

**FICHA DE IDENTIFICACIÓN DE TRABAJO DE INVESTIGACIÓN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Título** | Lenguaje audiovisual Cinematográfico | |
| **Autor/es** |  | **Registro estudiantil** |
| Carlos Antonio Tarqui Guillen | 104923121 |
| Dilan Elmer Poma Mamani | 105118221 |
|  |  |
|  |  |
| **Fecha** | 14/10/2023 | |

|  |  |
| --- | --- |
| **Carrera** | Ing de sistemas |
| **Asignatura** | Lenguaje audiovisual |
| **Periodo Académico** | II – 2023 |

Copyright © (2023). Todos los derechos reservados.

**Tabla De Contenidos**

[Introducción 3](#_Toc148169316)

[Capítulo 1. Objetivos 4](#_Toc148169317)

[Objetivos 4](#_Toc148169319)

[Capítulo 2. Marco Teórico 5](#_Toc148169320)

[2.1. Desarrollo del marco teórico 5](#_Toc148169321)

[2.1.1. Lenguaje audiovisual 5](#_Toc148169322)

[Capítulo 3. Conclusiones 9](#_Toc148169323)

[Referencias 10](#_Toc148169324)

# Introducción

El lenguaje audiovisual cinematográfico es un medio único y poderoso que permite a los cineastas transmitir emociones, contar historias y cautivar a la audiencia de maneras sorprendentes. Entre los diversos géneros cinematográficos, el cine de terror se destaca como un campo intrigante y desafiante. La capacidad de crear una experiencia inquietante, despertar emociones intensas y provocar miedo profundo en el espectador es un arte en sí mismo. Este informe se adentra en el vasto y misterioso mundo del cine de terror, un género que exige un dominio excepcional del lenguaje audiovisual.

El género de terror se carácteriza por su habilidad de sumergir a la audiencia en un estado de tensión constante, explorando lo desconocido y evocando emociones primordiales. A través de la manipulación de elementos cinematográficos como la cinematografía, la iluminación, el sonido y la narrativa, los cineastas pueden crear experiencias inmersivas que perduran en la mente del espectador mucho después de que las luces del cine se hayan encendido.

La intención de este informe es documentar mi intento de crear un video de terror, analizando minuciosamente el proceso de creación y las decisiones creativas que influyeron en el resultado final. Exploraré cómo la aplicación efectiva del lenguaje audiovisual en este género específico puede impactar la experiencia del espectador y transmitir una narrativa sólida. A lo largo de este informe, compartiré las lecciones aprendidas, los desafiados.

# Capítulo 1. Objetivos



## Objetivos

* + 1. **Objetivo general**
* Analizar las técnicas cinematográficas utilizadas en la creación de un video de terror, incluyendo planos, cuadros y movimiento de cámara.
  + 1. **Objetivos específicos**
* Investigar la influencia de la iluminación en la creación de la atmósfera y el tono del vídeo de terror.
* Explora cómo el diseño del sonido y la música contribuyen a la experiencia del espectador en el cine de terror.
* Documentar las decisiones creativas clave, como la elección de la trama y los elementos visuales, durante la creación del vídeo.
* Evaluar la reacción de la audiencia al video de terror y la efectividad en la transmisión de emociones deseadas.
* Reflexionar sobre los desafíos y las lecciones aprendidas durante el proceso de creación del video de terror, con el objetivo de mejorar las habilidades cinematográficas.

# Capítulo 2. Marco Teórico

## **Desarrollo del marco teórico**

## Lenguaje audiovisual

Lenguaje audiovisual es toda aquella comunicación que transmitimos a través de los sentidos de la vista y del oído. El tema audiovisual es considerada un arte en la publicidad, el periodismo, la televisión, el cine y ahora incluso en la web. El lenguaje audiovisual puede ser desde una imagen estática a una dinámica e incluso un sonido. Con todo esto nos comunicamos con un receptor (aquel que escucha u observa).

Con la integración de la imagen y el sonido se monta el lenguaje audiovisual. Se entiende como los modos artificiales de la organización de la imagen, por otro lado, el sonido que utilizamos para trasmitir ideas o sensaciones ajustándolas a la capacidad del hombre para percibirlas y comprenderlas. El lenguaje audiovisual tiene una serie de elementos morfológicos, de gramática y recursos estilísticos. El lenguaje audiovisual lo componen la imagen y el sonido mediante los cuales transmitimos ideas o sensaciones, ajustándose a la capacidad de comprensión de cada persona y no a la tecnología que los medios utilizan.

## Características

En el lenguaje audiovisual, como en los lenguajes verbales, se pueden apreciar diversos aspectos tales como:

### Aspectos morfológicos

(elementos visuales, elementos sonoros)

### Aspectos sintácticos

(planos, ángulos, composición y distribución de objetos en la imagen, profundidad de campo, distancia focal, continuidad, ritmo, iluminación, color, movimientos de cámara)

### Aspectos semánticos

(se trata de recursos visuales tal que la elipsis o la metáfora y recursos lingüísticos como neologismos, ironías o frases hechas)

### Aspectos estéticos

(propiedades de armonía, y belleza)

### Aspectos didácticos

(cuando trata una función pedagógica, que facilite la comprensión y aprendizaje de sus contenidos)

Estos recursos facilitan la comprensión y la asimilación de los contenidos de los mensajes audiovisuales.

