



UTPL
La Universidad Católica de Loja

Vicerrectorado de Modalidad Abierta y a Distancia

Itinerario 1: Medios Producción Audiovisual

Guía didáctica



Itinerario 1: Medios Producción Audiovisual

Guía didáctica

Carrera	PAO Nivel
Comunicación	VI

Autor:

Maldonado Vivanco Juan Carlos



P E R I _ 4 0 5 6

Itinerario 1: Medios Producción Audiovisual

Guía didáctica

Maldonado Vivanco Juan Carlos

Diagramación y diseño digital

Ediloja Cía. Ltda.

Marcelino Champagnat s/n y París

edilojacialtda@ediloja.com.ec

www.ediloja.com.ec

ISBN digital - 978-9942-39-707-2

Año de edición: diciembre, 2022

Edición: primera edición reestructurada en junio 2025 (con un cambio del 5%)

Loja-Ecuador



Los contenidos de este trabajo están sujetos a una licencia internacional Creative Commons **Reconocimiento-NoComercial-Compartirlgual 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Usted es libre de **Compartir – copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Adaptar – remezclar, transformar y construir a partir del material citando la fuente, bajo los siguientes términos: Reconocimiento- debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios.** Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante. **No Comercial-no puede hacer uso del material con propósitos comerciales. Compartir igual-Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.** No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Índice

1. Datos de información	8
1.1 Presentación de la asignatura.....	8
1.2 Competencias genéricas de la UTPL.....	8
1.3 Competencias del perfil profesional	8
1.4 Problemática que aborda la asignatura	8
2. Metodología de aprendizaje	10
3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje.....	11
Primer bimestre	11
Resultado de aprendizaje 1:	11
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	11
Semana 1 y 2	12
Unidad 1. La industria audiovisual	12
1.1. Orígenes del audiovisual.....	12
1.2. Primeros inventos de equipos para la reproducción audiovisual	13
1.3. Primeros formatos del audiovisual.....	13
1.4. El audiovisual como industria	13
1.5. El impacto de la era digital	15
1.6. Las empresas de televisión	19
Actividades de aprendizaje recomendadas	19
Autoevaluación 1	20
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	21
Semana 3 y 4	21
Unidad 2. Los géneros y nuevas tecnologías en la producción audiovisual	21
2.1. Tipos de producciones	21
2.2. Retransmisiones en directo o streaming.....	23
2.3. Géneros de cine.....	25
2.4. Géneros o tipos de programas televisivos	26

2.5. Narrativas transmedia	28
Actividad de aprendizaje recomendada	28
Autoevaluación 2.....	29
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	30
Semana 5 y 6	30
Unidad 3. Roles en la producción audiovisual.....	30
3.1. Equipos implicados en una producción.....	30
3.2. Equipo humano y departamentos	32
3.3. Departamentos, profesionales y funciones en las producciones audiovisuales.....	33
Actividad de aprendizaje recomendada	45
Autoevaluación 3.....	46
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	47
Semana 7 y 8	47
Unidad 4. El lenguaje audiovisual.....	47
Actividad de aprendizaje recomendada	48
Autoevaluación 4.....	49
Segundo bimestre.....	50
Resultado de aprendizaje 2 y 3:.....	50
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	50
Semana 9 y 10	50
Unidad 5. Planificación y búsqueda de espacios.....	50
La preproducción del recurso audiovisual.....	50
5.1. El guion técnico	51
5.2. Storyboard	54
5.3. Listado actores (casting list).....	55
5.4. Listado vestuario.....	56
5.5. Locaciones	60
5.6. Búsqueda de locaciones.....	61

Actividad de aprendizaje recomendada	62
Autoevaluación 5.....	62
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	63
Semana 11 y 12	63
Unidad 6. Recursos técnicos	63
6.1. Productoras audiovisuales	63
6.2. Equipos de video	65
6.3. Sonido	66
6.4. Iluminación	69
Actividad de aprendizaje recomendada	73
Autoevaluación 6.....	73
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	75
Semana 13 y 14	75
Unidad 7. Planificación y ejecución	75
7.2. Producción o rodaje	76
7.3. Edición o montaje	76
Actividad de aprendizaje recomendada	77
Autoevaluación 7.....	77
Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas.....	78
Semana 15 y 16	78
Unidad 8. Presupuestos y participación en festivales	78
8.1. Gestión de la obra audiovisual	78
8.4. Festivales audiovisuales.....	79
8.5. Propuestas	91
Actividad de aprendizaje recomendada	92
Autoevaluación 8.....	92
4. Autoevaluaciones	94
5. Glosario.....	102
6. Referencias bibliográficas	103

7. Anexos 107





1. Datos de información

1.1 Presentación de la asignatura



1.2 Competencias genéricas de la UTPL

- Compromiso e implicación social.
- Organización y planificación del tiempo.

1.3 Competencias del perfil profesional

- Gestiona información para ser publicada en medios de comunicación masiva con el fin de informar a la sociedad.
- Contribuye a la construcción de la sociedad del conocimiento a través de los procesos de investigación y gestión de la información en medios públicos, privados y comunitarios.

1.4 Problemática que aborda la asignatura

Con el rápido avance de la tecnología multimedia, los comunicadores, además de tener un estudio de producción o realización, necesitan de las habilidades correctas para la creación de contenidos audiovisuales de calidad. La sociedad del conocimiento está en constante transformación, los modelos comunicacionales evolucionan con los años, los profesionales en formación

deben estar al tanto de dichos cambios y mantenerse actualizados. Esta asignatura direcciona al estudiante a construir contenidos de calidad haciendo uso de las herramientas tecnológicas actuales y demandas de los nuevos consumidores.





2. Metodología de aprendizaje

Con el objetivo de aportar al logro de los resultados de aprendizaje, el componente de producción audiovisual utilizará durante el presente ciclo académico la metodología de aprendizaje basado en TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

Las TIC contribuyen al desarrollo de la creatividad y la inventiva en los estudiantes, competencia importante en un comunicador que desarrolla sus saberes en una sociedad del conocimiento digital. Las TIC en la actualidad son un instrumento para participar en las experiencias educativas, comunicativas y relaciones de humanidad contemporánea, conectarán al estudiante en la práctica para la producción y desarrollo de productos audiovisuales que es el punto clave de este componente.





3. Orientaciones didácticas por resultados de aprendizaje



Primer bimestre

Resultado de aprendizaje 1:

Utiliza el lenguaje audiovisual en los procesos de pre producción, producción y post producción para elaborar productos comunicacionales.

Estimado (a) estudiante, reciba un cordial saludo, sea usted bienvenido a presente ciclo académico en la asignatura Producción Audiovisual está enfocada en el estudio de la evolución de este arte, así como el análisis y creación de contenidos audiovisuales.

La presente guía no tiene un texto básico, todo lo referentes a los contenidos serán expuestos en el presente texto. Consta de 8 unidades, 4 para el primer bimestre y 4 para el segundo bimestre. A continuación, le presentamos la Unidad 1 denominada La industria audiovisual, que será desarrollada en la semana 1 y 2.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 1 y 2

Unidad 1. La industria audiovisual

1.1. Orígenes del audiovisual

Desde hace muchos años atrás vivimos en un mundo de imágenes. Nuestros países, cultura y sociedad han estado siempre acompañados de pantallas (análogas y digitales). Al parecer, siempre han estado, sin embargo, la historia de la producción audiovisual es relativamente corta, sobre todo si la comparamos con otras disciplinas, con la pintura, la escultura o la literatura.

Cinematografía deriva sus siglas de la palabra “Cine”, que proviene del griego κίνη (*kine*) que significa “movimiento” y de la palabra “grafos”, que a su vez se deriva del griego γραφός (*grafós*) para hacer mención de “imagen en movimiento” (Treacey, 2016). Por lo tanto, la humanidad desde hace miles de años ha tenido la necesidad de plasmar imágenes. Por ejemplo, las antiguas civilizaciones pintaban sobre las rocas.

Retratos de animales de antiguas civilizaciones



Nota. Tomado de *Petroglifos Prehistóricos - Rock Art - Montañas Akakus (Acacus), Sahara, Libia* [Ilustración], por Patrick Poendl, 2011, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

1.2. Primeros inventos de equipos para la reproducción audiovisual

Para llegar a lo que actualmente conocemos como equipos para reproducir contenidos audiovisuales, han debido pasar un sinnúmero de inventos. Los invito a revisar el siguiente recurso donde puede conocer este proceso.

[S1-2 Guion_1_Primeros inventos de equipos para la reproducción audiovisual](#)

¿Qué le pareció la lectura realizada? Es importante conocer el desarrollo tecnológico que hemos tenido en lo referente a equipos para la reproducción de contenidos audiovisuales.

1.3. Primeros formatos del audiovisual

¿Sabías que hay un arte que combina palabra e imagen, y que emergió antes de las primeras películas?

¿Sabes de qué se trata?

¡Aunque no es considerado como una disciplina audiovisual al cien por ciento, se puede considerar el precursor del cine, exacto! Estamos hablando del *cómic*.

A continuación, le invito a revisar el siguiente recurso, donde podrá conocer más acerca de estos formatos que dieron inicio al audiovisual.

[Anexo 1 El comic](#)

[El comic](#)

1.4. El audiovisual como industria

[La industria audiovisual](#) de los medios es un sector crecientemente internacional, con productos que tienen una llegada cada vez más amplia. A fines de los años ochenta y, durante los noventa, la competencia y las nuevas tecnologías llevaron a las empresas de medios nacionales a formar parte de corporaciones globales para beneficiarse de las economías de escala y de enfoque. Dentro de las estrategias de diversificación geográfica, la exportación

de contenidos a otros mercados ha sido percibida por muchas empresas del sector como una de las mejores formas de recuperar la inversión cuando el producto ha sido exitoso.



Nota. Tomado de *Conoce las características más importantes de los principales formatos de vídeo* [Ilustración], por Onieva, D., 2016, [softzone](#), CC BY 4.0.

El [código orgánico de la economía social de los CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS](#), define una obra audiovisual como: una serie de imágenes asociadas, acompañadas o no con sonido incorporado, mismas que están destinadas a ser reproducidas a través de aparatos de proyección o medios de comunicación.

El sector audiovisual es un sector complejo en el que intervienen una diversidad de actores e intereses, creadores, productores, distribuidores y exhibidores que desde inicios, conformaron el esquema clásico de la industria cinematográfica, que establece los sectores de fabricación de producto, distribución, exhibición y consumo (Martínez & Fernández, 2010: 49).

El audiovisual, desde sus comienzos en la cinematografía, reunió los elementos para ser considerado una industria como tal. Posteriormente, con el avance del concepto, logró el carácter cultural y creativo. Con esto las

producciones se pueden realizar diversas o con dimensiones diferentes. La definición más completa empleada incluye a esta industria, sectores relevantes como el cine, la televisión, la publicidad, el software y la distribución de contenidos por *Internet*.

La preproducción del recurso audiovisual

1.5. El impacto de la era digital

Las técnicas de producción audiovisual han avanzado junto con la industria audiovisual. En la misma medida, los avances tecnológicos dados por el desarrollo tecnológico de los computadores y equipos de producción, así como la rápida implementación de *Internet*, también han modificado tanto la forma de producir como de consumir el audiovisual.

La irrupción de las nuevas tecnologías de la información y comunicación han suscitado cambios en el comportamiento del consumidor. En los últimos años, hemos experimentado numerosos cambios, algunos de ellos ligados al creciente uso de herramientas, como el ordenador, el teléfono móvil, las tabletas y otros dispositivos digitales, así como el aumento de los canales de televisión o la digitalización de numerosos medios comunicativos, el gran desarrollo de las *startups*, entre otros servicios y aplicaciones de *Internet*.

Quienes realizan o están involucrados en la elaboración de [productos audiovisuales](#) asumen y están conscientes de que deben reconsiderar el concepto de audiencia. Para (Clares, et al. 2019: 108), prácticamente todos los agentes involucrados en el negocio de la televisión existen, en la actualidad, nuevas dimensiones de la audiencia han cobrado una importancia vital para entender el comportamiento del espectador.

1.5.1. Las nuevas plataformas

En la sociedad de la información, el acceso a la propiedad por encima de la posesión de la misma es lo que realmente genera riqueza al sistema. No es por ello de extrañar que algunos de los modelos de negocios más exitosos con



los que los medios de comunicación tradicionales están haciendo frente a la revolución digital, sean los basados en las suscripciones, como es el caso de The New York Times o Netflix (García-Jiménez y Sánchez, 2017, p.27).



Nota. Tomado de *Imagen de globo en la palma de un hombre de negocios. Tecnologías de medios* [Ilustración], por Sergey Nivens, 2014, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

En este sentido, las narrativas transmediáticas deben ser entendidas en este contexto socioeconómico, pues la participación de la audiencia en la mayoría de las ocasiones invierte la razón capitalista dado que el propósito primario por parte de los usuarios no es la obtención de beneficios económicos. Valores relacionados con la justicia social, el reconocimiento de la comunidad, la democracia o el hartazgo hacia las élites políticas y judiciales son algunas de las causas que explicarían la movilización de la audiencia (García- Jiménez y Sánchez, 2017, p.29).

Además de que surgen con fuerza iniciativas no orientadas necesariamente al beneficio económico o al mercado, también destaca que el nuevo paradigma es no propietario (no fundamentado en la propiedad física o intelectual) y está basado en la colaboración y en la eficacia de los individuos. Iniciativas como la Wikipedia, enciclopedia *online* abierta y colaborativa, ilustrarían los rasgos de la nueva producción digital, frente a la enciclopedia británica, que sería más representativa del paradigma analógico supeditado a la propiedad intelectual y

a los derechos de autor. En el caso de las industrias mediáticas digitales como Netflix, la razón capitalista seguiría rigiendo el modelo, si bien es en la participación de la audiencia en la que sí que encontraríamos los rasgos propios de la inversión de la racionalidad económica tradicional (García-Jiménez y Sánchez, 2017, p.30).

De esta forma, podría decirse que la cultura de la convergencia, mencionada en la introducción de este capítulo, supone un interesante espacio cultural que incluiría ambos modelos: la orientación hacia el mercado vendría de parte de la industria mediática, frente a la participación de la audiencia que seguiría las lógicas y valores de la producción digital colaborativa (García- Jiménez y Sánchez, 2017, p.31).

En general, el algoritmo es un conjunto de operaciones matemáticas que, partiendo de la información personal generada junto con otro tipo de *inputs* de carácter comercial, trata de predecir el futuro, los gustos y las preferencias (desde relaciones personales hasta consumo de contenidos). Los algoritmos son procesos computacionales que durante los últimos treinta años han sido los que han buscado, clasificado y jerarquizado a gente, lugares, objetos, ideas (García-Jiménez y Sánchez, 2017, p.28).

1.5.1.1. Netflix y la revolución

En el caso de Netflix, ha sido objeto de reflexión el premio convocado por la compañía estadounidense en el año 2006, por el que ofreció un millón de dólares al diseño del algoritmo que aumentara en al menos un 10 % la probabilidad de éxito del sistema utilizado hasta entonces. Este concurso contó con la participación de más de cincuenta mil ingenieros informáticos procedentes de 186 países organizados en cuarenta mil equipos de trabajo autónomos. La competición finalizó en septiembre de 2009 y el proyecto ganador, denominado The Ensemble, fue presentado solamente veinte minutos antes de que cerrara el plazo de la convocatoria (García-Jiménez y Sánchez, 2017, p.28).

Para Izquierdo-Castillo (2017): El modelo de Netflix se enfoca en la experiencia del usuario y en la maximización de los recursos... Netflix ha pasado de ser una ventana más en la cadena de explotación comercial del contenido a ocupar una posición de referencia. Su interés por un contenido puede determinar su renovación por parte de la productora o hacer aumentar su valor en el mercado de las pujas por la concesión de derechos (p823).

Algunas investigaciones calculan que Netflix invierte más de ciento cincuenta millones de dólares anuales en investigación de algoritmos y de los metadatos que proporcionan sus usuarios (Izquierdo-Castillo, 2017).

El uso de algoritmos reabre un debate que ya se planteó en su momento con respecto a la comunicación de masas, si los algoritmos y el *big data* pueden ser capaces de identificar el éxito o el fracaso de una producción audiovisual.

