciones o construcción de escenarios propios para la producción y todo lo que esto conlleve, es decir, desde materiales hasta mano de obra, herramientas y equipo. El presupuesto debe estar contemplado desde el inicio de la producción, es decir, desde el análisis del guion, pasando por la filmación y al terminar con la post producción.

En la pre filmación se incluye la búsqueda de locaciones, determinación y ensayo con los actores, así como el diseño de escenografía y vestuario. Otro paso muy importante de la pre filmación, es la elaboración de los planes de filmación.

Filmación

Luego de culminar tocos estos preparativos se proceden con la filmación o grabación cuya guía es el plan de filmación, realizado previamente con todas las especificaciones del director o realizador.

Post filmación

La etapa final de la realización, es la edición, etapa en la cual se arma el producto final que será analizado por el público.

En esta etapa se realiza el doblaje de voces, si fuere necesario, la implementación de la banda sonora o música de la producción, diseño de créditos, efectos especiales, grabación del locutor y por último la elaboración de las copias finales o master, elementos que sólo son posibles de realizar al final de la producción, como último paso, pero no menos importante que los anteriores

Pre filmación

Estilo propio

El estilo se lo puede definir como un carácter propio que da el artista a sus obras, ya que cada individuo tiene diferentes modos y formas de expresarse.

En cada producción audiovisual es

muy importante manejar un estilo propio, fluido y expresivo donde tanto forma y contenido se complementen para conseguir un resultado óptimo.

En el cine no todos los directores dirigen igual, los escenarios, planos no son diseñados del mismo modo es por ello que se puede aprender de otros estilos y evolucionar uno propio.

La creatividad es un factor primordial para manejar un estilo en un proyecto determinado, esta forma de innovación permite apartarse de los esquemas convencionales. En psicología se le atribuyen las siguientes propiedades:

Originalidad - Mirar desde un nuevo ángulo

Flexibilidad - Utilizar de otra forma los elementos

Sensibilidad - Detectar los problemas ignorados

Fluidez - Evitar los esquemas rígidos

Inconformismo - Desarrollar ideas en contra de la corriente

Los diferentes tipos de planos dentro de una producción audiovisual producen una sensación distinta, se los pueden relatar de una manera alegre, triste, dramática, etc., se debe prever la impresión que se quiere causar. También hay que preguntarse como expresar una escena, ya que cada escena maneja un ritmo propio y una forma adecuada que se armonizan para el resultado del proyecto. La forma que se plantea un plano, una escena, la postura de un actor, la iluminación, los ambientes hacen que una producción audiovisual tenga una firma propia.

Técnicas de creatividad

Este conjunto de procedimientos nos permite ampliar nuestro margen de ideas para el progreso del proyecto a ejecutar. La variedad en técnicas de creatividad es extensa es por ello que solo haremos referencia a las siguientes: Seis preguntas universales

Hay solamente seis preguntas que un humano puede contestar a otro que son: ¿Qué debería hacerse? ¿Dónde deberla hacerse? ¿Cuándo deberla hacerse? ¿Cómo deberle hacerse? ¿Quién lo haría?

TEMA / IDEA / OBJETO / PROBLEMA / OPORTUNIDAD / DESAFÍO					
¿QUÉ?	¿DÓNDE?	¿CUÁNDO?	¿CÓMO?	¿PORQUÉ?	¿QUIÉN?
Forma Color Textura Sabor Olor Sonido Tamaños Componentes Características	Desarrollo Interno Contrato Externo	Cronograma Fecha Límite	Metodología Fases Tecnología Modelo Presupuesto	Ventajas Desventajas Beneficios Justificaciones Usos Aplicaciones Necesidades Satisfechas Requerimientos	Líder Patrocinador Equipo de Trabajo Clientes Responsables

Tabla 5. Técnicas de creatividad
Nota. (Arciniegas & Arboleda, 2024)

Uso de dibujos

Para utilizar la parte derecha del cerebro se necesita de un idioma visual. Cada persona piensa de diferente manera. Adicionalmente, existen dos modos complementarios que son los pensamientos visuales y los pensamientos verbales.

Este método libera el pensamiento del mundo de las palabras a utilizar el poder de modelos, formas y dibujos. El idioma de los modelos es una técnica de pensamiento y su naturaleza visual, flexible la hace muy útil como dispositivo creativo para crear diferentes relaciones entre sus atributos.

Este idioma consiste en un número de símbolos abstractos visuales que se crean para sustituir las palabras.

No es necesario ser un gran dibujante, la única consideración es que

las representaciones gráficas tengan significado para el autor.