## Lenguaje Audiovisual en el cine

En el cine, el lenguaje se transmite mediante el sentido de la vista y el oído usando diferentes técnicas de imágenes, encuadres, habla, efectos especiales, montaje, color y sonidos, formando de esta manera el lenguaje cinematográfico. Este **lenguaje es el medio que se utiliza en el cine para contar una historia y que el/la espectador/a pueda comprenderla sin ningún problema.**

## ****Elementos del lenguaje audiovisual en el cine****

Existen diferentes elementos que se emplean en el lenguaje audiovisual. Cada uno de estos, por separado, aporta un matiz especial a la película, pero cuando todos ellos se unen, hacen que los espectadores puedan entender toda la historia

### El espacio

Este se divide en varios elementos, los cuales se pueden ir combinando con el objetivo de crear una única pieza audiovisual:

* **Encuadre**: Es toda la imagen real que se capta a través de la lente de la cámara. En otras palabras, es todo lo que el espectador puede ver en la pantalla, mientras visualiza la película.
* **Angulación**: Consiste en el ángulo de la cámara en cuanto al objeto o personaje enfocado. En el mundo del cine, se practican diferentes tipos de angulaciones y si se usan bien, ayudan a enfatizar o dar más fuerza a ciertas escenas o interpretaciones, dependiendo de lo que el/la directora/a quiera transmitir.
* **Profundidad**: Este elemento tiene que ver con el enfoque de la imagen. Cuanto mayor profundidad de campo necesitemos, mayor enfoque del fondo y del conjunto de la imagen tendremos que emplear. Este efecto se consigue mediante la correcta selección de diferentes tipos de lentes, con las que se podrá llamar la atención del espectador en diferentes elementos concretos del plano.
* **Diferentes** puntos de vista: Son los elementos que permiten darle una carga emotiva o un significado distinto a una escena de una película. En este caso diferenciamos el plano subjetivo o externo.
* Plano: Se forma a través del conjunto de imágenes de una misma toma. Es decir, el plano es la imagen que se muestra del personaje en una pantalla. Entre los planos más usados, destacamos: plano general, plano medio, primer plano, primerísimo primer plano, plano americano o plano detalle.

### Iluminación

Escoger un tipo de iluminación u otra es una de las decisiones más importantes que tiene que tomar un/a director/a de cine, ya que esta puede marcar las pautas de toda la película. Gracias a los diferentes usos que le demos a la luz, seremos capaces de conseguir una gran variedad de expresiones. El hecho de escoger una iluminación u otra lo va a marcar el género de esta, ya que no se va a utilizar la misma iluminación para una película de terror que para una de aventuras.

1. **Sonido**

Este es un de los elementos principales dentro de una película, ya que este puede hace que una misma película sea la mejor o la peor del mundo. Aquí entran en escena tanto la música como los efectos de sonido, partes fundamentales para construir la narrativa de la película**.**

1. **Tiempo**

Siempre va a estar sujeto al montaje final de la película y al propio ritmo de esta. Por lo tanto, el tiempo final de duración de una película siempre va a depender de la duración de todo el material que se tenga, de la grabación y de la psicológica de los planos.

1. **Movimiento.**

Está relacionado con las diferentes formas que existen a la hora de colocar una cámara durante el rodaje, ya que pueden ser transportadas por el propio operador con su mano o sobre su hombro o por la gran variedad de soportes de los que se disponen hoy en día. La selección de la posición de la cámara va a condicionar el tipo de movimiento que se podrá hace durante la grabación, influyendo en el estilo, la narración y resultado final de la película.

1. **Tono y color**

La elección de los colores finales que serán utilizados para narrar la historia es uno de los puntos más cruciales para plasmar la esencia de la película. Ayudarán mucho a que se transmitan diferentes emociones y sensaciones en los/as espectadores/as.

# Capítulo 3. Conclusiones

En conclusión La creación de este video de terror me ha proporcionado una valiosa experiencia en la aplicación del lenguaje audiovisual cinematográfico. A través de la elección cuidadosa de planos, el uso de la iluminación para crear atmósfera y la manipulación del sonido para generar tensión, logró transmitir las emociones deseadas en la audiencia. Si bien enfrenté desafíos en el camino, como la narrativa y la edición, estos obstáculos me permitieron aprender y mejorar mis habilidades. Este proyecto reafirma la importancia del lenguaje audiovisual en el cine y cómo puede influir en la experiencia del espectador. En última instancia, la creación de este video de terror ha sido un paso importante en mi desarrollo como cineasta y en mi comprensión de cómo cineasta y en mi comprensión de cómo utilizar el lenguaje audiovisual para contar historias impactantes en la pantalla grande.

# Referencias