La plataforma de *streaming* Netflix tiene un equipo que se dedica exclusivamente a ver y a etiquetar su contenido, y lo etiqueta de una forma tan extensa que ofrece un manual de 36 páginas para aprender a clasificar sus series, películas y documentales. Al final, es capaz de dividir su catálogo en 76.897 géneros diferentes. Originalmente, esta clasificación tan minuciosa se hacía para recomendar contenido que se adapta perfectamente a tus gustos, pero ahora la usa para saber qué serie les va a gustar a los usuarios antes de que exista. El director de contenidos de Netflix, Tim Wu, afirma que tampoco puedes dejarlo todo en manos de los datos y los algoritmos, y que él prefiere que las decisiones se tomen en un 70 % por los datos y en un 30 % por sentido común (Grau, 2015).

La narrativa transmediática, en numerosas ocasiones, surge en el inicio del proyecto, es decir, está planificada desde el proceso de producción, aunque en otros casos es el propio público, con su poder de decisión y su rol, el que favorece de forma retroactiva la expansión hacia nuevos mundos simbólicos (García-Jiménez y Sánchez, 2017, p.32).

1.6. Las empresas de televisión

La televisión es, en la actualidad, una de las más importantes fuentes de comunicación e información mundial. La televisión ha mejorado las comunicaciones, haciendo que ahora sea posible dar una información a un gran público en muy poco tiempo.

[La televisión digital](#) está presente cada vez más en la sociedad. La recepción ocurre vía terrestre o *Internet*; esta “nueva televisión” se edifica en la relación con la audiencia a través de los medios sociales (Carreras, 2014: 429). La televisión digital multiplica los contenidos, no solo con las ofertas de operadores tradicionales presentes en *Internet*, sino que además permite la creación de nuevas plataformas.

En este sentido, se debe considerar que la innovación en la educación superior ha llegado a constituir un cambio hacia nuevas mejoras para una sociedad que demanda cambios constantes en diferentes ámbitos de la comunicación y sobre todo de la producción audiovisual.

Acorde a López & Murciano (2012, p. 74), “cada vez los medios hacen menos un volcado de contenidos de sus versiones tradicionales al nuevo soporte y generan más contenidos elaborados específicamente para la red y los nuevos dispositivos”.

Una vez que hemos conocido sobre el origen de la industria audiovisual, su proceso de evolución hasta convertirse como tal, podemos continuar el estudio de nuestra segunda unidad y conocer los géneros existentes y las nuevas tecnologías en la producción audiovisual.



Actividades de aprendizaje recomendadas

Revisar los recursos de apoyo de la presente unidad. Asimismo , desarrollar la autoevaluación propuesta.

Realizar una lectura comprensiva de los siguientes recursos

- [Cine: orígenes.](#)

- [El arte de acompañar el cine mudo.](#) Los pianistas del cine mudo: las primeras bandas sonoras musicales en directo. Métodos y recursos.
- [El cómic](#)
- [El cine mudo.](#)



A continuación, le invito a repasar los conocimientos adquiridos en la primera autoevaluación.



[Autoevaluación 1](#)

1. El inventor del taumatropo fue:

- a. Antoine Ferdinand.
- b. John Ayrton.
- c. Eadweard Muybridge.

2. La función del zoopraxinoscopio:

- a. La recepción de la interpretación de movimientos.
- b. Consiste en varios dibujos de un mismo objeto.
- c. La reproducción de cintas de cassette.

3. Los inicios del cómic datan de:

- a. 1985.
- b. 1895.
- c. 1995.

4. El cine mudo duró aproximadamente 3 décadas

- a. Desde 1890 – 1920.
- b. Desde 1820 – 1850.
- c. Desde 1850 – 1880.

5. Después de la era del cine mudo, comienza la etapa del cine sonoro, empezaron incorporando música instrumental y a partir de:

- a. 1823.
- b. 1923.
- c. 1993.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 3 y 4

Unidad 2. Los géneros y nuevas tecnologías en la producción audiovisual

2.1. Tipos de producciones

En el ámbito audiovisual, muchas veces carecemos de un mínimo acuerdo sobre el significado de los términos más utilizados. En el Diccionario de Cine y TV (Páramo, 2002), podemos encontrar las siguientes definiciones del concepto:

- Periodo de rodaje de la película que es la continuación del periodo de preproducción y previo a la posproducción.
- Película que ha sido, está siendo o va a ser producida.
- Financiación de una película para que pueda ser realizada.



Figura 1

Proyecto audiovisual



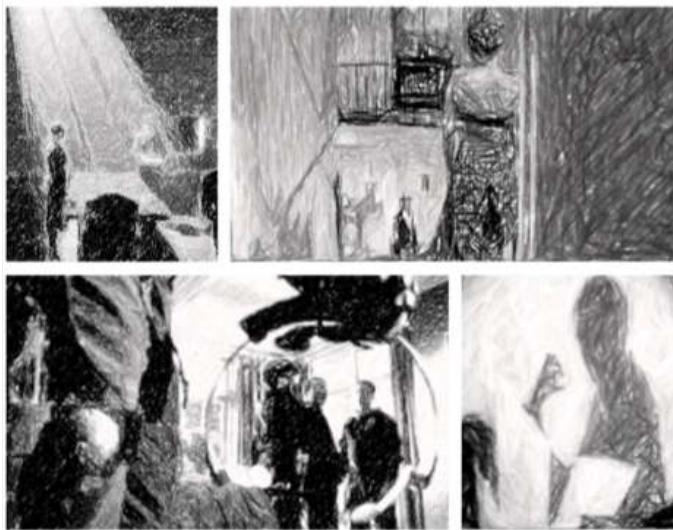
Nota. Tomado de Shutterstock [Fotografía], por Carsten Reisinger, 2005, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

La producción es un término polisémico que se aplica a distintos aspectos de la obtención de la obra audiovisual. Se refiere al proceso general de creación de una obra audiovisual. Es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión. Abarca desde aspectos financieros, recursos técnicos y logísticos.

Un [proyecto audiovisual](#) puede catalogarse en tantos géneros como variantes existentes. Se debe tener en cuenta el contenido, el tiempo de duración, el medio o la inversión recibida son algunos de los factores más importantes que se utilizan para categorizarla.

Figura 2

Producción y realización en medios audiovisuales.



Nota. Tomado de Tema 2: Realización audiovisual (p. 1) [Ilustración], por Universidad de Alicante, s.f., [rua.ua](#), CC BY 4.0.

Dentro de la producción audiovisual existen diferentes tipos de producción:

A continuación, le invito a revisar el siguiente recurso, donde podrá conocer más acerca de los principales tipos que dieron vida a la producción audiovisual.

Anexo 2. Cortometraje

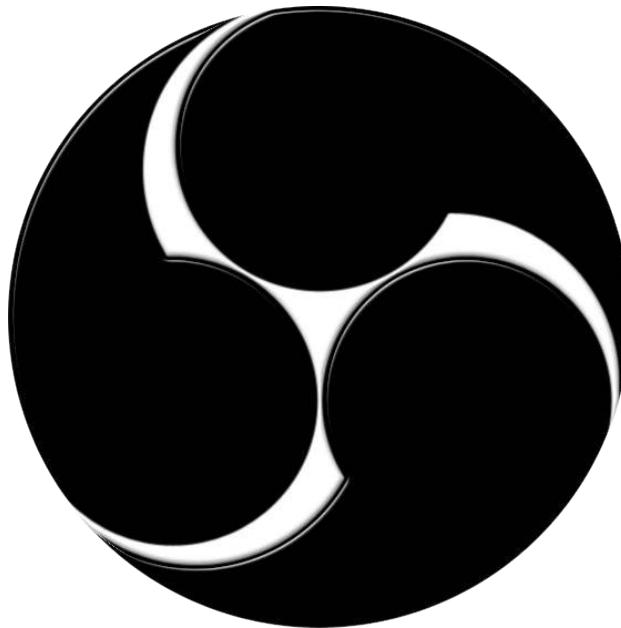
2.2. Retransmisiones en directo o streaming

Se refiere a cualquier contenido de medios, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en computadoras y aparatos móviles a través de Internet y en tiempo real. OBS es el uno de los más utilizados y nace como proyecto, fue creado por Hugh "Jim" Bailey, creciendo rápidamente con el apoyo de colaboradores que trabajan para mejorar la aplicación y difundir el conocimiento sobre la misma. En 2014, comenzó a desarrollarse una nueva

versión conocida como OBS Multiplatform más tarde renombrada OBS Studio para soporte multiplataforma, siendo un programa más completo y con una API más potente.

2.2.1. Open Broadcaster Software

Es considerado un programa de grabación de pantalla del ordenador, el cual es usado por la mayoría de youtubers para realizar sus vídeos. No solo permite grabar, cuenta con funciones para la retransmisión en directo o streaming. OBS consta de una suite de grabación y retransmisión muy sofisticada que lo convierten en uno de los programas de referencia en este sector.



Nota. Tomado de *Curso OBS Studio* de Juan Luis Fernández Gallo [Ilustración], por Fernández, J., 2020, [blogspot](#), CC BY 4.0.

2.3. Géneros de cine

Los géneros cinematográficos, tienen su primer origen en la cultura clásica, considerando dos géneros mayores entre ellos la comedia es de un estilo ligero, aparentemente superficial y final feliz, segundo género la tragedia, afectado, profundo y de triste desenlace.

Estos géneros fueron diversificados en el teatro y los primeros largometrajes los intentaron imitar. Sin embargo, las posibilidades del cine lo desmarcaron completamente de los géneros tradicionales creando nuevos géneros caracterizados por la escasa complejidad de su regulación.

Los géneros cinematográficos se clasifican según los elementos comunes de las películas que abarquen, originalmente según sus aspectos formales (ritmo, estilo o tono y el sentimiento que busca provocar en el espectador). Así mismo los géneros cinematográficos se definen por su ambientación o por su formato. Los géneros siguientes son a menudo concretados para formar subgéneros y también pueden ser combinados para formar géneros híbridos.

Por lo tanto, los géneros cinematográficos deben ser reconocidos por el espectador por las evidencias que muestran tipos de personajes, estereotipos, escenarios, iluminación o ambientes, como por el tratamiento de las acciones y situaciones.

Se puede hablar de una gran primera clasificación genérica: cine documental (no ficción) y cine de ficción.

El cine documental tiene como finalidad describir la realidad, con seguridad si se trata de un relato verídico, mientras que el cine de ficción desarrolla un relato imaginario, es decir una semificción construida a partir de un hecho real

De esta manera los géneros audiovisuales narrativas cinematográficas pueden agruparse en 14 grandes categorías:

- Documental
- Biográfico

- Histórico
- Musical
- Comedia
- Infantil
- Western
- Aventura y acción
- Bélico
- Ciencia ficción
- Drama
- Suspense
- Terror / horror
- Porno-erótico

Un género, tanto en la literatura como en los diversos medios audiovisuales, es considerado una forma organizativa que caracteriza los temas e ingredientes narrativos elegidos por el autor. Cuando hablamos de géneros en el medio cinematográfico sirven para etiquetar los contenidos de una película, caracterizando por categorías temáticas y componentes narrativos que la relacionan con otras en un mismo conjunto.

2.4. Géneros o tipos de programas televisivos

En la actualidad, el montaje y la postproducción en la televisión son manejadas editables al género del programa, bien sea una ficción, un reportaje, concurso, informativo, etc. Los géneros pueden ser entendidos como categorías taxonómicas que permiten clasificar discursos a partir de ciertas pautas de semejanzas y diferencias textuales. El criterio genérico servirá para distinguir matrices o fórmulas, comedia y tragedia.

S3-4 Guion_3_Los géneros televisivos

Los géneros televisivos surgen de acuerdo con la naturaleza cultural en la que se hallan inmersos, configurados por la cultura y la historia, como productos de la creatividad humana" (García Avilés, 2004: 1). El concepto de género está

muy extendido en literatura, cine, radio, teatro y periodismo, por lo que resulta lógico que el discurso televisivo también se organice a partir de distintos formatos que se circunscriben a determinados géneros.

Hasta finales de la década de los ochenta, la llamada paleotelevisión ofrece una distinción de géneros que podríamos llamar tradicional, la tipología tradicional de los géneros televisivos parte, en primer lugar, de la diferenciación entre el discurso ficcional y el informativo. Umberto Eco (1996: 134), recogiendo una distinción utilizada por Van Dijk y otros teóricos, diferencia entre dos tipos de contenidos semánticos en la narrativa:

- Narrativa natural: aquella que narra hechos que han sucedido o que quieren hacer creer.
- Narrativa artificial. Representada por la ficción narrativa, que muchas veces viene marcada por elementos como títulos de crédito, calificaciones genéricas, intervención de actores profesionales, y otras marcas ficcionales.

Con la diferenciación entre ambos tipos de narrativa se basa sobre todo en contenidos, hay que tener en cuenta que no debe atenderse únicamente al nivel semántico. Desde un punto de vista tradicional y teniendo en cuenta sobre todo el discurso de la paleotelevisión, podemos encontrar varios géneros televisivos:

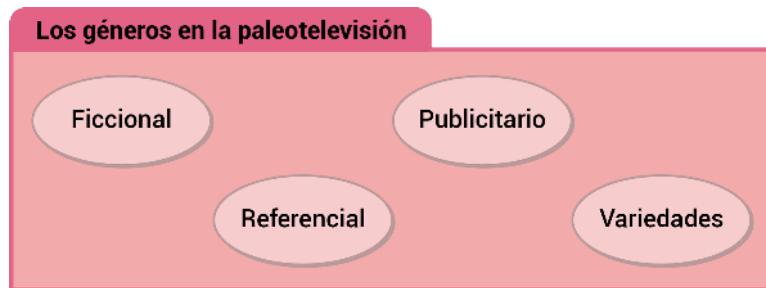
1. Referencial: es un macrogénero que abarca los discursos informativos y periodísticos, incluyen las retransmisiones en directo de acontecimientos, entrevistas, debates, reportajes documentales y todos los programas que puedan incluirse dentro de lo narrativa audiovisual.
2. Ficcional: comprende formatos y programas cuyo contenido no necesita permanecer en el mundo, su objetivo no es de reflejar la realidad si no de construir ideas fingidas. En este punto estamos hablando de telenovelas, telefilmes, telecomedias, etc.
3. Publicitario: género que se encarga de una serie de discursos, cuyo propósito es vender productos de diferente índole. En la paleotelevision, los

discursos publicitarios se los conocía como spots que interrumpían los programas de otros géneros.

4. Variedades o entretenimiento: se trata de un macrogénero que contiene programas de diversos contenidos desde magacines, concursos, musicales y espectáculos.

Figura 3

Los géneros en la paleotelevisión



Nota. Adaptado de *La hipertelevisión: géneros y formatos* (p. 33) [Ilustración], por Gordillo, I., 2009, [CIESPAL](#), CC BY 4.0.

2.5. Narrativas transmedia

Las narrativas transmedia es una técnica mediante la cual la historia se desarrolla o el soporte o plataformas son diferentes para formar un relato, es decir, podría entenderse como una historia contada en capítulos que se encuentran en diferentes formatos: libro, imágenes, spot, película, etc.

A continuación, le invito a revisar el siguiente recurso, donde podrá conocer más acerca de las narrativas transmedia.

[Anexo 3. Narrativa transmedia](#)



Actividad de aprendizaje recomendada

Revisar los recursos de apoyo de la presente unidad. Asimismo, desarrollar la autoevaluación propuesta.

Una vez concluida esta parte, le invito a repasar sus conocimientos con la siguiente autoevaluación:



[Autoevaluación 2](#)

Seleccione la opción correcta.

1. La producción audiovisual es:

- a. Es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión.
- b. Se trata de la producción de un programa únicamente para televisión.
- c. Es la forma de grabar una obra audiovisual.

2. Una de las características del cortometraje es:

- a. Producciones que superan los sesenta minutos.
- b. Producciones que duran noventa minutos.
- c. Producciones cortas que no superan los treinta minutos.

3. El documental

- a. Hace referencia a un género de cine que se basa en la utilización de imágenes reales y documentadas, para contar una historia o trama.
- b. Hace referencia a un género de televisión y se basa en la utilización de imágenes, entrevistas, con un tema actual para contar una noticia.

4. Las series de ficción son:

- a. Es una producción audiovisual formada por episodios que mantienen un mismo argumento o misma temática, logrando la continuidad entre uno y otro a través de los personajes, escenarios o los temas.