Do it (hágalo)

Defina

Open (abra)

Identifique

Transforme

La técnica DO IT influye en la necesidad de definir los problemas, abrir todas las posibles soluciones, identificar la mejor solución y transformar en acciones prácticas. Está diseñada para acelerar y fortalecer su capacidad natural creativa de resolver problemas y para estimular un mayor número de ideas y diversificar las soluciones a los problemas.

La psicología de la comunicación

La psicología de los medios se centró sobre todo en los efectos sobre el receptor, y tiene un claro carácter empírico en su formulación inicial, al hablar de la psicología de los me-

dios de comunicación, se refiere a los efectos que los realizadores desean obtener con la producción.

Surge una formulación o previsión empírica, ya que no es posible medir con total exactitud las reacciones del público. Existen formas y mecanismos de determinar dichas respuestas, con la limitante que estos resultados no serán totalmente ciertos ni reales.

Un determinado tipo de comunicación, sobre un determinado grupo de personas con características específicas tiene una efectividad determinada, en base a esta premisa hay que tener en cuenta y muy claramente determinado el grupo objetivo, sus características, comportamiento, personalidad, para poder determinar los posibles efectos del mensaje sobre ellos.

En una sociedad tan variada como la actual, con tantos problemas de

todo tipo, si se divide por grupos y se le transmite un mensaje a cada uno por sus características se puede obtener una respuesta semejante y además favorable: por parte de los individuos que conforman un determinado grupo.

Los medos de comunicación han llegado a penetrar tanto en la sociedad, y en la mentalidad de los individuos que la conforman que es parte ya de la cultura de los pueblos y reflejo de la misma, incluso se puede decir que el estudio de culturas pasadas, no es otra cosa que el estudio de sus medios de comunicación, los medios de comunicación no son sino la cultura o las mediaciones culturales del presente; la cultura (la que estudian antropólogos, etnólogos y psicólogos culturales) no es sino el estudio de los medios de comunicación del pasado.

La comunicación está penetrando hacia la cultura con decisión: la cultura de hoy está en los miedos, cada vez más para cada vez más culturas. Actualmente, la comunicación es sinónimo de cultura y la cultura absorbe a la comunicación.

El guion

El primer eslabón, el esqueleto primordial en el desarrollo de diferentes producciones audiovisuales de cualquier medio de comunicación, sirve de guía en los procesos previos a la grabación y constituyen un elemento fundamental para la estructuración del plan de trabajo, organización y realización de una producción audiovisual, para la transmisión de un mensaje. (Aranda y otros, 2016)

El mensaje como elemento principal, es el que influye en la multitud, en la sociedad, no son los medios de comunicación los que toman las res-

ponsabilidades ya que sólo cumplen su papel como máquinas de transmisión, el autor es el que los programa. El guion depende de las necesidades, gustos, expectativas del público al que va dirigido el mensaje e intereses de los creadores/autores.

Se deben definir en el guion los objetivos que pretende alcanzar el programa, responder que se va a decir, cómo, cuándo, dónde, por qué y quién. ¿Cuál es el lenguaje que es más conveniente utilizar y el tipo de público al que va a estar dirigido?

El guion, argumento o script, permiten llevar de una forma ordenada el desarrollo de la producción, es el documento escrito y/o visual que contiene todo lo que se va a ver, oír en el mensaje, incluido indicaciones técnicas y previsiones de resultados como la gestión de recursos humanos, materias, plan de localización, gestión operativa, ad-

ministrativa presupuestos y plan de financiación englobando diversos campos de la producción. El guion puede sufrir todo tipo de modificaciones como presupuestos de escenarios, disponibilidad de equipos técnicos y humanos, ya que debe reflejar minuciosamente todos los detalles previstos para la filmación

El autor del guion o guionista debe dominar el lenguaje de las imágenes (color, luz, las líneas, la composición escénica, sus relaciones con el audio y su análisis), además prever la ambientación interna y externa, los personajes, las acciones, las impresiones. El guionista puede escribir para distintos géneros como cine, televisión, radio, medios audiovisuales y en diferentes contenidos como drama, aventuras, temas educativos, promocionales.

Debe conocer bien tanto el tema a trabajar como el medio que va

a utilizar. El guion se puede clasificar dependiendo del uso, el medio y las funciones que desarrolla.

Su uso y funciones

El minutado. - Es utilizado en los informativos, diarios de noticias, ordena los contenidos que forma el programa.

El pre guion. - -Es un conjunto de ideas, donde se divide el tema en puntos o secuencias de acuerdo a un orden de importancia y de atracción. Se debe definir un principio interesante, un desarrollo aproximado y un final culminante, programando etapas y secuencias para enumerar y ordenar tomas, efectos, pistas de audio. Los principales aspectos que se deben reflejar son:

- Tema o contenido
- Lugares donde se registrarán las imágenes.
- Características formales y

tratamiento informativo que tendrán las imágenes visuales y auditivas.