- b. Se refiere a cualquier contenido de medios, ya sea en vivo o grabado, que se puede disfrutar en computadoras y aparatos móviles a través de Internet y en tiempo real.

5. El término narrativa transmedia se le atribuye a:

- a. Henry Jenkins.
- b. Carlos Escolari.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 5 y 6

Unidad 3. Roles en la producción audiovisual

Etapas de la producción audiovisual

3.1. Equipos implicados en una producción

La producción audiovisual es una creación cinematográfica o televisiva, considerada un trabajo de equipo en el que participan un grupo de profesionales con diferentes características. Cada uno de estos productos es realizado por un equipo de producción que determina la complejidad del organigrama personal.





Nota. Tomado de *Cut the board for the movie. In the hands of the director The back is a beautiful light bokeh*. [Fotografía], por Tikkyshop, 2018, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

Para Jacoste Quesad, la clave para entender el equipo de producción está en el qué y el cómo. El productor o *producer* se encarga del qué y aquel quien decide qué producción audiovisual llevar a cabo. Por su parte, el productor ejecutivo o *executive producer* es el responsable del cómo, asume la logística de la producción para hacerla posible.

Según Martínez (1997), no hay un equipo de producción predeterminado, ya que serán la complejidad y el presupuesto quienes determinarán la extensión, las responsabilidades y el número de personas implicadas en el proyecto.

Entonces el equipo de producción es aquel al que pertenecen todos los trabajadores, pero no todos son de producción, son la parte integral del proyecto audiovisual, el que hacen de la unión entre la parte artística y la planificación diaria del trabajo de todos los que intervienen en la realización del producto, entre ellos son: Director, guionista, escenógrafo, director de fotografía, camarógrafo, iluminador, sonidista, continuista, editor, contable y asistentes. Por último, enlaces de grabación en exteriores.

3.2. Equipo humano y departamentos

[El equipo humano en audiovisuales](#) está conformado por todos los realizadores audiovisuales que participan dentro de los seis departamentos establecidos: producción, dirección, arte, fotografía, sonido y montaje.



Nota. Tomado de MONTERREY, NUEVO LEÓN, MÉXICO - AROUND THE YEAR 2016: *Film students working on short films, Behind the scenes of short films feature films* [Fotografía], por darylattenas, 2020, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

La realización audiovisual es un arte compartido fruto del trabajo y la conjunción de las aportaciones de un amplio abanico de profesionales, artistas, técnicos-oficiales y ayudantes que, procedentes de diversas especializaciones productivas, se integran en el proceso de producción de una película (Barroso, J. 2008, p. 106).

Autores como Jaime Barroso (2008), Charlotte Worthington (2009) y Leonardo Polverino (2007), coinciden en que los departamentos o áreas más importantes y presentes en la realización audiovisual son seis: producción, dirección, arte, fotografía, sonido y montaje. Cabe aclarar que no todos los departamentos están presentes en cada etapa, pero el correcto desempeño de cada área entre ellos.

En cuanto a la organización funcional, el coordinador o jefe de departamento delega en los oficiales o técnicos, quienes son los trabajadores que, por su experiencia, son capaces de asumir por sí mismos la responsabilidad de un

cometido profesional con la colaboración de ayudantes, técnicos que intervienen en tareas bien establecidas y precisas asistiendo a los oficiales o a los jefes de departamento, y los auxiliares, trabajadores de menor experiencia, cuya labor de asistencia es tutelada por los oficiales (Barroso, J. 2008, p. 107).



Nota. Tomado de *EL PLANO SECUENCIA* [Fotografía], por CIBEF, 2019, [CIBEF](#), CC BY 4.0.

3.3. Departamentos, profesionales y funciones en las producciones audiovisuales

El personal que desempeña [actividades en una producción audiovisual](#), depende del tipo de producción que se va a realizar, de su magnitud y sobre todo del presupuesto. La descripción de los puestos de trabajo que intervienen en un proceso de producción audiovisual y las funciones y contenidos de cada una de las categorías más frecuentes en el sistema productivo audiovisual han sido profunda y prolíjamente estudiadas (Barroso, J. 2008, p. 108).

Cuando se realice cualquier asignación es importante que además de saber quienes serán las personas que participaran, conocer también su tiempo de dedicación al proyecto.

[Roles de producción](#)

3.3.1. Producción

El productor es el encargado de la organización de los aspectos técnicos de la elaboración de la película o programa. Su principal función es la contratación del personal, el financiamiento de los trabajos y el contacto con los medios indicados para distribuir y difundir la obra. Como afirma Diego González (2015), el productor se consiste en el desarrollo de un tipo de contenidos o programas concretos, teniendo responsabilidades en la búsqueda y selección de ideas, desarrollo de proyectos, elección del personal creativo y técnico, la supervisión del proceso de producción desde el punto de vista artístico y financiero, así como la gestión comercial.

Para Barroso, J. 2008, el productor es la célula seminal del producto audiovisual; es la iniciativa y el motor de la realización, no solo asume la voluntad de promover un proyecto, sino que además aportará la inteligencia para reunir el equipo capaz de llevarlo a buen fin (p 108). El productor es la persona que sabe leer y analizar un guion. Toma la iniciativa de narrativa y la transforma en una idea de producción, buscando siempre los elementos para que la historia sea de una manera u otra y para que el usuario final elija ver esta película, definiendo así el público al que irá dirigida.

Productor ejecutivo: tiene la mayor responsabilidad de controlar todo el proyecto, participa en el proyecto desde el guion inicial hasta la finalización del proyecto, realiza un análisis del guion, propone ideas o cambios y estima si realmente la película es factible y rentable, es quien busca la financiación, es decir, los fondos que pueden ser provenientes de instituciones de fomento, empresas privadas, públicas, dinero en efectivo o gestionar convenios.

Jefe de producción: es el responsable de la producción durante el rodaje, su objetivo principal es que el rodaje se desarrolle conforme el plan establecido y el presupuesto.

Ayudante de producción: la principal actividad del ayudante de producción, es establecer el correcto funcionamiento del set o la gestión y autorizaciones en el caso de locaciones exteriores. Debe tener en cuenta las necesidades técnicas según el plan de rodaje.

3.3.2. Dirección

El director es la persona que dirige la filmación de proyecto audiovisual, el responsable de la puesta en escena, dando pautas a los actores y al equipo técnico, tomando todas las decisiones creativas, siguiendo su estilo o visión particular. (Fernández, 1994). Durante la fase de preparación ayuda a hacer el desglose de guion, la planificación del proyecto y trabaja directamente con el ayudante de dirección, quien hará el trabajo de supervisión dejando al director más tiempo para concentrarse en los elementos artísticos del film sin tener que preocuparse por aspectos técnicos.

Su principal tarea es la toma de decisiones tanto en aspectos de creatividad, ambientación e innovación con el fin de crear un buen rodaje.

Asistente de dirección: trabaja directamente con el director en la preparación de desgloses del guion y el plan de trabajo, participa en la toma de decisiones sobre las localizaciones y la elección del equipo humano. En el rodaje está siempre en el set controlando los requerimientos que surgen de acuerdo al guion.

3.3.3. Montaje

El montaje consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos registrados según una idea y una dinámica determinada por el guion, el director y el editor. En los últimos años, se ha notado un desarrollo tecnológico abrumador de los sistemas de edición digital, que han ido perfeccionando el procedimiento de edición. Además, incorporando acciones que permiten intervenir la imagen a la par que se arma el producto audiovisual.

3.3.4. Guion

El guionista es el encargado de elaborar y organizar el guion de una historia original o adaptación de un guion anterior o proveniente de una obra literaria. El guion literario o cinematográfico es el que narra la película en términos de imagen y sonido, el cual está dividido en actos y escenas; asimismo, tenemos el guion técnico, que es el que adiciona indicaciones técnicas que son de gran utilidad para el equipo técnico en general.

3.3.4.1. Al momento de escribir

El ser humano, desde su origen, ha tenido la necesidad de comunicar y contar historias para entenderse con los demás. Las historias al momento de plasmar en un producto audiovisual siguen siendo las mismas: el amor, la familia, el trabajo, la guerra, entre otros. Lo que puede cambiar o evolucionar en el formato o medio que se difunde, la manera de contar la historia. Por esta razón, el guion se convierte en la estructura o esqueleto de la obra, la guía escrita del producto audiovisual para los procesos de preproducción, producción y postproducción. Este permite construir el relato audiovisual en su totalidad.

- Definir el tipo de audiovisual que se realizará. Elabore un plan de texto de su guion antes de grabar y recolectar el material tanto gráfico como de audio. Defina: tema, objetivo, mensaje principal, ideas o argumentos a desarrollar.
- Tenga en cuenta que escribir para una audiencia que va a leer un texto escrito, es diferente para un público que va a consumir un audiovisual, debe usar un lenguaje atrayente e imágenes llamativas para capturar y mantener la atención del usuario.
- Los archivos audiovisuales son un medio rápido, directo y fugaz que además pueden ser reproducidos en distintos aparatos electrónicos y repetidas veces en algunos casos. Piense en cuáles podrían ser las palabras, conexiones e imágenes que mantengan conectado al espectador con su obra.

- Use un lenguaje apropiado desde el punto de vista sonoro y con el que su audiencia se relacione fácilmente.
- Siempre se sostiene que una imagen vale más que mil palabras. Por lo tanto, utilice imágenes, esquemas y elementos gráficos para ilustrar conceptos e ideas, que necesiten resaltar. Permita que las imágenes hablen por sí mismas y que sus palabras complementen más, no repitan lo que el espectador está viendo.
- Entre más sencilla sea su redacción, más fácil será para el espectador digerir el mensaje. Además, utilice una redacción y ortografía correcta.

3.3.4.2. Estructura

En un procedimiento estándar, en el proceso de elaboración de un guion, nos encontramos con estos pasos a seguir:

- Sinopsis.
- Escaleta.
- Tratamiento.
- Guion literario.
- Guion técnico.

3.3.4.2.1. Sinopsis

Es el resumen de una obra audiovisual que narra la idea principal del trabajo.

3.3.4.2.2. Escaleta

Esta nos ayuda a identificar rápidamente la estructura de la historia de la obra.

3.3.4.2.3. Guion literario

Por parte del guionista o guionistas, este se entrega al director para que decida sobre el tipo de lenguaje cinematográfico, sobre la redacción del guion técnico y del guion de trabajo.

Ejemplo de guion literario:

Cortometraje Convive tú interior.



PASILLO-COMEDOR.

DÍA Nos encontramos en un piso. La puerta del recibidor se abre y entra RUBÉN (22), con una carpeta de estudiante bajo el brazo. Cierra la puerta y deja las llaves en el colgador. Recorre el pasillo y entra en el comedor, donde está

GUILLERMO (23), sentado frente a una mesa, enfascado en lo que parecen experimentos de química. En la mesa hay tubos de ensayo, probetas, etc.

RUBÉN ¡Hey!

GUILLERMO (sin girarse) Mira, no te pierdas esto. Rubén se acerca a mirar. Guillermo echa unas gotas en un tubo de ensayo. Sale un poco de humo. GUILLERMO ¿Has visto? Reacciona bien...

¡Ajá!

RUBÉN Vale, pero como no me digas qué es...

GUILLERMO Un disolvente que estoy inventando.

¡Potentísimo! Si metes el dedo, en dos minutos adiós dedo. La fórmula lleva Coca-Cola. Por cierto, he tenido que cogerte un par de latas que tenías en la nevera.

RUBÉN No importa. Interesante... Bueno, voy a ver si me pongo a estudiar, que tengo el examen dentro de dos semanas y todavía no me he mirado nada. GUILLERMO Ponte, ponte, no sea que te cateen. Oye, mañana vendrá a comer un primo mío, que ha empezado a trabajar aquí al lado. Hace tiempo que no le veo. Estarás, ¿no? Nos podías hacer esos espaguetis que te salen tan bien.

RUBÉN Sí, claro, y luego os friego los platos, ¿no?

¡Qué morro!

INTERIOR. COCINA. DÍA

RUBÉN está cocinando espaguetis. Coge uno y lo prueba para ver si está al diente.

3.3.4.2.4. Guion técnico

Trata de mostrar y traducir el guion literario a una serie de indicaciones de carácter técnico que explican de forma visual la historia de la obra en cuestión. En este documental escrito por planos en el que se debe detallar cada una de las necesidades de realización y producción audiovisual como: escenarios y decorados, iluminación y sonido, vestuario, posiciones de cámara, etc.



Figura 4*Ejemplo de guion técnico*

Creo en ti. Guión técnico

Escena 1 EXT. Barrio suburbano - Día				
No	Plano	Descripción del video	Descripción del audio	Duración
1	P. Panorámico. Angulación: natural. Mov. Cam: traveling Right.	Río Guayas.	Río. Sonido de Intro: instrumental.	5"
2	P. Gran plano general. Angulación: picado.	En el borde del río Guayas, se estaciona camioneta blindada, frente a un terreno baldío. Se baja F-REX.	Sonido de las ruedas estacionándose. Sonido de puertas abiertas. Sonido de Intro: instrumental.	7"
3	P. Plano detalle/primer plano. Angulación: contrapicado. Mov. Cam: paneo.	F-REX bajando del carro, cierra puerta, se queda parado. Paneo de pies a cabeza hasta quedar en primer plano.	Sonido de puerta cerrada. Sonido de Intro: instrumental.	9"
4	P. Primer plano. Angulación: natural.	Rostro de F-REX, cara de seguridad y prepotencia.	Sonido de intro: instrumental.	4"
5	P. Plano general. Angulación: picado.	F-REX caminando por el terreno, el cual parece desierto.	Sonido de intro: instrumental. Sonido de pasos.	6"
6	P. Detalle. Angulación: contrapicado.	Sol del puerto.	Sonido de Intro: instrumental. Sonido de pasos.	3"
7	P. Americano (3/4). Angulación: natural Mov. Cam: Traveling Right.	F-REX caminando, se enfoca de cintura a pies. Se lo sigue con la cámara, hasta que se detiene y aparecen otros pies en el cuadro (secuaces de F-REX).	Sonido de intro: instrumental. Sonido de pasos.	8"

Nota. Tomado de *CREO EN TI. GUIÓN TÉCNICO* [Ilustración], por WordPress, s.f., [WordPress](#), CC BY 4.0.



3.3.5. Elenco artístico

Está compuesto por actores o actrices que desempeñan su trabajo en producciones dramáticas, bajo las órdenes de realización y producción. Este equipo está dentro de la contratación a través de los *managers* o representantes, conformado por:

- **Protagonistas:** aquellos personajes principales con un papel vital en el guion.
- **Secundarios:** la acción que interpretan, puede resultar importante para la resolución de la trama. Para los guionistas, estos papeles son estrategias del guion para despistar a los espectadores.
- **Papeles de reparto:** desempeñan acciones paralelas que son recursos para crear tensiones argumentales.
- **Colaboraciones especiales:** actuaciones de renombre, que tienen un pequeño papel que no es crucial para el desarrollo de la acción, en la mayoría de los casos suelen ser un gancho para el público.
- **Especialistas:** aquellos que sustituyen a los actores en escenas de peligro.
- **Dobles de acción:** llamados también especialistas, desempeñando acciones menos complejas, por ejemplo, conducir un vehículo porque el actor no sabe o no quiere, hay que recurrir a expertos profesionales y darles un papel en la acción.
- **Dobles de interpretación:** aquellos que sustituyen a los actores principales en acciones que nos son capaces de ejecutar, por ejemplo, el doble de manos de un pianista. En las producciones americanas existen los dobles de luces que ocupan el puesto del actor principal mientras el director de fotografía o iluminador hace las pruebas oportunas.

Existe otra parte del equipo artístico para producciones que requieren diverso personal en las empresas audiovisuales, como son los presentadores, colaboradores, invitados, público, etc.

3.3.6. Sonido

Es el operador de sonido y ayudante de sonido, son aquellos que realizan la captación y registro de sonido, deben tener conocimientos tanto de técnicas analógicas como digitales. Según Martínez (1997), en rodaje, los encargados del sonido de una producción audiovisual son el técnico de sonido y los microfonistas.

Dentro de este técnico encontramos el ambientador musical, aquel que se encarga del desempeño en la posproducción de cualquier programa de televisión, enriqueciendo el programa con el empleo de fondos musicales, normalmente de archivo.

3.3.7. Fotografía

Según Fernández (1994), el director de fotografía es la persona que determina cómo se va a ver la película, es quien determina, en función de las exigencias del director y de la historia, los aspectos visuales. Esta parte del equipo técnico es fundamental debido a que es responsable de toda la parte visual de la película, determinando la tonalidad general de la imagen y la atmósfera de esta.

3.3.7.1. Operador de cámaras

Los operadores de cámara componen y encuadran las cámaras de rodaje para cine, televisión y vídeo. Los operadores de cámaras de cine y video tienen más oportunidad de ser creativos que los que trabajan como parte de un equipo en un estudio de televisión.



Nota. Tomado de *reportaje de televisión* [Fotografía], por Mikael Damkier, 2011, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

3.3.8. Caracterización y maquillaje

El trabajo de los maquilladores y estilistas es mucho más que hacer que los actores se vean atractivos: trabajando en estrecha colaboración con los diseñadores de vestuario, visualizan y desarrollan el personaje completo a través del maquillaje audiovisual. Al igual que los diseñadores de vestuario, los maquilladores intentan reflejar el período de tiempo, el estilo de vida y el estado social de los personajes de una película, y para ello deben realizar una completa investigación.



Nota. -----

3.3.9. Vestuario

El vestuario es el conjunto de prendas, complementos y accesorios utilizados en una producción audiovisual, para definir y caracterizar a un personaje en su contexto.



Nota. Tomado de *Costume Drama Play. Artistic Maleficent Woman in Black Clothing and Horns in Spring Forest. Posing with Waving Raincoat. Vertical Image* [Fotografía], por Dmitry Morgan, 2019, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.



Actividad de aprendizaje recomendada

Una vez que hemos concluido este apartado, repasemos lo más destacado en la siguiente autoevaluación.



Autoevaluación 3

1. Dentro de la producción audiovisual existe un equipo conformado por:

- a. Equipo humano y técnico.
- b. Es el ámbito donde se toman las decisiones importantes por parte de los decisores públicos.
- c. Es el ámbito donde se encuentran los actores que influyen en las decisiones de los decisores políticos.

2. En un procedimiento estándar, en el proceso de elaboración de un guion, nos encontramos con algunos pasos, cuál de los siguientes enunciados no corresponde:

- a. Sinopsis.
- b. Escalaeta.
- c. Edición.

3. La sinopsis es:

- a. La que nos ayuda a identificar rápidamente la estructura.
- b. Es el resumen de una obra audiovisual que narra la idea principal del trabajoEs el resumen de una obra audiovisual que narra la idea principal del trabajo.
- c. Es un tipo de audiovisual que se realizará.

4. El montaje consiste en:

- a. Escoger, ordenar y unir una selección de los planos registrados según una idea y una dinámica determinada por el guion, el director y el editor.
- b. Elaborar y organizar el guion de una historia original o adaptación de un guion anterior o proveniente de una obra literaria.
- c. Definir el tipo de audiovisual que se realizará. Elabore un plan de texto de su guion antes de grabar y recolectar el material tanto

gráfico como de audio. Defina: tema, objetivo, mensaje principal, ideas o argumentos a desarrollar.

5. Al momento en que vamos a escribir el guion, debemos considerar:

- a. Definir el tipo de audiovisual que se realizará. Elabore un plan de texto de su guion antes de grabar y recolectar el material tanto gráfico como de audio. Defina: tema, objetivo, mensaje principal, ideas o argumentos a desarrollar.
- b. El guion nos ayuda a identificar rápidamente la estructura.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 7 y 8

Unidad 4. El lenguaje audiovisual

Lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y unas normas de utilización que hacen posible esta particular manera de comunicación. Es una forma de expresión que integra el lenguaje verbal (escrito y hablado), el lenguaje visual de las imágenes estáticas en sus distintos grados de iconicidad y todos los elementos del lenguaje sonoro, aportando además las convenciones propias del lenguaje de las imágenes en movimiento. La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión o medios digitales.



Proyecto de producción de hologramas MediaLab 2019.

Estimados estudiantes, estoy seguro de que este término les suena conocido; seguramente lo habrán visto en materias anteriores como: teoría de la imagen y televisión. ¡Aquí vamos a realizar un pequeño repaso de lo que ustedes ya conocen!

De igual forma, veremos los tipos de producción y los aspectos a tener en cuenta en la producción dentro del lenguaje audiovisual, para lo cual les invito a revisar el siguiente recurso.

Anexo 4. Aspectos y dimensiones del lenguaje audiovisual

¡Con esto, hemos llegado al final del primer bimestre!

Espero que todos los temas abordados en esta primera parte hayan sido de interés y estoy seguro de que aportarán en tu formación profesional.



Actividad de aprendizaje recomendada

Como un ejercicio de repaso de los contenidos de esta última parte, le invito a responder la autoevaluación número 4.



Autoevaluación 4

1. El plano:

- a. Es una tira continua de película cinematográfica, creada a partir de una serie de fotogramas, que corre por un período ininterrumpido de tiempo.
- b. Es un movimiento de la cámara en forma horizontal.

2. El plano general:

- a. Es un plano más próximo que se observa al personaje desde los pies hasta la cabeza.
- b. Espacio amplio, donde se reconocen claramente personajes.

3. Dentro de los planos narrativos tenemos:

- a. Plano entero, plano medio, plano americano.
- b. Plano americano, plano detalle y primerísimo primer plano.
- c. Plano general, plano entero, plano detalle.

4. El movimiento traveling consiste en:

- a. Un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje y realizando un movimiento en un espacio tridimensional.
- b. La rotación de la cámara de izquierda a derecha y viceversa.
- c. Movimiento en diagonal de la cámara en ambos sentidos.

5. La luz dura:

- a. Da como resultado una imagen con menos contraste, y sombras muy difusas.
- b. Proporciona sombras con un contorno muy definido. Y, por lo tanto, suelen producir mucho contraste dentro del encuadre.

[Ir al solucionario](#)



Segundo bimestre



Resultado de aprendizaje 2 y 3:

- Conoce las distintas técnicas de producción y post producción audiovisual.
- Conoce el trabajo del productor audiovisual, las políticas de apoyo y protección para la industria y su correcta aplicación.

Estimados estudiantes, hemos terminado la primera parte de estudio y nos adentramos a revisar el contenido del segundo bimestre, al igual que el primer bimestre, es aconsejable realizar todas las actividades propuestas a la vez revisar el contenido de los enlaces que se encuentran en las palabras subrayados y de color azul, estos les llevaban a una página donde se ampliará la información de esta guía.

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas

Recuerde revisar de manera paralela los contenidos con las actividades de aprendizaje recomendadas y actividades de aprendizaje evaluadas.



Semana 9 y 10

Unidad 5. Planificación y búsqueda de espacios

La preproducción del recurso audiovisual

Según (Beaver, 1994), la preproducción es el estudio temprano que se realiza simultáneamente para la construcción del guion, sea este literario o técnico, para componer las escenas que posteriormente serán utilizadas en el rodaje de la producción audiovisual.

Es una fase compleja que requiere, en ocasiones, meses de trabajo antes de que se grabe la primera toma. Aquí se define quienes integran el equipo humano de trabajo, los equipos de grabación y edición, una planificación total de la realización, determinar y buscar locaciones, determina los horarios de grabación, en definitiva es una etapa donde se contemplan o se tienen en cuenta todos los detalles y las decisiones se debe tomar correctamente, por cuanto de este trabajo depende el producto final.

En fin, la fase de preproducción se resume en la confección de un plan de trabajo en el que quedarán programadas las actividades que día a día se deberán efectuar para ajustarse a las previsiones del equipo de producción.

5.1. El guion técnico

Una vez terminado y aprobado el guion literario, el realizador traslada a imágenes aquello que se propone en el texto y genera un documento (León, B. 2010. Pág. 146). El guion técnico es un documento impreso o digital en el cual contiene información necesaria para ejecutar de forma correcta todo el guion, al ser una versión técnica de este.

Para Fernández (1994), contrariamente a lo que su nombre implica, un guion técnico no es una versión técnica del guion literario; se trata de un documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere. En resumen, el guion técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto.

Figura 5

Ejemplo de guion técnico

Guion técnico						
Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano detalle	-	Manos entreverando las cartas y comenzando a repartir.	-	
1	2	Plano general	P. Zenital	Persona repartiendo y los demás juntando las cartas.	-	
1	3	Plano medio	Contrapicado	Persona mirando sus cartas.	-	
1	4	Plano detalle	Punto de vista subjetivo	Cartas con el juego perfecto.	-	

Nota. Adaptado de Guion técnico [Ilustración], por Pelotica, 2009, [Wikipedia](#), CC BY 4.0.

El guion técnico es la transcripción de los planos a grabar con toda la información necesaria para su correcta filmación como los tipos de plano, el sonido, el encuadre, movimientos de cámara, decorados, personajes implicados, etc.



Nota. Tomado de *Disney Concept Art - Plane Crazy* [Ilustración], por Camodric Edwards, s.f., [Pinterest](#), CC BY 4.0.

Según León, B. 2010, desglosar un guion consiste básicamente en las siguientes acciones:

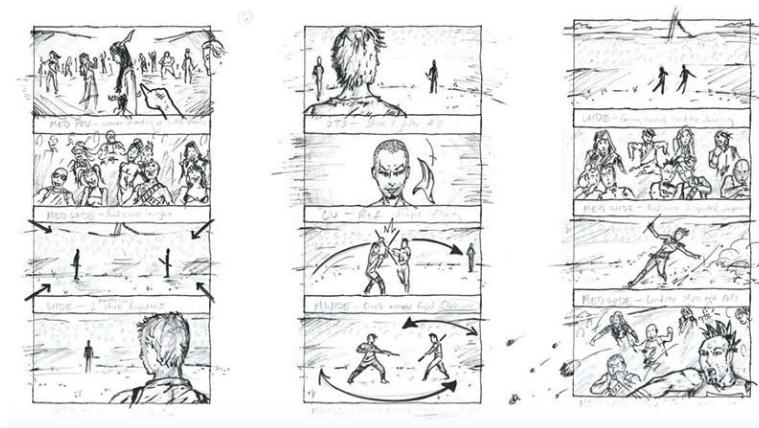
- Fragmentación en secuencias, escenas y planos.
- Numeración cronológica de planos, escenas y secuencias.
- Definición de cada plano en su tamaño y angulación modos de continuidad, como corte directo, fade in, disolvencia, wipe.
- Efectos especiales, como slow motion, blanco y negro, sepia.
- El audio, como voz en off, sonidos ambientales, música.

- Toda la acción y los diálogos.

5.2. Storyboard

Un [Storyboard](#) es aquel recurso gráfico compuesto de ilustraciones en secuencia, con el fin de planificar y entender una historia, previsualizar una animación o una producción cinematográfica, permitiendo una utilidad para la planificación previa a la filmación del rodaje.

Como lo comenta, Sáenz, Rodolfo, (2008). El storyboard es una visión ilustrada de cómo se imagina el director el final de su producción. Esta herramienta ayuda al entendimiento y comprensión de lo que el director se propone lograr con su equipo de trabajo. Cada dibujo contiene las escenas que se filmarán exactamente con los planos cinematográficos que demostrarán la acción y movimientos de cámara en una u otra dirección, sin dejar de lado los elementos fundamentales para la creación del guion gráfico, como el tiempo que va a durar cada escena, los movimientos de cámara y el estilo de dibujo. Los [Storyboard](#) son dibujos realizados en la planificación de las escenas cinematográficas y permiten elaborar en forma preliminar la secuencia visual y narrativa" (Begleiter, 2001, Hart, 2001).



Nota. Tomado de *The difference between Playboards and Storyboards!* [Ilustración], por Dickson, M., 2018, [Wordpress](#), CC BY 4.0.

5.3. Listado actores (*casting list*)

Las categorías dentro de lo audiovisual son las siguientes:

- **Protagonista:** actor sobre el que recae la parte más importante del texto o de la interpretación, siendo quien destaca de una manera clara por encima del resto de los actores.
- **Secundario:** son los que tienen una relevancia determinada en la interpretación o texto, pero no llegan al punto del protagonista.
- **De reparto:** se considera como actor de reparto aquel que tiene un texto que no supera las 20 líneas, siendo estas de 60 espacios mecanografiados que, además, no llega a tener las características de un actor secundario.
- **De pequeñas partes:** Esta categoría hace referencia a aquellos actores que tienen menos de dos líneas de texto, con un máximo de 60 espacios mecanografiados, que no tienen características de un actor de reparto.
- **Figurante:** este tipo de actor se presenta únicamente en el teatro y por lo general tienen una frase dentro de un coro, además de ayudar con su presencia a ambientar la escena.





Nota. Tomado de *El Rey Leon Pelicula* [Fotografía], por Camodric Edwards, 2019, [Pinterest](#), CC BY 4.0.

5.4. Listado vestuario

Para hablar del papel del vestuario dentro de una película y comprender su función como elemento integrante de la construcción visual de esta producción, es importante definir conceptos que son necesarios para concebir una base teórica, como herramienta para el estudio del vestido en el campo cinematográfico.

El vestuario es el proceso de diseñar y ejecutar en el desarrollo de cada fase de una producción cinematográfica, teniendo como bases esenciales la caracterización de personaje y la construcción de la narrativa de la película, fases o lista de vestuario que se realizan dentro de una producción son: gestión del vestuario, preproducción, rodaje o producción y posproducción.



Nota. Tomado de *Cine María Antonieta y la historia de la moda* [Fotografía], por Style, s.f., [style.techinfus](#), CC BY 4.0.

5.4.1. Gestión del vestuario

El concepto de gestión es uno de los más fundamentales, debido a que abarca todo el proceso necesario para ejecutar el vestuario de un proyecto de cine, por lo cual es importante conocer y entender por qué es pertinente esta denominación para este campo del diseño de vestuario.

En el área de las artes escénicas, Patrice Pavis en su Diccionario del Teatro (1980), habla del vestuario como la segunda piel del actor y plantea, que antes tenía una simple función de caracterizar un personaje, pero que ahora y cada vez más “multiplica sus funciones y se integra al trabajo en conjunto de los significantes escénicos” (p536).

Una definición para vestuario desde el diseño, la propone Claudia Fernández en su libro de Vestidos y cuerpos: “El vestuario sugiere un acto que enfatiza el proceso de cubrirse o de transformar la materia para que interactúe con el cuerpo (Fernández, 2013, p. 10).

Desde las artes escénicas, Patrice Pavis en el Diccionario del Teatro: Dramaturgia, Estética, Semiología (1980), habla de la caracterización de personajes como la “técnica literaria o escénica utilizada para dar información

acerca de un personaje o de una situación. Asimismo , nos dice que nunca se revela una caracterización profunda de los personajes porque es precisamente esa incertidumbre de la evolución de las diferentes caracterizaciones durante la historia.

Como resultado del análisis de los conceptos previos: gestión, vestuario, caracterización, se puede declarar que la denominación “gestión del vestuario” se refiere al sistema necesario para proceder a diseñar, reproducir y desarrollar el vestuario de una película, manejando el tiempo, la materia prima, los recursos y el equipo humano del departamento de vestuario, de la manera más funcional y conveniente para lograr un resultado final óptimo, en la caracterización de personaje y en beneficio de la narrativa del producto cinematográfico.

5.4.2. Preproducción: planeación y preparación del vestuario para el rodaje

Considera la primera fase de una producción cinematográfica, por su organización y planificación que se desarrollen en la preproducción. Depende del buen ritmo y la óptima realización de una película. En esta fase todos los departamentos y equipos de producción se preparan para que todo esté ordenado y listo, cuando llegue el momento de empezar el rodaje.

En la fase de preproducción hay orden de etapas, necesarias para la creación, reproducción y planeación del vestuario, y se desarrollan a medida que transcurren los días del rodaje: lectura y desglose del guion, investigación y creación del personaje, propuesta de vestuario, manejo del presupuesto y prueba de vestuario.