- Personajes que intervendrán en el programa, funciones.
- Necesidades de producción: instrumentos técnicos y necesidades materiales: equipo humano, necesidades de gestión.

Texto totalmente elaborado

Se utiliza más en radios y antes del inicio de una grabación. Las indicaciones son completamente textuales, la estructura del programa se encuentra bien definida pero también puede presentar modificaciones de última hora. Aquí se describe la orden o posición de la noticia, el título, el nombre del reactor, el día, la hora, el tiempo de duración del texto leído, la cinta de audio (ambientación), y el nombre del editor responsable.

Escaleta

Son indicaciones generales sobre algunas características técnicas que se usarán duran-

te la emisión del programa. Es conveniente tener varias copias para el personal que las llegue a utilizar como un técnico de sonido, el editor, el presentador. Se puede utilizar un detalle de las cámaras donde el director indica sus acciones, tipo de planos, movimientos de las cámaras.

Se describe el tipo de programa, el día, la hora, el contenido, las fuentes de las imágenes, los canales de audio y micrófonos, las cámaras, tiempo de duración y observaciones: como videos de apoyo o rótulos textuales a usarse en la emisión.

Guion totalmente elaborado y planificado

Se utiliza más en radios y antes del inicio de una grabación. Las indicaciones son completamente textuales, la estructura del programa se encuentra bien definida pero también puede presentar modificaciones de última hora. Aquí se describe

el orden o posición de la noticia, el título, el nombre del reactor, el día, la hora, el tiempo de duración del texto leído, la cinta de audio (ambientación) y el nombre del editor responsable.

Escaleta

Son indicaciones generales sobre algunas características técnicas que se usarán durante la emisión del programa. Es conveniente tener varias copias para el personal que las llegue a utilizar como un técnico de sonido, el editor, el presentador. Se puede utilizar un detalle de las cámaras donde el director indica sus acciones, tipo de planos, movimientos de las cámaras.

Se describe el tipo de programa, el día, la hora, el contenido, las fuentes de las imágenes, los canales de audio y micrófonos, las cámaras, tiempo de duración y observaciones: como videos de apoyo o rótulos textuales a usarse en la emisión.

Guion totalmente elaborado y planificado

Es la base completa para el desarrollo de la producción, se detalla al máximo en conjunto de acontecimientos y situaciones el uso de personajes, decorados, mobiliario, accesorios, vestuario, música, iluminación y sonidos, brindando especificaciones técnicas en el guion. La línea argumental de diálogos y características de personajes se establecen con mucho detalle y las líneas principales del montaje definitivo están muy marcadas. Para la elaboración de este guion definitivo se siguen varias fases vistas con anterioridad

Idea

Contenido fundamental y general del trabajo a realizarse

Sinopsis

Visión de todo, ofrece una relación de los principales sucesos y prota-

gonistas que formaran el programa audiovisual.

Tratamiento

Sirve al equipo de producción para el trabajo previo o el montaje y grabación. Es una descripción puramente audiovisual que muestra el acontecimiento o suceso de la toma.

Guion Literario

Es una descripción detallada del contenido que sería grabado, es completamente textual, se puede presentar en una columna, aquí todo se detalla a lo largo de la página a excepción de los diálogos que se ubican en el centro, en la de dos columnas se describe al lado izquierdo la imagen visual y al lado derecho la imagen sonora.

Un guion literario debe estimar

- Un presupuesto macro (por debajo de la línea)

- Una idea de la duración del rodaje o grabación.
- Aproximación al número o escenarios y localizaciones interiores, exteriores, naturales y decorados.
- La composición del equipo de dirección, producción, dirección artística y los actores principales.
- El conocimiento sobre el estilo o modo de trabajo del director / realizador.

El director de la producción tiene como tarea traducir el lenguaje textual a un lenguaje técnico.

Guion Técnico

Se describe y figura texto, imágenes, detalles técnicos, tipos de planos, aquí se utilizan planos dibujados o conocidos como Story Board, presentados mayormente en anuncios publicitarios o en películas.

Al obtener un guion definitivo se puede inventariar todos sus elementos, plantearse un plan de trabajo en base a un cronograma de actividades, el uso necesario de personajes, objetos, etc., optimizando tiempo y recursos, tratando de obtener mejores condiciones de plazo, costo y calidad, así como administrar y organizar el presupuesto de trabajo.

Como normas básicas en el desarrollo de un guion existen:

El guion se divide por secuencias mecánicas. Las secuencias se deben numerar de forma creativa. Todas las acciones y situaciones se deben redactar en presente. Hay que considerar que posteriormente la acción se debe ejecutar.

Es necesario realizar una breve descripción del decorado, indicando los elementos fundamentales, así

también los accesorios. Cuando el personaje habla en Off, se indica el nombre del personaje y entre paréntesis (off). Un personaje habla en off cuando no aparece en imagen o cuando no se ve como se produce el sonido (cuando está pensando).

- Los personales tienen nombre solo si el espectador necesita conocerlo. Un camarero es simplemente un camarero.
- El audio debe figurar junto a la imagen visual que lo produce.
- Cualquier observación a la acción debe figurar entre paréntesis en el momento que se produce “Marco (tranquilamente)”.
- El tipo de plano. Todos los planos deben ir numerados en forma correlativa o por secuencias.

La correlación es la más adecuada, aquí estará siempre la referencia de la situación del plano dentro del

conjunto. Los planos de cobertura tienen la misma numeración que su plano master y a continuación se le asigna una letra.

- Se indica el personaje u objeto fundamental del plano.
- Se utilizan varias cámaras, se debe numerar cada cámara, así como el tipo de plano que realizan.
- Los movimientos y desplazamientos de cámaras se indican en su ejecución, igualmente aspectos técnicos que determinen el resultado de la imagen (picados, es-corzo).
- Se indica el tipo de transi-ción entre planos cuando no sea lo habitual.

Minutado de visionado

Es un documento que se realiza al finalizar la fase de grabación y aquí se describe cada plano según su tiempo, así como el número de la cinta. Indicando de cada plano

(su calidad, su validez, para la fase del montaje, así como una descrip-ción de la muestra); se seleccionan las partes a utilizar, tomando nota del texto que sirva de diferencia para indicar el principio y el final de cada corte. Se toman solo los pla-nos que se consideren importan-tes. Esta presta a modificaciones.

Por los medios

El Guion de Televisión

Son de tipo educativo, cultural, entre-tenimiento (concursos, telenovelas, cómicos, musicales) noticiarios, polí-ticos, deportivos, aventuras, ficción. No se limitan por el uso de pala-bras e imágenes, ya que deben ser adecuadamente mezcladas y ba-lanceadas entre sí, la selección del audio debe corresponder con el vi-deo en tiempo y espacio. El guion se debe describir el ambiente, las cámaras, los efectos, los actores, los diálogos y el tiempo de dura-ción de cada escena o secuencia.

El Guion de Radio

SSe manejan en entrevistas, repor-tajes, musicales, concursos cultura-les, educativos, informativos, noti-cias, radionovelas.

La radio cuenta con tres elementos muy importantes la palabra, la músi-ca y los efectos sonoros, al comple-mentar estos elementos el guion ra-diofónico permite que los miembros del equipo de producción actúen organizadamente según sus funcio-nes y responsabilidades.

Los factores del tiempo y la imagina-ción son importantes en la descrip-ción del guion, se debe interpretar los diálogos de forma directa y tener una buena comprensión con ayuda de música y efectos sonoros.

- Es aconsejable numerar cada línea a utilizar.
- Escribir los nombres de los personajes en mayúsculas, subra-

yado ubicando al lado izquierdo y al lado derecho los diálogos.

- Para insertar música, se debe detallar en mayúsculas y sub-rayado tanto la palabra (MÚSICA) como su descripción, mezcla, tiem-po de duración y ráfagas.
- Los efectos sonoros también se escriben con mayúsculas y sub-rayado, a lado izquierdo y al lado derecho las características de los mismos.
- Para las indicaciones de las emociones del lector, hay que inter-calarlos en los textos de los diálo-gos, diferenciándolos entre parénte-sis y con mayúsculas.
- La historia o trama debe ser escrito por un medio de motivación pera la imaginación del radioescu-cha.

El guion de cine

Como medio de mayor trascenden-cia artística, reúne enormes grados de perfeccionamiento técnico, de-

bido a sus múltiples recursos. El guion cinematográfico es la base para los demás medios de comunicación, para su desarrollo necesita de cinco pasos fundamentales:

- 1.El tema o idea central
- 2.La Sinopsis o Resumen de la trama
- 3.La Sinopsis de secuencias o resumen de los planos
- 4.El Guion Literario
- 5.El Guion Técnico

Utiliza un guion de dos columnas, la primera describe un guion técnico (cámaras, planos, movimientos, personajes, efectos especiales), y la segunda columna los diálogos.