Cunliffe (2014), sugiere que estudiar el ambiente en el que se va a desarrollar la trama cinematográfica es una muy buena alternativa para ampliar la creatividad y ser más certero a la hora de diseñar y crear personaje, trabajar en una película siempre va a suponer una serie de tareas y responsabilidades muy complejas. Es por esto que todos y cada uno de los integrantes son esenciales y no menos importantes que los demás, así tengan rangos diferentes. Con base en esto, se nombran los cargos básicos dentro del equipo

de vestuario, en orden de mayor a menor compromiso y alcance de las respectivas responsabilidades: diseñador de vestuario, coordinador de vestuario y asistente de vestuario.

5.4.3. Rodaje o producción: desarrollo del vestuario durante la grabación de una película

Para empezar Seger & Whetmore (2004), sostienen que “el proceso de realización de una película pone a todos los profesionales a trabajar juntos y filtra todo a través de un aparato: la cámara” (p189) Durante la fase de rodaje, se evidencia el hallazgo que corresponde a la importancia del trabajo en equipo del diseñador de vestuario, con el director, el diseñador de producción o director de arte y de fotografía, que son quienes crean el mundo visual de la película. El diseñador de vestuario, debe tener en cuenta siempre las pautas de estos personajes, para realizar un trabajo pertinente y eficaz que aporte a la imagen y, por el contrario, no la afecte de forma negativa.

Sobre esto, Nadoolman (2014), afirma que es necesario reunirse con el diseñador de producción y de cámara para resolver dudas sobre los esquemas cromáticos que se van a trabajar, o si, dependiendo del lugar, debe haber unas preocupaciones específicas por el color.

5.5. Locaciones



Nota. Tomado de *Este amante del cine une escenas de películas famosas con sus ubicaciones en la vida real* [Fotografía], por Sienra, R., 2020, [MyModernMet](#), CC BY 4.0.

Las locaciones son los espacios físicos donde se rueda una película. Se debe tener en cuenta que al elegir locaciones es lo que se lleva a cabo en la fase de preproducción, es decir, antes del rodaje. Hay que describir con la mayor exactitud las localizaciones, cuáles van a ser, qué cantidad de interiores y exteriores tenemos, qué hora sería la más adecuada para rodar.

5.6. Búsqueda de locaciones

En las grandes producciones existe un cargo llamado explorador de locaciones que únicamente se encarga de buscar las locaciones necesarias para la realización y registrarlas fotográficamente desde muchos ángulos o panorámicamente para luego presentarlas al productor, al director, al director de arte y al director de fotografía, quienes evalúan y analizan las fotografías cada uno desde su punto de vista profesional para escogerla o no.

En producciones de gran alcance, la primera búsqueda de locaciones hace parte de las responsabilidades del productor de campo, quien empieza el *scouting* o explorar cuando el equipo de trabajo en conjunto, tiene definida la idea clara del aspecto del producto en su relación con el guion, el productor de campo recoge la idea que quiere el director y todo lo que necesita y se imagina el director de arte junto con otras especificidades de fotografía y sonido, y así empieza su proceso de búsqueda general (Avendaño y Hernández, 2011, p. 100).

Las locaciones pueden ser de dos tipos, todo esto depende de los presupuestos.



Nota. Tomado de *Las escaleras del 'Guasón' y sitios que son turísticos gracias al cine [Fotografía]*, por El Tiempo, 2019, [ElTiempo](#), CC BY 4.0.

Naturales: generalmente, depende del presupuesto. Estas locaciones naturales se las utiliza cuando existe un presupuesto reducido. Es decir, aprovechamos una locación tal y como se encuentra en la realidad. En algunas ocasiones son modificadas ligeramente o incluso construir parte para completar y aprovechar lo que ya existe, sobresaliendo lo real.

Artificiales o construidas: en algunas ocasiones se construye desde cero sobre un plató. Todo depende del presupuesto del proyecto.

Actividad de aprendizaje recomendada

Una vez que hemos concluido la unidad 5, repasemos los contenidos con la autoevaluación.

[Autoevaluación 5](#)

1. La preproducción se define como:

- a. El trabajo previo en el cual se define quiénes integran el equipo humano de trabajo, los equipos de grabación y edición, y una planificación total de la realización.
- b. El trabajo de rodaje y grabación de imágenes, aquí es donde se pueden corregir errores.

2. Las locaciones naturales:

- a. Generalmente, depende del presupuesto, estas locaciones naturales se las utiliza cuando existe un presupuesto reducido.
- b. En algunas ocasiones se construye desde cero sobre un plató.
Todo depende del presupuesto del proyecto.

Selecciona verdadero o falso

3. () El guion técnico, es la transcripción de los planos a grabar con toda la información necesaria para su correcta filmación, como los tipos de plano, el sonido, el encuadre, movimientos de cámara, decorados, personajes implicados, etc.

4. () El guion literario, es aquel recurso gráfico compuesto de ilustraciones en secuencia, con el fin de planificar y entender una historia, previsualizar una animación o una producción cinematográfica, permitiendo una utilidad para la planificación previa a la filmación del rodaje.
5. () Las locaciones son los espacios físicos donde se rueda una película. Se debe tener en cuenta que al elegir locaciones es lo que se lleva a cabo en la fase de preproducción, es decir, antes del rodaje.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 11 y 12

Unidad 6. Recursos técnicos

Todo proceso tiene una lógica y la producción audiovisual no es alejada, tiene sus variables e indicadores necesarios de evaluar en cada etapa del desarrollo de una producción que se pretende realizar.

6.1. Productoras audiovisuales

La producción de un trabajo audiovisual es algo divertido al mismo tiempo, consiste en llevar una idea a la pantalla. Se espera buscar y gestionar recursos humanos, técnicos, financieros y materiales, todo esto exigiendo un amplio conocimiento en diversos campos, entre ellos guionistas, camarógrafos, sonidistas, técnicos de iluminación y audio, publicidad, logística y *marketing*.

Tal como lo indican Martínez y Fernández, “el comienzo de la producción audiovisual se puede situar antes del nacimiento del cine, cuando Edison en 1893, construye un estudio de rodaje en West Orange (Nueva Jersey) para producir y exhibir las primeras películas de la historia” (Martínez y Fernández, 2010, p. 45).



Nota. Tomado de *Fotografía del exterior del Black María* [Fotografía], por Kennedy, W., 1890, [Wikipedia](#), CC BY 4.0.

Los productores independientes se ven en la obligación de querer lograr un mayor desarrollo de la actividad audiovisual, deben comenzar a producir ideas y estar en constante innovación para así lograr que sus proyectos sean transmitidos en los medios televisivos.

El principal requisito para que un productor independiente o una producción nacional independiente sean aceptados en un medio televisivo es que estos deben ser acreditados por el Ministerio de Cultura y Patrimonio o por el CNCINE (Consejo Nacional de Cine).

Además, la LOC establece que una obra audiovisual se considera producción nacional, cuando el 80% del personal que intervino es de nacionalidad ecuatoriana o extranjera residentes legalmente en el país.

Según fuente de la Superintendencia de Compañías, se ha determinado que son 17 las productoras de televisión guayaquileñas constituidas legalmente según su actividad: "Actividades de producción de películas cinematográficas, videos, producción de programas y anuncios de televisión".

Figura 6

Listado de productoras

	Nombre de productora	Fecha de constitución
1	Soluciones audiovisuales innovadoras - Novavisual S.A.	23/07/2013
2	Videzpro S.A.	12/09/2014
3	Aligardo S.A.	17/04/2013
4	Che Vera pruducción solida S.A. Chevera	11/07/2007
5	Productv S.A.	27/07/2004
6	Creative producciones S.A. Creapro	19/07/2007
7	Moshfilms S.A.	26/07/2013
8	Cinequil S.A.	29/04/2013
9	Golgotsa S.A.	09/08/2013
10	Diestian producciones S.A.	12/02/2015
11	Septima & Thedarkones producciones S.A.	13/04/2015
12	Zebra comunicaciones C.A. Zeca	29/06/2007
13	Off producciones	08/04/2012
14	Consulbisol S.A.	21/03/2012
15	Vision uno (Viuno) S.A.	15/09/1998
16	Cineassist S.A.	02/12/1998
17	Urbana films S.A. Conalusa	22/05/2008

Nota. Maldonado, J., 2025.

6.2. Equipos de video

El campo audiovisual incluye una amplia gama de equipos relevantes para la grabación, la reproducción y la presentación de los eventos que pueden tener aspectos audiovisuales. Equipos posibilitan acceder al contenido digital que posea el computador a las radios digitales que existen en el mundo, para obtener un sistema infinito de calidad en audio y video.

Para conocer más de los equipos de video a utilizar para realizar un proyecto audiovisual, les invito a revisar el siguiente recurso.

[Anexo 5. Camaras](#)

6.3. Sonido

Antes de escoger una productora, se debe tener en cuenta que exista una producción cuidada. Una fotografía correcta, y un sonido bien desarrollado son parte de los múltiples factores que afectan al potencial de exportación de una obra audiovisual.

[El sonido](#)

6.3.1. Grabadoras de audio

La grabación es plasmar lo que tenemos en el guion en imágenes. El momento del rodaje es el momento de la creación en el sentido más estricto de la palabra. Los profesionales del audiovisual o el sonido dan forma concreta a algo que, hasta entonces, no es más que un documento lleno de palabras y gráficos.

Los momentos en los que necesitaremos grabar sonido son muchos, y frecuentemente se presentan dificultades para obtener un buen sonido que sea nítido y limpio. Estas grabaciones pueden ser en estudio, en exteriores silenciosos, en exteriores ruidosos, en interiores sin eco, en interiores con eco. Por lo tanto, intentaremos evitar los obstáculos que puedan perjudicar la calidad del resultado final.



Nota. Tomado de *Grabadora PCM de 4 pistas para la producción de vídeo DSLR* [Fotografía], por Tascam, s.f., [TASCMAM](#), CC BY 4.0.

Para tener una buena recepción de audio, es necesario considerar el lugar y el tipo de micrófonos que se utilizarán el siguiente ítem te dejo algunas pistas para utilizar o seleccionar un buen micrófono.

6.3.2. Micrófonos



Nota. Tomado de *An external directional microphone for a digital camera, on a white background*. [Fotografía], por Sandro Pavlov, 2018, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

Lo que realza o complementa a cualquier proyecto audiovisual es el sonido, incluso a los inicios del cine o precisamente en la era del cine mudo ya se incluían sonidos o música en vivo que acompañaban estas piezas. La imagen (iluminación, encuadre) y el sonido, son los principales factores que se deben tener en cuenta al momento de realizar una producción audiovisual.

Cuando trabajamos en un proyecto audiovisual, siempre debemos considerar el tema de sonido. Pensar que la parte sonora pasará desapercibida por el impacto que causa la imagen, es un error. Muchas veces seleccionamos cámaras y objetivos de muy buena calidad, pero al seleccionar el tema sonoro no utilizamos un micrófono adecuado.

A continuación, algunas recomendaciones para definir correctamente.

Existen varios tipos de micrófonos:

Micrófonos en función de su sensibilidad

- **Micrófonos condensador:** estos micrófonos cuya tecnología y construcción le otorgan la característica de ser muy sensible a sonidos que se encuentren muy lejos. Estos micrófonos dan una calidad superior al sonido. Sin embargo, por el hecho de que captan todo el sonido ambiente, son poco usables en la mayoría de situaciones al grabar proyectos audiovisuales.



Nota. Tomado de *Micrófono de estudio profesional conectado a la fijación de choque, aislado en fondo blanco* [Fotografía], por Nadiia Nasaduik, 2017, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

- **Micrófonos dinámicos:** estos micrófonos, no presentan mucha sensibilidad, se centra en el sonido que se encuentra cerca del mismo. Este

puede ser ideal para la mayoría de las situaciones, ya que los sonidos lejanos no afectan en la producción.

Micrófonos en función de su dirección

- **Micrófonos direccionales:** estos micrófonos están **diseñados para captar el sonido de aquello que se encuentra delante de ellos**; captan el sonido en una sola dirección.
- **Micrófonos bidireccionales:** los micrófonos bidireccionales son aquellos que están diseñados para **captar el sonido por ambos lados**.
- **Micrófonos omnidireccionales:** son los micrófonos que captan sonido en 360 grados.

Para conocer más sobre el sonido, puedes visitar el siguiente enlace: [7 consejos para escoger tu micrófono](#).

6.4. Iluminación

Una de las distinciones principales en relación con la iluminación es, sin duda, entre la luz dura y la luz suave. Se trata de uno de los parámetros más importantes a tener en cuenta para lograr el resultado final que deseamos. Una cierta parte de las posibilidades artísticas y creativas a disposición del fotógrafo o del director de fotografía se juega en este ámbito. Por tanto, es obligatorio conocer los cimientos en los que basarnos para obtener efectos incluso completamente contrarios.



Nota. Tomado de *Camcorder and 2 spotlights with Fresnel lenses in the interior. Shooting an interview.* [Fotografía], por lapandr, 2017, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

6.4.1. Proyectores de luz

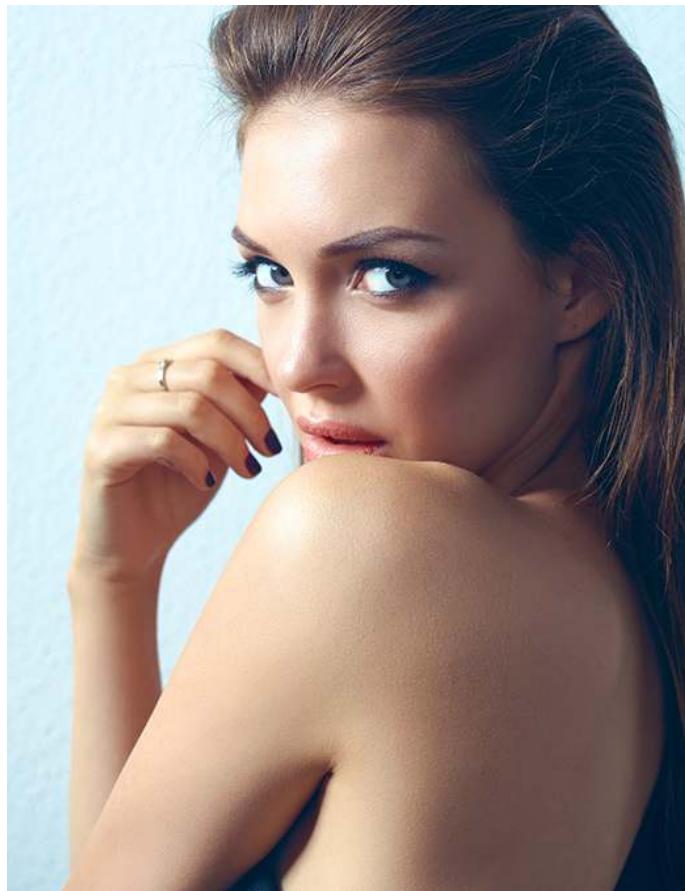
Un [proyector de luz](#), es cualquier cosa; literalmente, cualquier cosa, que produzca luz. Puede ser el Sol, una vela, una ventana, o algo artificial, como los de TV y cine. En un proyector de luz, hemos de tener en cuenta varios parámetros para ponderar su idoneidad o no para la función a la que se le asigne.

6.4.2. Luz suave

Se caracteriza por tener una transición de luces a sombras sutil y progresiva; es más natural, y da la impresión de que no hay luces artificiales, aunque en algunos casos las haya. Para lograr la misma, es necesario utilizar difusores, rebotes, o una iluminación ambiente durante las horas de la mañana o la tarde.

Las fuentes de luz son todo aquello que emite luz; pueden ser naturales o artificiales. La fuente de luz natural es el Sol sus características dependen exclusivamente del momento del día en que nos encontramos y de las condiciones climáticas que presente el cielo, durante el atardecer o amanecer,

emitirá una luz cálida y suave; si el día se encuentra despejado, la luz será fría y dura; pero si el día se encuentra nublado, la luz será suave, pareja y difuminada.



Nota. Tomado de *Portrait of beautiful woman , isolated on gray background* [Fotografía], por Lenets_Tatsiana, s.f., [depositphotos](#), CC BY 4.0.

Como las luces artificiales, existen una gran cantidad de tipos de fuentes como: lámparas incandescentes y no incandescentes.

6.4.3. Proyectores luz LED

En la iluminación, las novedades se ven de un día para otro. Hace un tiempo se empezó a disfrutar de la luz LED, sin embargo, este tipo de iluminación en estudio no suele ser buena porque se basa en la difusión de pequeños puntos de luz.