Todo plano, secuencia y toma debe ser numerada. El guionista cinematográfico describe en forma técnica la escenografía y el desarrollo del film, debe plasmar la estructura central, la culminación de movimientos dramá-

ticos o el ritmo el estilo y los cambios de épocas como de lugares.

El guion cinematográfico tiene un factor muy importante el Ritmo el mismo que depende del contenido del film. Como una figura importante en las modificaciones del guion cinematográfico, se destaca el Director, el se encarga en la práctica de precisar los encuadres o tomas de cámara, movimientos, locaciones ya que el guionista solo los plantea. Un guion cinematográfico se desglosa la descripción por secuencias, el número de tomas, el encuadre, el ángulo, el vídeo, el audio, el tiempo de duración.

El guion audiovisual

Los audiovisuales son medios esencialmente educativos y de difusión, complementan la actividad pedagógica y el mensaje audiovisual lleva un balance adecuado entre la imagen y el sonido.

Es importante que en el guion audiovisual tome los intereses y expectativas del público al cual va dirigido, considerar la duración del mismo, el guionista debe conocer los aspectos fundamentales del medio audiovisual a utilizar, anticipar los objetivos posibilidades y limitaciones del mensaje. Primero se realiza un guion literario con indicaciones generales sobre la imagen, después la visualización de la imagen para producir el guion definitivo. S

e elabora un pre guion con el tema y los objetivos o ideas principales, se consideran los recursos técnicos y de producción disponibles para su presentación. Se prevé una visualización del texto, se da una selección y ajuste de imágenes con las palabras.

El audio es muy importante, hay que dar una adecuada musica-

lización debe atraer la atención del público. La indicación de la música en el guion debe dividirse por pistas o tracks grabados y ser correctamente señalados.

El guion audiovisual se describe el texto, la música en sus diferentes pistas, el contenido de cada transparencia, se debe de trabajar en un guion de dos columnas, la primera para el video y la segunda para el audio.

Cualquier efecto en la imagen o el sonido se debe describir en mayúsculas como (DISOLVENCIAS. MEZCLAS). El guion se escribe a renglón seguido en la descripción de la imagen, si se cambia de imagen se escribe a doble espacio igual que la columna del sonido.

Se puede utilizar una guía de imágenes, como base en los audiovisuales, clasificadas por números y letras, para su mejor identifica-

ción, esto se aplica también en secuencia de imágenes donde se especificará el tiempo de duración.

En toda animación se deben descomponer los movimientos en tantos pasos como se quiera, para la filmación de la animación se da cuadro por cuadro y se usan distintas formas de producción como dibujos, fotografías, volúmenes, aquí se utiliza el story board, ilustrando todas las tomas o secuencias de la historia. (Rollié & Branda, 2009)

Filmación

En el momento de la filmación, grabación o rodaje, la cámara impone sus propios lenguajes y códigos. Aquí entra en juego todo lo planificado en la pre-producción y se debe obtener una brillante composición de imágenes, además de comunicarlas.

Factores en la composición de las imágenes y de la producción.

Unidad: Se debe sentir una sola historia.

Variedad: Para una mayor atención de audiencia.

Armonía: Que sus secuencias sean lógicas.

Balance: Para que sea atractivo visualmente todos sus elementos, líneas, colores, movimiento.

Ritmo: Es el compás de los elementos visuales, temporales y sonoros de una producción.

Este Es el compás de los elementos visuales, temporales y sonoros de una producción. Este se da por la duración y por la composición de planos

Se crea ritmo por:

- La combinación en las tomas (Planos de duración larga- sensación de relajación / Planos de du-

ración corta sensación dramatismo, desenlace)

- Según el encuadre
- La iluminación, alternando rítmicamente claro oscuros.
- Diferenciando sentido del movimiento dentro del plano.
- La dirección de las miradas.
- La música es un elemento expresivo que sustituye las palabras y los gestos.

Continuidad: no se deben dar composiciones individuales, sino de una secuencia de composiciones.

Tiempo y Espacio: Todas las escenas y tomas en la filmación están construidas en una sucesión de fragmentos en tiempo y espacio, que no se relaciona con el tiempo y espacio en tiempo real.

El montaje hace relación entre los tempos de los distintos planos y el espacio del encuadre abarcado por las tomas. La edición actúa sobre

el tiempo, lo limita, lo elude, puede adelantar acontecimientos o regresar al pasado, pero este uso debe llevar al espectador hacia los fines que se plantean en la producción.

Para realzar la filmación se debe tener un amplio conocimiento de la herramienta que permite plasmar en un soporte magnético o digital, las imágenes que forman la idea o mensaje que forman la idea o mensaje que se desea transmitir.

Es conveniente realzar un pre guion antes de tomar los equipos y salir a grabar, con toda la información que se pueda recabar, ya sea por vía telefónica, o investigación bibliográfica, hemerográfica, etc. Con respecto al tema, luego de tener elaborado un esquema básico de lo que puede pasar en la filmación, es el momento de salir al lugar de los hechos y comprobar la información que previamente se obtuvo, si es posible se

debe tomar nueva información que puede ser de utilidad para un mejor desarrollo de la filmación.

El trabajo en una producción es tarea de equipo y el hombre aislado afecta una producción. Una vez realizado esto, se procede a filmar las imágenes que de mejor manera ilustren la historia o mensaje que se desea contar, se debe realizar teniendo en cuenta que el pre guion es únicamente una guía para realizar la filmación y que de ninguna manera los hechos se regirán a lo estipulado previamente por el grupo de trabajo.

En el momento de realizar la filmación hay que tener en cuenta el contexto de la historia o la totalidad del mensaje que se quiere contar, por ejemplo, se puede realizar un muy buen trabajo si se divide la historia en tres partes, el inicio, el desarrollo y el desenlace o final, realizando

tomas pensando en estos puntos. Pueden ser planos generales y detalles para el inicio, primeros planos y nuevamente detalles en el desarrollo y finamente planos generales y primeros planos de los protagonistas de la historia o noticia.

Al final del desarrollo de la historia siempre es bueno realizar entrevistas a los protagonistas de la historia es recomendable realizarlas más de una vez para tener criterios frescos de distintos protagonistas.

No se debe escatimar en tiempo de filmación ni material físico utilizado, ya que en el momento de la edición se determinará las imágenes que serán de utilidad y que de mejor manera mostrarán la historia y su desarrollo, aunque al final las manejadas sean muy pocas en comparación con el material que no será empleado.

Una vez concluido todo el proceso de filmación o grabación, es recomendable realizar una revisión rápida de las tomas para realizar la redacción formal de los textos que serán incluidos dentro del material final que será presentado al público.

Post filmación – Edición digital

La autoedición digital se da gracias a la constante evolución tecnológica, la llamada 'era digital' que ha permitido mejorar los procedimientos de trabajo. Los libros, ilustraciones ya no se hacen como hace veinte años y lo mismo ha pasado en el mundo del video. En la producción de un proyecto audiovisual la etapa de la posproducción es una de las más esenciales, ya que a través de esta se ordenan los planos grabados y se incorporan diferentes efectos, trucos que agreguen más riqueza y expresividad a las imágenes y la sonorización del programa.

Los primeros magnetoscopios utilizados fueron los cuádruples, aquí la imagen grabada era inestable, es por ello que se hizo necesario crear nuevos modelos de magnetoscopios que permitieran una imagen grabada más estable.

La tecnología de video está en permanente cambio, cada nuevo dispositivo que se crea consigue efectos deslumbrantes, pero ninguno de estos ha modificado los conceptos originales de la edición de video.

Antes de comenzar con la edición digital, se debe tomar en cuenta el pensar audiovisualmente, para descomponer la realidad en fragmentos, visualizar audiovisualmente y poder trabajar con los respectivos cortes, transiciones, efectos y pistas de audio. Para ello se debe conocer perfectamente el tipo de elementos con los que se trabajará, como son las imágenes, las pistas de au-

dio, de video, etc., se debe dominar un lenguaje audiovisual cinematográfico para un mayor rendimiento de los elementos disponibles.

El Montaje se presenta como un procedimiento mediante el cual se selecciona, ordena y configura un conjunto de imágenes visuales y sonoras, para construir la narración de una historia en el soporte cinematográfico.

La Edición lleva el mismo proceso, pero este se realiza sobre un soporte electromagnético, una cinta de video o digital, construyendo un montaje virtual. El cortar, copiar, pegar son esenciales en la edición de imágenes y sonidos, pero dentro de una edición digital se puede depurar y reordenar cualquier secuencia, plano o sonido fácilmente.

Este proceso se puede dar tanto al inicio, en el medio o al final, en cual-

quier orden, ya que las imágenes y sonidos se convierten en datos digitales que pueden ser modificados con mayor facilidad y rapidez.

Tomando en consideración todos estos procesos se puede obtener un producto audiovisual de calidad.

REFERENCIAS

Abadanes, M. (2024). Habilidades sociales y comunicativas, inteligencia emocional y neuroeducación, tendencias en la formación del profesorado. Revista de Comunicación de SEE-CI: <https://doi.org/10.15198/see-ci.2024.57.e881>

Aranda, D., Felipe, F., & Pujol, C. (2016). Cómo construir un buen guion audiovisual. <https://elibro.net/es/lc/itieccuador/titulos/58615>
Arboleda, D. (8 de abril de 2024). Diseño y Humanidad. (S. Arciniegas, Entrevistador)
Arboleda, D., & Arciniegas, S. (2024). Tablas. Elaboración propia.