Nota. Tomado de *Luz tendida en un trípode sobre un fondo gris con espacio para copiar.* [Fotografía], por n_defender, 2020, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

Para solucionar esto y que las increíbles prestaciones que presta la luz LED puedan ser útiles, se ha incorporado el COOLED HPL 1600/200. Un foco LED de gran tamaño con difusor especial que hace que se solucionen las pequeñas dificultades que este tipo de luz presenta.

6.4.4. Iluminaciones varias

- La luz principal: es la fuente lumínica más fuerte e incidente, aquella que define elementos dramáticos como la longitud y dirección de las sombras generadas, su rango de ubicación más común es desde una posición completamente frontal al sujeto, hasta 45 grados hacia cualquier costado lateralmente.
- La luz de relleno: aquella que se encarga de cubrir las zonas no cubiertas por la luz principal. Su función, siempre será suave y de menor intensidad

respecto a la luz principal, su ubicación es contraria a los parámetros utilizados en la ubicación de la luz principal, por ejemplo, si la luz principal está colocada a 45 grados laterales y 25 grados superiores (vertical), la luz de relleno se ubicará a -45 laterales y -25 inferiores.

- La luz modeladora: cumple la misma función que la luz de relleno, pero se encarga de cubrir las sombras generadas en el sujeto mismo, por ejemplo, debajo de sus ojos o su barbilla, o en los laterales de su cuerpo, etc.

El contraluz o *back light*, tiene como propósito principal separar al sujeto del fondo para crear la sensación de profundidad y ayudar a la definición del volumen del sujeto.



Actividad de aprendizaje recomendada

A continuación le invito a repasar los contenidos en la siguiente autoevaluación.



Autoevaluación 6

1. La LOC establece que una obra audiovisual se considera producción nacional cuando:

- a. El 50 % de sus integrantes son de nacionalidad ecuatoriana.
- b. El 60 % de sus integrantes son de nacionalidad ecuatoriana.
- c. El 80 % de sus integrantes son de nacionalidad ecuatoriana.

2. El campo audiovisual incluye:

- a. Una amplia gama de equipos relevantes para la grabación, la reproducción y la presentación de los eventos que pueden tener aspectos audiovisuales.
- b. Una sola línea de cámaras y equipos para la grabación, reproducción y presentación de contenidos audiovisuales.

3. El cuerpo de la cámara podría describirse como:

- a. La estructura física o armazón que contendrá al resto de los componentes.
- b. La forma cilíndrica en la cual se albergan un conjunto de lentes divergentes y convergentes, los cuales serán los responsables de canalizar la luz en el soporte en la cual quedará grabada o registrada la toma.
- c. La cantidad de luz que el objetivo deja pasar al interior de la cámara.



4. El diafragma:

- a. Es una pequeña ventanilla que nos permitirá establecer el encuadre, composición, perspectiva y el campo visual que tendrá nuestra toma; dicho, en otras palabras, nos permitirá componer nuestra escena.
- b. Es un mecanismo dentro de los objetivos que determina la cantidad de luz que ingresa en el cuerpo de la cámara y básicamente consiste en un sistema de aletas, formando con ello una apertura semicircular de diámetro variable.
- c. Es la distancia, generalmente medida en milímetros, del centro del objetivo.



5. Los micrófonos de condensador:

- a. Micrófonos cuya tecnología y construcción le otorga la característica de ser muy sensible a sonidos que se encuentren muy lejos.
- b. No presentan mucha sensibilidad, se centra en el sonido que se encuentra cerca del mismo.

[Ir al solucionario](#)



Semana 13 y 14

Unidad 7. Planificación y ejecución

Etapas de la producción audiovisual

La producción audiovisual es una planificación estratégica que se debe realizar, desde la planificación previa, dinamización del equipo, designación de tareas y control de recursos. La producción audiovisual, sobre todo, implica mucha creatividad al momento de resolver los inconvenientes, mismos que se generan en cualquier momento de la producción.



Nota. Tomado de *Concepto de arte creativo de la cinematografía. Diseño de íconos de cine en línea con pinza para la realización de películas. Cinta de película e ilustración vectorial de lente de vidrio aislada en fondo transparente blanco [Ilustración]*, por LoopAll, 2016, [Shutterstock](#), CC BY 4.0.

Siempre se debe tener en cuenta que toda producción es diferente otra. Cada proyecto tiene sus complicaciones y siempre te reta a innovar y solucionar incidencias que se presentan.

Fases de la producción audiovisual

Como seguramente ya conocen, una producción audiovisual consta esencialmente de tres fases: preproducción, producción y posproducción. En el siguiente recurso conocerás sobre la primera fase, que es la de preproducción.

Anexo 6. La preproducción

7.2. Producción o rodaje

Es la puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción. En esta etapa de la producción se incorporan el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística y decoración, los iluminadores, entre otros. El Diccionario Espasa de Cine y TV (Páramo, 2002), se define la realización como la acción de convertir en imágenes un acontecimiento, representación o guion, por medio del rodaje o la transmisión. Para Barroso (1996), el término realización designa todos los procesos técnico-artísticos que se llevan a cabo desde que surge la idea hasta que el producto audiovisual llega al público mientras que para Catalá (2001), la realización se enmarca en un campo donde se unen lo creativo, lo técnico y lo teórico.

7.3. Edición o montaje

Según Fernández (1994), el montaje cinematográfico es la técnica de ensamblaje de las sucesivas tomas registradas en la película fotográfica para dotarlas de forma narrativa. Consiste en escoger, ordenar y unir una selección de los planos registrados, según una idea y una dinámica determinada, a partir del guion, la idea del director y el aporte del montador.

La definición de montaje hay que hacerla en el plano técnico y el plano creativo, técnicamente es el proceso por el cual se unen los distintos planos para formar una continuidad de escenas dotada de cierta duración. Pero también es un proceso creativo, gracias al cual el temperamento de un artista se expresa, a través de la sucesión deliberada de escenas, del ritmo que determinan los planos y de la cadencia con que suceden las imágenes. Esto se

logra mediante la organización de planos que por sí mismos tienen un valor relativo, pero que, combinados según un cierto orden y duración, producen un efecto global e independiente (ZUBIAUR 2005).

Entonces, el montaje técnicamente es el proceso por el cual se unen los distintos planos, entre ellos técnico y creativo, para formar una continuidad de escenas. Pero también es un proceso creativo, gracias al temperamento de un artista, a través de la sucesión deliberada de escenas, del ritmo que determinan los planos y de la cadencia con que suceden las imágenes.

Actividad de aprendizaje recomendada

Es recomendable repasar los contenidos con la siguiente autoevaluación.

[Autoevaluación 7](#)

1. La preproducción:

- Es la etapa más compleja y que requiere en muchos casos meses, aquí se define o se detalla todo como por ejemplo, el equipo humano, el equipo técnico, las locaciones, un cronograma de trabajo, horarios de grabación, en fin se tiene que considerar hasta el más mínimo detalle para obtener un buen producto.
- Es una etapa donde se pone en ejecución lo planificado, es decir, desde el momento en que se empieza con la grabación del producto audiovisual.

2. El plan de rodaje se lo debe realizar en la etapa de:

- Producción.
- Preproducción.
- Posproducción.

3. La etapa de producción es considerada:

- La puesta en práctica de todas las ideas pensadas en la fase de preproducción.

b. Es la etapa final de la producción audiovisual.

Conteste V/ F

4. () Se debe tener una sola estructura para cualquier producción audiovisual.
5. () En la etapa de posproducción, realizamos la técnica de ensamblaje de las tomas registradas en la película fotográfica para dotarlas de forma narrativa.

[Ir al solucionario](#)

Contenidos, recursos y actividades de aprendizaje recomendadas



Semana 15 y 16

Unidad 8. Presupuestos y participación en festivales

8.1. Gestión de la obra audiovisual

El papel principal de todo festival es “generar cambios sociales. Se encuentra en las producciones audiovisuales, en la potencia y claridad del mensaje y, en gran medida, en su estrategia de comunicación” (Cortesi & Antoniazzi, 2016, pág. 5), mediante estos eventos se pretende que los estudiantes y docentes trabajen en forma conjunta para la creación de dichas producciones a través de las cuales también se concientice a las autoridades acerca de la importancia y la influencia que tiene el cine dentro de la formación del comunicador social.

Por lo cual, se debe tomar en consideración que realizar el festival de cine se crearía una “plataforma para conocer a nuevos estudiantes, a nuevos talentos y trabajos en todas sus expresiones” (Tinoco & Caparachin, 2016, pág. 12).

Para conocer sobre costos de producción, y cómo elaborar un presupuesto, te invito a revisar el siguiente recurso.

Anexo 7. Costos de produccion

8.4. Festivales audiovisuales

Festivales

Los festivales han estado presentes en la sociedad desde sus inicios. El término 'festival' es un concepto polisémico utilizado de forma icónica por un gran número de manifestaciones, artísticas y no artísticas, (Bonet, 2014).

Los festivales han sido un método efectivo para superar la estacionalidad turística, y en muchos destinos ha reforzado la identidad de los mismos (Getz, 2010).

Por naturaleza, un festival cuenta con una estructura permanente muy pequeña, que en general solo los festivales medianos o grandes pueden remunerar todo el año. A partir de este grupo inicial, el resto del personal aumenta progresiva, pero bastante lentamente, hasta unos pocos días antes del evento. A partir de este momento, el incremento es exponencial, pues deben cubrirse todas las necesidades de atención al público, a los artistas y a los técnicos.

En un festival, una mala planificación o una equivocación son o bien irrecuperables, o bien se paga un coste muy alto por ellas, tanto en términos personales como financieros. Un buen indicador de la profesionalidad de una dirección y de su equipo es el número y valor de las desviaciones de última hora respecto al presupuesto inicial aprobado.

La estrategia financiera y presupuestaria es otra de las responsabilidades del equipo directivo: son las estrategias de financiación, diseño y control del presupuesto de gastos. Las primeras se dividen en el conjunto de gestiones para la captación de ingresos externos (subvenciones, patrocinio y publicidad, fundamentalmente), y en la planificación de las estrategias para generar

recursos propios (política de precios y abonos, concesión para restauración y comercios, venta de subproductos y servicios colaterales, entre otros). Este conjunto de estrategias financieras debe confrontarse con el diseño y aplicación de un presupuesto de gastos ajustado a las necesidades y a las posibilidades reales de cada festival (Bonet, 2014).

Pero más allá de la financiación, todos los festivales intentan captar recursos procedentes del patrocinio empresarial. En general, los ingresos de un festival obedecen al grado de prestigio conseguido, pues es este el que le permite legitimar el apoyo público y atrae el interés de las empresas patrocinadoras. En los grandes festivales escénicos, el aporte público representaba en el año 2007 el 46,6 % de los recursos, frente a un muy significativo 20,6 % procedente del patrocinio, un 16,9 % de la venta de servicios u otros ingresos, y finalmente, un 15,8 % originado en la taquilla (Bonet et al., 2008).

El arte y la cultura no tienen que ser gratis. “La gente debe aprender que la cultura cuesta un esfuerzo y que hay que pagar”, comenta Josep M. Busquets. “Si queremos hacer un festival de calidad y contundente, se han de pagar las entradas”, reitera Paco Cánovas. “Todo lo que se hace gratuito termina por no generar público, ya que se le quita prestigio al evento”, insiste Jesús Villa-Rojo. Concluye Sunyer, “la gratuidad generalizada va en detrimento de la valoración de la experiencia por parte del público. Regalar las entradas, sobre todo a gente que posee medios económicos, es degradar el producto”.

Entonces, otra de las fuentes de ingresos fundamentales para la gran mayoría de los festivales es la taquilla. Siento permanente que la gratuidad debe dejarse únicamente para los espectáculos de calle o algún evento muy particular, por ejemplo, en actividades para atraer nuevos públicos, de sensibilización entre colectivos específicos, o en lugares muy determinados, inusuales o al aire libre.

8.4.1. Festivales nacionales

Getino (2007), director de cine, narrador e investigador de medios de comunicación y cultura argentino, de origen español, señala que “desde el 2006, con la creación de una ley de cine para el sector ecuatoriano, se desarrolló una actividad productiva de carácter más sostenible”. Esta ley ha logrado que, en la última década, las producciones crezcan de forma significativa, abriendo nuevas oportunidades en el país. En el transcurso de los últimos años, se puede notar que trabajar en la creación de nuevos productos audiovisuales en la industria cinematográfica ecuatoriana, se ha convertido en una nueva oportunidad y a la vez en un desafío.

El cine en Ecuador cuenta con el apoyo en gran medida del Consejo Nacional de Cine, que financia la mayor cantidad de películas y proyectos, sea en su totalidad o por partes; financian proyectos por medio de concursos (mejor guion, preproducción, producción o posproducción).

“El Consejo Nacional de Cine y la Ley de Comunicación plantean que un 60% de las producciones televisivas deben dar cabida y apoyo a producciones ecuatorianas, ambos hechos ayudaron en gran medida a la contribución e incremento de la producción nacional” (CNCine, 2016).

Gracias a los cambios mencionados en la producción audiovisual, la inclusión de profesionales nacionales y el uso de plataformas digitales, se ha generado un incremento en la creación de nuevos productos, estableciendo un auge importante del público consumidor, el cual logra, de cierta forma, movimientos culturales en el país.

En Guayaquil, cada año las universidades involucradas con el tema crean y promueven nuevos eventos culturales que atraen jóvenes y los invitan a ser parte de este nuevo mundo audiovisual.

La Universidad de las Artes, por medio de su agenda AGUA, promueve y realiza eventos relacionados con el arte cinematográfico a lo largo del año. La Universidad Casa Grande promueve eventos y presta sus instalaciones para proyecciones de nuevas películas, *workshops* y conferencias del tema. Otras



instituciones como el Igad, Itv, Espol, Universidad Santa María, entre otras, también colaboran con temas del campo y crean espacios de interacción con el público que abren nuevos caminos a la producción y proyección audiovisual.

Con el afán de promover la cultura audiovisual, se ejecuta en la ciudad de Guayaquil el Festival Audiovisual Ojo Loco, llevado a cabo por estudiantes en proceso de titulación con la guía y asesoramiento de docentes de la Universidad Casa Grande. El FAOL ofrece a los invitados sumergirse en una plataforma para el intercambio de ideas y conocimientos que difunden y promueven a la cultura audiovisual, en donde cada edición se actualiza a los espectadores sobre las corrientes artísticas que están íntimamente relacionadas como artes gráficas, maquillaje artístico, plataformas digitales, cine, entre muchos otros (Extracto tomado del documento de titulación “Ojo Loco” 2014).

Desde su primera edición, el Festival Ojo Loco “juega un papel importante en la tarea de promover la cultura audiovisual en el medio, pues busca motivar a los jóvenes a consumir y producir piezas audiovisuales que aporten al capital cultural del Ecuador.

En Ecuador existen festivales similares al FAOL, los cuales tienen entre sus objetivos incentivar la participación y producción nacional, así como generar un espacio de intercambio cultural audiovisual entre los asistentes. Se mencionan a continuación los más relevantes de acuerdo con la trayectoria y difusión:

Tabla 1

Festivales nacionales e internacionales

Festivales

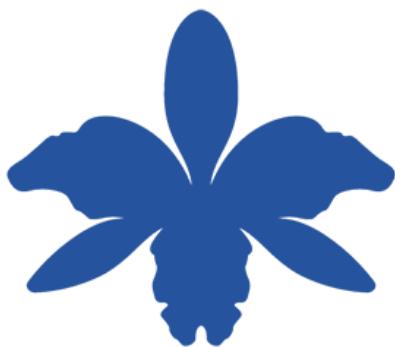
Festivales nacionales

- *Festival de cine La Orquídea en Cuenca*
- FICC - Festival de cine internacional de Cuenca
- Festival Adrenalina Audiovisual
- Festival CinRecreo
- Las nuevas plataformas – nuevas narrativas audiovisuales- transmedialidad

Festivales internacionales

- *Festival Internacional de Cine de Venecia, (Italia)*
- Festival de Cine de Cannes (Francia)
- Festival de Cine de TriBeCa, Nueva York (EE. UU.)
- Festival de Cine de Taormina, Sicilia (Italia)
- Festival de Cine de Sundance, Park City, Utah (EE. UU.)
- Festival de Cine SXSW, Austin, Texas (EE. UU.)
- Festival Internacional de Cine de Berlín
- TIFF, Toronto (Canadá)
- MIFF, Melbourne (Australia)
- HKIFF, Hong Kong (China)

8.4.1.1. Festival de cine La Orquídea en Cuenca:



FESTIVAL DE CINE LA ORQUÍDEA CUENCA

Nota. Tomado de Festival Cine Orquidea [Ilustración], por Amcj, 2018, [Wikipedia](#), CC BY 4.0.

Este festival es un evento cultural gratuito de gran importancia en el país. Como se lee en el sitio web del evento [Orquídea de Cuenca](#) (2016), éste fue “Creado en el 2011 por la prefectura del Azuay y uno de sus grandes objetivos es impulsar el turismo a la ciudad de Cuenca por medio de la proyección de diferentes cortos independientes del mundo, y actividades relacionadas al ámbito cinematográfico”.

El festival no posee una temática específica y le da gran apertura a la nueva creación de productos audiovisuales y sus creadores.

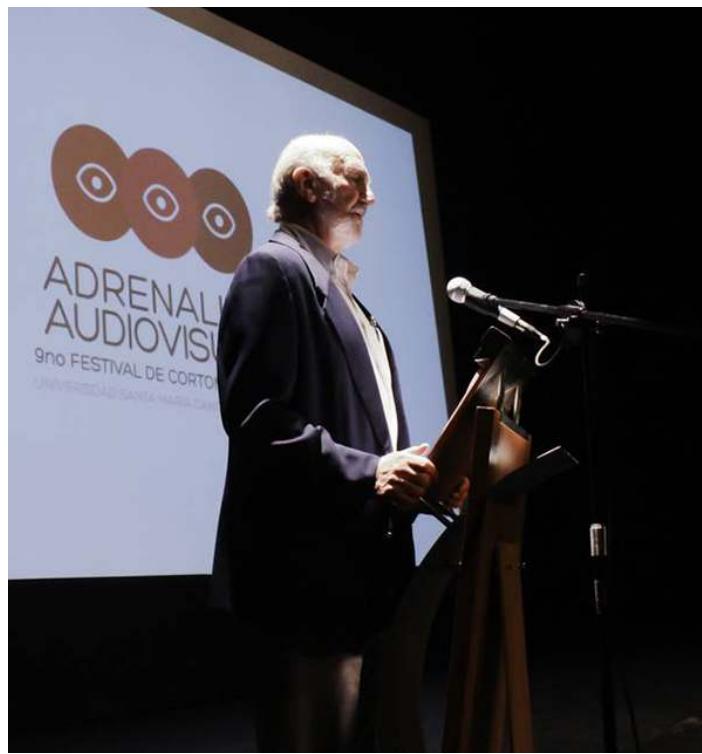
8.4.1.2. FICC - Festival de cine internacional de Cuenca:



Nota. Tomado de Festival Internacional de Cine de Cuenca / Cuenca Internacional Film Festival [Ilustración], por Vurchel, s.f., [vurchel](#), CC BY 4.0.

Este festival es creado por un grupo de cuencanos a través del CEACINE (Corporación Ecuatoriana de Artes Cinematográficas), quienes afirman en su portal digital (2016) que “Desde el año 2002 han realizado ediciones para la captación de nuevos públicos, como estudiantes de secundaria, y otros sectores de la población ecuatoriana”. Este es un espacio para el aprendizaje y el intercambio audiovisual, donde se puede acceder a producción latinoamericana y mundial, contando con invitados internacionales en la ciudad de Cuenca. En el año 2016, el evento se llevó a cabo en el mes de junio.

8.4.1.3. Festival Adrenalina Audiovisual



Nota. Tomado de Festival audiovisual está de aniversario [Fotografía], por El Universo, 2013, [eluniverso](#), CC BY 4.0.

Este festival es realizado por la Universidad Santa María, por alumnos de la carrera de Gestión de diseño y comunicación visual. “Es un evento gratuito situado en la ciudad de Guayaquil, con el objetivo de la promoción y el apoyo a la producción de cortometrajes de todo el país, incluyendo profesionales en el área audiovisual”. (Telégrafo, 2015). El evento cuenta con concursos de diversas categorías como mejor cortometraje, mejor fotografía y diversos concursos de diseño gráfico, además una amplia participación por diversas universidades de la ciudad.

8.4.1.4. Festival CinRecreo



Nota. Maldonado, J., 2025.

Este festival nace en el 2010 como una iniciativa de incluir la participación de colegios al área audiovisual, premiando cortos cinematográficos hechos por alumnos que desean expresar su creatividad y destrezas en el cine, uno de los retos es estar en diferentes ciudades del país, uniendo más colegios a la participación.

8.4.2. Festivales internacionales

Estos festivales internacionales son considerados a más de una fiesta una oportunidad de negocios. La experiencia indica que se habla con más soltura de proyectos y deseos en un lugar ruidoso donde apenas pueden escucharnos

que en uno demasiado rígido, se provecha estos espacios para compartir hacer contactos, mostrar trabajos referentes a este maravilloso arte. (Maza, G. 2008)

A continuación, algunos festivales de los mas reconocidos del mundo.

8.4.2.1. Festival Internacional de Cine de Venecia, (Italia)

Festival de Cine de Venecia, que tiene lugar todos los años en el ilustre Palacio del Cine de Venecia del Lido de Venecia como parte de la Bienal de Venecia, un festival artístico de cultura contemporánea.

Fundado en 1932, ¡el Festival Internacional de Cine de Venecia es el festival de cine más antiguo del mundo! Su ambiente se caracteriza por el glamour y el encanto singular de la laguna, y ofrece la oportunidad de descubrir o redescubrir la Serenísima (apodo de la ciudad que significa (la más serena).

8.4.2.2. Festival de Cine de Cannes (Francia)

El famoso Festival de Cine de Cannes, el festival de cine más publicitado del mundo. Denominado Festival Internacional de Cine hasta 2002, aquí es donde se encuentra la flor y nata del cine mundial. Es también una oportunidad para que simples fans del cine como nosotros podamos acercarnos al sueño del cine, aunque nuestros nombres no aparezcan en los créditos. En el Festival de Cine de Cannes puedes ver a las estrellas llegar sobre la alfombra roja, hacer turismo mientras admirás los lujosos yates del bulevar de la **Croisette** o ver retrospectivas al aire libre en la playa de Macé, donde se proyectan las películas de culto del festival.

8.4.2.3. Festival de Cine de TriBeCa, Nueva York (EE. UU.)

El Festival de Cine de Tribeca es un festival de cine independiente americano que tiene lugar todos los años en Nueva York. Fue fundado por Robert De Niro, Craig Hatkoff y Jane Rosenthal con el objetivo de revitalizar la economía y la vida cultural de la ciudad después de los atentados del 11 de septiembre de

2001. El fin del festival es llegar a un público amplio para transmitir el poder del cine al mayor número de personas posible, así como que se reconozca Nueva York como uno de los principales centros del cine.

8.4.2.4. Festival de Cine de Taormina, Sicilia (Italia)

El Festival de Cine de [Taormina](#), que empezó con el nombre de Rassegna Cinematográfica Internacionales di Messina e Taormina, se celebra en este impresionante antiguo teatro griego de la ciudad, anclado en una terraza natural con vistas al mar Jónico y al monte Etna. Incluye estrenos de películas italianas y extranjeras.

8.4.2.5. Festival de Cine de Sundance, Park City, Utah (EE. UU.)

Sundance, el festival de cine independiente americano más importante y uno de los más grandes del mundo. Fue fundado por el Sundance Institute, una organización cultural sin ánimo de lucro creada por Robert Redford y presenta a los cineastas más innovadores del panorama nacional e internacional. Se exponen películas hechas fuera del circuito principal de Hollywood y revela el talento de muchos directores famosos y aclamados.

8.4.2.6. Festival de Cine SXSW, Austin, Texas (EE. UU.)

El South by Southwest forma parte de una serie de festivales (música, cine y medios interactivos) que tienen lugar en Austin, Texas, una ciudad que se ha convertido en un centro de la nueva tecnología tan importante que se ha ganado el sobrenombrado de Silicon Hills. El festival, un maratón de películas, presenta muchas categorías, desde competiciones entre institutos estatales a comedias de Hollywood de gran presupuesto muy esperadas.

8.4.2.7. Festival Internacional de Cine de Berlín

El conocido Festival Internacional de Cine de Berlín. Fundado en 1951 por los aliados occidentales con el objetivo de crear una «muestra del mundo libre», al igual que los festivales de Cannes y Venecia, la Berlinale es uno de los eventos clave del cine internacional. No en vano este festival de reuniones y debates es, con diferencia, uno de los que tiene mayor audiencia.

8.4.2.8. TIFF, Toronto (Canadá)

Fundado en 1976, este evento cinematográfico es tan animado e influyente como los festivales de Venecia, Cannes y Berlín, y tiene lugar anualmente en el mes de septiembre.

8.4.2.9. MIFF, Melbourne (Australia)

El Festival Internacional de Cine de Melbourne, sin duda, uno de los eventos más importantes de Australia, que siempre presenta una selección de películas de autor, cortometrajes, largometrajes y documentales que llevan el cine internacional a la vanguardia.

8.4.2.10. HKIFF, Hong Kong (China)

El Festival Internacional de Cine de Hong Kong es organizado cada año por la Asociación del Festival Internacional de Cine de Hong Kong, una organización no gubernamental sin ánimo de lucro comprometida con la promoción de las artes y la gestión de la producción cinematográfica a escala internacional. El amplio panorama de producciones asiáticas e internacionales muestra trabajos de más de 50 países.

8.5. Propuestas

Se espera que, con el fomento de los diferentes festivales de cine audiovisual, que se generan en las universidades, se cree un espacio gestor y promotor de la cultura y el arte cinematográfico en nuestro país, en el que puedan no solamente participar los alumnos de una misma universidad si no alumnos de otras universidades ecuatorianas, y por qué no, de otras partes del mundo, convirtiéndose a futuro en un referente de la cultura y del arte cinematográfico del Ecuador.

Varias universidades del país tales, San Francisco de Quito, Santa María, Casa Grande son algunas de las universidades ecuatorianas que anualmente realizan festivales de cine audiovisual abiertos al público y con incentivos económicos para los mejores lugares, convirtiéndose en un espacio de promoción y desarrollo del arte cinematográfico.

Desde el 2010 la Universidad Casa Grande realiza el Festival de cine audiovisual Ojo Loco el mismo que es un “evento cultural, social y educativo que busca convertirse en un referente de la cultura audiovisual ecuatoriana” (FAOL, 2016), el cual a través de este festival que busca la “incentiva a jóvenes estudiantes de colegios, universidades, profesionales y amantes del campo audiovisual, a participar en concursos en donde logren explotar sus habilidades y conocimientos con el afán de promover la cultura y el arte en el Ecuador”.

Dentro de las propuestas que se puede presentar seria el modelo de Mercado Audiovisual MOMAV organizado por la Universidad San Francisco de Quito, es una iniciativa de las carreras de Cine y Video, en donde se celebra el “encuentro de estudiantes de áreas afinesal cine, video y TV de centros superiores de enseñanza audiovisual, cuyo propósito es presentar sus proyectos en distintas etapas a diferentes miembros del sector profesional” (USFQ, 2016), con la intención de que se genere un colaboración entre los diferentes miembros del sector de audiovisuales, donde se presentan “proyectos audiovisuales en distintas etapas (Desarrollo, Postproducción, Distribución) a diferentes miembros del sector profesional (Canales de



Televisión, Empresas OTT, distribuidoras cinematográficas, entre otras); generando así un modelo de “networking”, entre los distintos participantes de la Industria de Medios” (MOMAVEC, 2016).

Figura 7

El impacto en la era digital

El impacto de la era digital

- Las nuevas plataformas – nuevas narrativas audiovisuales – transmedialidad.
- Netflix y revolución – empresas de pago.
- Las empresas de televisión – canales tradicionales – canales digitales.

Nota. Maldonado, J., 2025.

Es imprescindible que usted entre y navegue en los enlaces propuestos para esta unidad, no solo le ayudará a complementar sus conocimientos, son actividades interesantes dinámicas que le abrirán un mundo nuevo en campo de la Comunicación Transmedia.



Actividad de aprendizaje recomendada

Para repasar los contenidos de esta unidad, les invito a contestar la autoevaluación.



Autoevaluación 8

Responda V/F.

1. () En promedio, una producción se basa en algunos factores, incluyendo el tiempo total del video, la cantidad de cámaras requeridas, la ubicación y los gráficos necesarios.

2. () El término 'festival' es un concepto polisémico utilizado de forma icónica por un gran número de manifestaciones, artísticas y no artísticas.
3. () El Consejo Nacional de Cine y la Ley de Comunicación plantean que un 20 % de las producciones televisivas deben dar cabida y apoyo a producciones ecuatorianas, ambos hechos ayudaron en gran medida a la contribución e incremento de la producción nacional".
4. () El festival CinRecreo, nace en el 2010 como una iniciativa de incluir la participación de colegios al área audiovisual, premiando cortos cinematográficos, hechos por alumnos que desean expresar su creatividad y destrezas en el cine, uno de los retos es estar en diferentes ciudades del país, uniendo más colegios a la participación.
5. () El Festival Internacional de Cine de Venecia fue fundado en 2000.

[Ir al solucionario](#)





4. Autoevaluaciones

Autoevaluación 1

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	b	El inventor del taumatropo fue
2	a	La función del zoopraxíscopio
3	b	Los inicios del cómic datan de
4	a	El cine mudo duró aproximadamente 3 décadas
5	b	Después de la era del cine mudo, comienza la etapa del cine sonoro, empezaron incorporando música instrumental y a partir de

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 2

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	La producción audiovisual es
2	c	Una de las características del cortometraje es
3	a	El documental
4	a	Las series de ficción son
5	a	El término narrativa transmedia se le atribuye a

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 3

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	Dentro de la producción audiovisual existe un equipo conformado por.
2	c	En un procedimiento estándar, en el proceso de elaboración de un guion, nos encontramos con algunos pasos, cuál de los siguientes enunciados no corresponde.
3	b	La sinopsis es.
4	a	El montaje consiste en.
5	a	Al momento en que vamos a escribir el guion, debemos considerar.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 4

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	El plano.
2	b	El plano general.
3	a	Dentro de los planos narrativos tenemos.
4	a	El movimiento traveling consiste en.
5	b	La luz dura.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 5

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	La preproducción se define como.
2	a	Las locaciones naturales.
3	F	El guion técnico, es la transcripción de los planos a grabar con toda la información necesaria para su correcta filmación, como los tipos de plano, el sonido, el encuadre, movimientos de cámara, decorados, personajes implicados, etc.
4	V	El guion literario, es aquel recurso gráfico compuesto de ilustraciones en secuencia, con el fin de planificar y entender una historia, previsualizar una animación o una producción cinematográfica, permitiendo una utilidad para la planificación previa a la filmación del rodaje.
5	V	Las locaciones son los espacios físicos donde se rueda una película. Se debe tener en cuenta que al elegir locaciones es lo que se lleva a cabo en la fase de preproducción, es decir, antes del rodaje.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 6

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	c	La LOC establece que una obra audiovisual se considera producción nacional cuando.
2	a	El campo audiovisual incluye.
3	a	El cuerpo de la cámara podría describirse como.
4	b	El diafragma.
5	a	Los micrófonos de condensador.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 7

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	a	La preproducción.
2	b	El plan de rodaje se lo debe realizar en la etapa de.
3	a	La etapa de producción es considerada.
4	F	Se debe tener una sola estructura para cualquier producción audiovisual.
5	V	En la etapa de posproducción, realizamos la técnica de ensamblaje de las tomas registradas en la película fotográfica para dotarlas de forma narrativa.

[Ir a la autoevaluación](#)



Autoevaluación 8

Pregunta	Respuesta	Retroalimentación
1	V	En promedio, una producción se basa en algunos factores, incluyendo el tiempo total del video, la cantidad de cámaras requeridas, la ubicación y los gráficos necesarios.
2	V	El término 'festival' es un concepto polisémico utilizado de forma icónica por un gran número de manifestaciones, artísticas y no artísticas.
3	F	El Consejo Nacional de Cine y la Ley de Comunicación plantean que un 20% de las producciones televisivas deben dar cabida y apoyo a producciones ecuatorianas, ambos hechos ayudaron en gran medida a la contribución e incremento de la producción nacional".
4	V	El festival CinRecreo, nace en el 2010 como una iniciativa de incluir la participación de colegios al área audiovisual, premiando cortos cinematográficos, hechos por alumnos que desean expresar su creatividad y destrezas en el cine, uno de los retos es estar en diferentes ciudades del país, uniendo más colegios a la participación.
5	F	El Festival Internacional de Cine de Venecia fue fundado en 2000.