Arciniegas, S., & Arboleda, D. (2024). Figuras. Elaboración propia.

Bertetti, P. (2015). La historia audiovisual: las teorías y herramientas semióticas. <https://ebookcentral.proquest.com>

BTC. (2016). Julio Verne. Biblioteca Torre del Campo: <https://bibliotecadetorredelcampo.wordpress.com/2016/02/08/todo-lo-que-una-persona-puede-imaginar-otras-podran-hacerlo-realidad-julio-verne/>

Carpio, V. (2012). Arte y gestión de la producción audiovisual. <https://ebookcentral.proquest.com>
Costa, J. (2006). De la comunicación integrada al director de comunicación. . <https://elibro.net/es/lc/itieccuador/titulos/17897>

Curiosfera. (2024). Imagen de la primera televisión. Curiosfera:

<https://curiosfera-historia.com/quien-invento-la-television/>

Dittus, R. (2013). El realismo estético del cine documental en la tesis de Pier Paolo Pasolini. Universidad Católica de Chile: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812013000100008
Dondis, D. (2017). La sintaxis de la imagen. Editorial Agpograf. https://doi.org/https://editorialgg.com/media/catalog/product/9/7/9788425229299_inside.pdf

Endara, J. C. (15 de abril de 2024). Futuro profesional de un diseñador en comunicación visual. (S. Arciniegas, Entrevistador)

Esquema. (2024). Esquema de comunicación. <https://esquema.net/comunicacion/>
Fontanellas, H. (2014). Manual de iluminación para cine y video. <https://ebookcentral.proquest.com>

Forbes. (2024). Computadora actual. Forbes : <https://www.forbesargentina.com/innovacion/cuales-son-mejores-computadoras-2021-n9423>

Fragoso, O., & Olalde, M. (2023). La complejidad de la imagen en la comunicación visual en medios digitales: Los memes en tiempos de crisis. <https://doi.org/10.52948/ds.v5i1.862>

Gardey, J. P. (Publicado: 2009. Actualizado: 2012.). <https://definicion.de/codigo/>.

Garymcvey. (2024). Televisión 1930. Garymcvey: <https://www.garymcvey.com/writing-on-media-1930s-television.php>

Gómez, I. (2013). Cuestión de imagen: aproximaciones al universo audiovisual desde la comunicación, el arte y la ciencia. <https://ebookcentral.proquest.com>

Gonzáles, J. (1994). Televisión y comunicación: un enfoque teó-

rico-práctico. Editorial Alambra Mexicana.

Habaer, Y. (2024). Marshall McLuhan, viejos mitos y nuevos medios. *Questión Periodismo/Comunicación*: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/>

Hernández, A. (2022). Diseño gráfico: Expresión de la comunicación, de convivencia y de entendimiento social. Universidad APEC.

Hernandez, O. (2017). El factor persuasivo en la comunicación audiovisual. <https://ebookcentral.proquest.com>

Herrero, J. (2013). Estudiamos a un grande del branding: Otl Aicher. *Brandemia*: <https://brandemia.org/un-grande-del-branding-otl-aicher>

Hidalgo, A. (13 de marzo de 2024). Gráfica y creatividad. (D. Arboleda, Entrevistador) Humanidades. (2024). Primera computadora alemana. Huma-

nidades: <https://humanidades.com/historia-de-la-computadora/>

Islas, O. (2015). McLuhan y la radio del fonógrafo y la radiotelegrafía. Universidad de los Hemisferios: <file:///C:/Users/Gestor%20ADM%20NOE/Downloads/Dialnet-McLuhanYLaRadioDelFonografoYLaRadiotelegrafiaASpot-5896213.pdf>

Katzeditores. (2013). Lisa Block de Behar. Medios, Pantallas y Otros lugares comunes: <http://www.katzeditores.com/fragmentosLibro.asp?IDL=105>

Lomography. (2024). Kinetoscopia. Lomography: <https://www.lomography.com/magazine/112686-thomas-edison-and-the-kinetoscope>

López, L. (2008). Introducción a los medios de comunicación. Editorial Universidad de Texas.

Martín, M. (2007). El lenguaje cinematográfico. Edito-

rial Gedisa. https://doi.org/https://estudis.uib.cat/digitalAssets/527/527262_martin_marcel.pdf

Mentinno. (2024). Estado Digital Ecuador. <https://www.mentinno.com/informe-estado-digital-ecuador-2024/>

Merino, u. P. (11 de MAYO de 2010). Definición de ruido (<https://definicion.de/ruido>).

Montes, A. (2021). Relación entre Comunicación y Diseño Gráfico. Revista Entretejidos: <https://entretejidos.iconos.edu.mx/thesite/relacion-entre-el-diseno-grafico-y-la-comunicacion/>

Montesdeoca, J. (14 de marzo de 2024). Transversalidad del Diseño Gráfico. (S. Arciniegas, Entrevistador)

Morales, L. (11 de marzo de 2024). Diseño y conocimiento audiovisual. (S. Arciniegas, Entrevistador)

Munari, B. (2016). Diseño y comunicación visual. <https://ebookcentral.proquest.com>

NAT GEO. (2022). Historia de la Fotografía . https://historia.nationalgeographic.com.es/a/historia-fotografia-arte-dibujar-luz_20128

PCMAG. (2024). VHS. PCMAG: <https://www.pcmag.com/encyclopedia/term/betacam>

Peninou, G. (2009). Semiótica de la Publicidad. CEU: <https://repositorioinstitucional.ceu.es/jspui/handle/10637/2498>

PEREZ, H. (5 de FEBRE-RO de 2011). <http://www.hiru.eus/medios-de-comunicacion/que-son-los-medios-de-comunicacion>.

Perona, M. (2010). Ensayos sobre video, documental y cine. Editorial Brujas.

RAE. (2014). Diccionario de la Real Academia de la Lengua

Española. Real Academia de la Lengua Española: <https://dle.rae.es/dise%C3%B1o?m=form>

Rollié, R., & Branda, M. (2009). La enseñanza del diseño en comunicación visual. <https://ebookcentral.proquest.com>

Ruiz, L. (2019). Paúl Rand. <https://www.enfoquegaussiano.com/el-padre-del-diseno-grafico-moderno-paul-rand/>

Samsung. (2024). Smart TV. Samsung: <https://www.samsung.com/us/televisions-home-theater/tvs/qled-4k-tvs/85-class-qled-4k-qe1c-qn85qe1cafxza/?modelCode=qn85q60bafxza>

Sánchez, J. (2010). Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Editorial Alianza.

Sarmiento, A. (22 de abril de 2024). Evolución tecnológica y creativa del diseñador gráfico. (S. Arciniegas, Entrevistador)

Tavera, X. (2021). Diseño y comunicación, formas de crear y recrear el lenguaje. Universidad Latina de América UNLA: <https://www.unla.mx/blogunla/disenoycomunicacionformasdecrearyrecrearelenguaje>

Ted Cano Hernández. (2012). La historia de la comunicación. Ted Cano Hernández: <https://ted.canohernandez.com/2012/07/jean-cloutier-y-la-historia-de-la.html>

Thornquist, J. (2005). Color y luz: teoría y práctica. <https://ebookcentral.proquest.com>

TM Broadcast. (2024). Magnetoscopio. TM Broadcast: <https://tmbroadcast.es/index.php/magnetoscopios-analogicos/>

Topes de Gama. (2024). Cámara Canon Legria. Topes de Gama: <https://topesdegama.com/listas/fotografia/videocamaras-digitales>

UNAM. (2024). Taumatropo. Museo Virtual Filmoteca UNAM:

<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/juguetes-opticos/taumatropo/>

Unesco. (2022). Digital Overview Report. Unesco: <https://www.unesco.org/en/world-media-trends/digital-global-overview-report>

UNIAT. (2024). Cámaras fijas de cine. UNIAT: <https://www.uniat.edu.mx/camaras-revolucionaron-cine/>

Unión Internacional de Telecomunicaciones. (2023). Los últimos datos sobre conectividad mundial muestran un crecimiento, si bien persisten las brechas. <https://www.itu.int/es/mediacentre/Pages/PR-2023-11-27-facts-and-figures-measuring-digital-development.aspx>

UP PT. (2008). Edigio Mucci. UP PT: <https://www.up.pt/revistas/index.php/sophia/article/view/400>

Valle, M. (2011). Comunicación para diseñadores. Editorial Nobuko: <https://elibro.net/es/lc/itieccuador/titulos/77776>

Vañó, V. (2024). Valentin Vañó. Wordpress: <https://valentinvano.wordpress.com/>

Vargas, F. (15 de marzo de 2024). Diseño gráfico, producción audiovisual y comunicación visual. (S. Arciniegas, Entrevistador)





Tecnológico
Internacional
Universitario

ISBN: 978-9942-7284-2-5



9 789942 728425