[Ir a la autoevaluación](#)



5. Glosario

Lorem, ipsum dolor sit amet consectetur adipisicing elit. Laborum iste modi at quae facilis tenetur alias cumque animi ex soluta corporis odit minima sunt ipsa, dignissimos pariatur sint quo itaque!





6. Referencias bibliográficas

Álvarez, (2016). Estudio de factibilidad para crear una empresa productora de televisión en la ciudad de Guayaquil". <http://repositorio.ucsg.edu.ec/bitstream/3317/5526/1/T-UCSG-PRE-ECO-ADM-253.pdf>

Avendaño, P. y Hernández, M. (2011). La Dirección de Arte cinematográfica y televisiva en Colombia, un primer campo exploratorio [trabajo de grado], Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana, Carrera de Comunicación Social.

Barroso, Jaime (2008). Realización Audiovisual. España: Editorial Síntesis S.A.

Barroso, J. (1996). Realización de los géneros televisivos. Madrid: Editorial Síntesis

Catalá, J. M. (2001). La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica. Barcelona: Paidós.

Crusafon Baquéz, C. 1999. EL ESPACIO AUDIOVISUAL EUROPEO. ANÁLISIS DE LA INDUSTRIAAUDIOVISUAL Y DE LAS POLÍTICAS EUROPEAS EN LA DÉCADA DE LOS. Recuperado de: <https://ddd.uab.cat/pub/tesis/1999/tdx-0719110-164816/TCCB1de9.pdf>

Chion, M. (1993). El audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós

Concuera, M. (2015). Manual producción audiovisual. Recuperado de https://issuu.com/semilleroaudiovisualsanca/docs/manual_produccion_audiovisual

El Telégrafo (2013). Nueva Ley de Comunicación beneficia a la producción musical y audiovisual. Recuperado de: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/espectaculos/22/nueva-ley-de-comunicaciÃ³n-beneficia-a-la-producciÃ³n-musical-y-audiovisual>

Fernández, C. (2013). De vestidos y cuerpos. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.

Fernández Díez, Federico, y Martínez Abadía, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós: Barcelona, 1999, p. 219.

Festival Internacional de Cine (2016). ¿Quiénes somos?, Concursos, Participantes, etc. Recuperado de: <http://www.ficc.ec>

Gómez. S. (2013). Diseño de un storyboard para un comercial de lanzamiento de la marca de cerveza “La Pescuesuda”, dirigida al mercado ecuatoriano. (tesis pregrado). UNIVERSIDAD DE CUENCA

Guerrero, Enrique (2012). EL PRODUCTOR EJECUTIVO DE PROGRAMAS DE ENTRETENIMIENTO. JERARQUÍAS EN LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación. Disponible en: Millerson, G. (2011).

Gómez, C. (2009). PROYECTO DE APLICACIÓN PRÁCTICA ESPECIALIZACIÓN EN GERENCIA Y GESTIÓN CULTURAL. <https://proyectosculturalesundav.files.wordpress.com/2015/03/modelo-de-gestÃ3n-para-el-fortalecimiento-y.pdf>

Jacoste Quesada, J. G. (1996). El productor cinematográfico. Madrid: Editorial Síntesis

La Orquídea de Cuenca, F. (2016). V Festival de Cine La Orquídea. [online] Festivalcineorquidea.com. Available at: <https://filmmakers.festhome.com/es/festival/festival-de-cine-la-orquidea-cuenca>

Martínez, J. & Fernández, F. 2010. Manual del productor Audiovisual. Editorial UOC.

Mendoza, D. (2015). usabilidad de los recursos audiovisuales, gráficos y digitales que en la actualidad. Recuperado de https://issuu.com/marabiertouleam/docs/libro_damia_2015_digital_d551ce26db9420/116

Marcelo, D. (2016). Storyboard: herramienta útil en el serial televisivo. (tesis pregrado). UNIVERSIDAD DE CUENCA

Maza, G. (2008). ¿Para qué sirven los festivales de cine? , laFuga, 7. [Fecha de consulta: 2021-01-28] Disponible en: <https://lafuga.cl/para-que-sirven-los-festivales-de-cine/304>

Nadolman, D. (2014). Diseño de vestuario. Barcelona: Blume

Ortiz, María J. (2018). Producción y realización en medios audiovisuales. RUA Universidad de Alicante.

Ocho y Medio (2016), Festival CinRecreo. ¿Quiénes somos?, Concursos, Participantes, etc. Recuperado de: <https://www.uleam.edu.ec/xi-edicion-del-festival-cinrecreo>

Páramo, J. A. (2002). Diccionario Espasa cine y TV: terminología técnica. Espasa Calpe

Polverino, L. (2007). Manual del director de cine. Argentina: Ediciones Libertador.

Sáenz, V (2008), Arte y Técnica de la Animación, Buenos Aires.

Seger, L & Whetmore, E. (2004). Cómo se hace una película: Del guion a la pantalla. Barcelona: Robinbook.

Universidad Santa María (2016). Festival de Cortometrajes Adrenalina Audiovisual. Recuperado de: <https://www.facebook.com/adrenalinaaudiovisual>

Vargas, A. (2011). Cortometraje de ficción basado en el uso del Diseño de Producción como un recurso estético y narrativo. (tesis pregrado). Pontificia Universidad Javeriana



Vanoye, Francis(1996). Guiones modelo y modelos de guion: Argumentos clásicos y modernos en el cine. Barcelona. Paidós.



Worthington, C. (2009). Producción. España: Ed. Parramón.



ZUBIAUR, Francisco Javier (2005). Historia del cine y otros medios audiovisuales. Navarra. EUNSA.



Páginas web:



Enlace web: [Partes de la cámara.](#)



Enlace web: [La iluminación.](#)



Enlace web: [Producción audiovisual.](#)



Enlace web: <https://productoraudiovisualbarcelona.com/material-produccion-audiovisual>



Enlace web: [Consignas.](#)

Enlace web: [Componentes de una cámara fotográfica.](#)

Enlace web: Presupuesto de producción audiovisual: vídeos corporativos.

Enlace web: [Cómo hacer un festival.](#)



7. Anexos

Anexo 1. El comic

El cómic da inicio a la producción audiovisual, prácticamente nace con el cine (Story board cinematográfico) en el año de 1895 con su primera producción denominada: *The Yellow Kid*, al igual que el cine quien se reconoce como tal en ese mismo año, cuando los hermanos Lumiere, comenzaron a reproducir sus películas en el salón Indien de París, con su primera obra “La llegada de un tren a la estación Closat”.

Es un medio visual de narración verbo-íconica que comunica historias de uno o varios personajes. Se trata de una “narración secuencial mediante imágenes fijas” (Castillo, 2004: 248), es decir se trata de una sucesión de imágenes que se pueden complementar con textos.



Fuente: <https://aleesota.wordpress.com/2015/09/29/el-comic-que-es-sus-caracteristicas-elementos-y-relacion-con-la-ideologia/>

La naturaleza del comic es verbal-íconica es decir que estos elementos, tendrán una interacción durante todo el cómic para darle sentido. Este surge como instrumento para entretenir y divertir, fundamentalmente sus características principales son: su carácter narrativo, la integración de elementos verbales e íconicos y su finalidad de entretener. Los recursos utilizados para tal fin pueden ser múltiples, por ejemplo, destacar las características de un personaje su ideología, proyectando así valores y actitudes de estos.

El cine mudo

La era del cine mudo duró aproximadamente tres décadas, comenzando en la de 1890 y culminando a finales de la de 1920. Durante este tiempo, las películas mudas fueron evolucionando y pasaron de ser una novedad en ciernes a convertirse en uno de los pilares fundamentales del arte y el entretenimiento. La era de oro del cine mudo fue también muy importante desde el punto de vista técnico: nuevas técnicas de iluminación, el primer plano, el paneo y el montaje invisible.



Fuente: <https://imparcialoaxaca.mx/arte-y-cultura/150490/charles-chaplin-el-cine-mudo-que-tuvo-mucho-que-decir/>

Aunque para muchos el cine mudo no es considerado una pieza audiovisual, porque se trata solamente de elementos visuales, para otros si lo es; de hecho las primeras películas mudas están acompañadas de música e incluso muchas de ellas con una banda sonora in situ.

Las características del cine mudo varían según el director o incluso según su actor protagonista, por ello desarrollaremos más abajo las **características propias del cine de Chaplin, Keaton y Lloyd**:

- Calidad de la imagen
- Intertítulos
- Música en vivo y otros tipos de acompañamiento sonoro
- Personajes
- Temáticas

En 1914, Chaplin debutó en el cine en un cortometraje llamado *Make a living* (1914) de Henry Lehrman. Para diferenciarse de los demás actores de las películas de Sennett, Chaplin decidió hacer un personaje único e identificable, y así nació Charlot, con el que el público tuvo su primera experiencia en *Kid Auto Races at Venice* (*Carreras sofocantes*) (1914). A partir de la creación del personaje de Charlot, Sennett le permitirá trabajar libremente y se iniciará en la dirección.

Les invito a observar la película *Viaje a la Luna*, producida en 1902; una auténtica joya de la historia de la producción audiovisual que ningún cineasta o productor debe dejar de conocer. Doce minutos de arte, imaginación y talento para disfrutar. ¡No te la pierdas! (Recuadro).

<https://youtu.be/axJ1PA3xGqQ>

El cine sonoro

Después de la era del cine mudo, la cual fue un auge para esa época, los cineastas comenzaron a introducir sonido a sus películas, querían algo diferente a lo que venían haciendo durante tanto tiempo, empezaron incorporando música instrumental y a partir del año 1923 a los actores que hacían parte de los filmes era posible escuchar su voz (Mariño, 2008).



El cine sonoro

Fuente: <http://elcomienzodelcinenm2017.blogspot.com/p/blog-page.html>

La construcción de estos elementos conllevó un trabajo muy riguroso, puesto que, al incorporar el sonido, las escenas debían ser trabajadas más rigurosamente para evitar el ruido por parte de los miembros del equipo de grabación, por cuanto al utilizar estos micrófonos captaban todo el sonido existente. De igual forma utilizaron técnicas como usar cabinas para aislar el sonido de las cámaras del ruido ambiental. Se debía tener en cuenta en los guiones la narración de los actores y elementos sonoros que acompañaban. **Jazz Singer** en 1927, dirigido por el director de cine Alan Crosland es considerado el primer largometraje sonoro.

Anexo 2. Cortometraje

2.1.1. Cortometraje

En los [inicios del cine](#), las primeras producciones, fueron cortometrajes de tipo [documental](#), incursionando en el mundo de la [ficción](#). Durante estas primeras creaciones dependían de la duración del rollo de la [película](#), que en aquellos tiempos no era mayor a los diez minutos.



Fuente: <https://yummagic.com/10-tips-produccion-cortometrajes/>

No obstante, el [cortometraje](#) procede del vocablo francés court-métrage, hace referencia a una película breve, convirtiéndose en un género cinematográfico, con un lenguaje propio que desarrolló una gran fuerza expresiva y dramática gracias a la capacidad de sintetizar historias. De esta manera, hoy en día un requisito para considerar a una producción como corto es su duración. Según la Ley del Cine, se considera un cortometraje a aquella producción cinematográfica cuya duración es inferior a sesenta minutos, excepto las de formato de setenta mm.

Características del cortometraje

- Producciones cortas que no superan los treinta minutos.
- Dependen de su trama, su origen y de las técnicas que se usaron para realizarlo.
- Bajo costo.
- Debe de tener un inicio, una trama y un fin.
- Busca la forma de contar una historia de forma concisa.

Se conoce como cortometraje a la realización audiovisual cuya característica principal es su corta duración, además de abordar temas innovadores, que ya están un poco gastados con un lenguaje diferente.

2.1.2. Largometraje

Producción audiovisual o cinematográfica que tiene una duración de sesenta minutos, así como una duración superior a cuarenta y cinco minutos sea producida en soporte de formato setenta mm, con un mínimo de ocho perforaciones por imagen.

Con el transcurso del tiempo desde los innovadores cortometrajes para la aparición de los primeros [largometrajes](#). Estos consistían en la reproducción de una [película](#) con una duración total mayor a treinta minutos.

Los largometrajes han tenido una variada de clasificación a lo largo de la historia del cine, tomado en consideración diferentes aspectos para su clasificación como es el estilo, ambientación, formato o tipo de audiencia.

2.1.3. Documentales

El término [documental](#) hace referencia al género de cine que se basa en la utilización de imágenes reales y documentadas, para realizar una historia o trama. El documental tiene sus beneficios y sus

desventajas, por un lado, no es necesario estar actuando las escenas, también es importante saber elegir qué filmar, por qué y cómo ya que esa situación no se repetirá como tal.

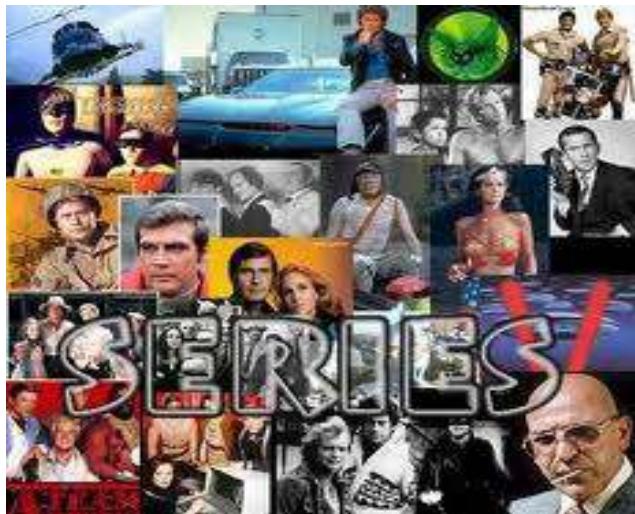


Fuente: <https://www.ecured.cu/Documental#/media/File:Documental.jpg>

2.1.4. Series de ficción

También conocida como **serie de televisión**, es una producción audiovisual formada por episodios que mantienen un mismo argumento o misma temática, logrando la continuidad entre uno y otro a través de los personajes, escenarios o los temas. Sin embargo, existen producciones que no cumplen este requisito pese a ello, son consideradas como series, por su factura, proceso de producción y forma de programación. A diferencia de los serials, que dejan abiertas las tramas de un episodio para otro, en las series éstas se resuelven dentro del propio capítulo entre las comedias más célebres podemos encontrar series como Friends o Cheers.

Este tipo de producción de series de televisión tiene distintas variantes, siendo la más destacada las llamadas sitcom, comedias de situación para formato televisivo.



Fuente: [https://www.ecured.cu/Serie_de_televisión#/media/
File:Series-tv.jpeg](https://www.ecured.cu/Serie_de_televisión#/media/File:Series-tv.jpeg)

Anexo 3. Narrativa transmedia

El concepto de **narrativa transmedia** (transmedi asto-rytelling) fue introducido por el investigador Henry Jenkins. La cual se trata de una técnica mediante la historia se desarrolla o divide en diferentes plataformas para contar un relato que se da a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados o capítulos que se encuentran en diferentes formatos, libro, post, spot, película. Los usuarios juegan un papel importante en el desarrollo del relato, el objetivo de la narrativa transmedia es involucrar a la audiencia, por lo que los consumidores asumen un papel activo en ese proceso de expansión.

Los medios tradicionales han tenido que ir evolucionando a la par de nuevos sistemas de comunicación audiovisual como Internet, aplicaciones móviles, comics, video juegos y realidad aumentada. La variedad de contenidos es muy amplia y accesible, lo que produce una diferencia notable entre el lenguaje audiovisual del siglo pasado a través de los medios clásicos y el actual. La evolución del desarrollo audiovisual no solo se debe a los avances tecnológicos sino también al desarrollo cultural y movimientos sociales, esto sumado a las nuevas tecnologías de la información, el desarrollo artístico ha permitido mayor participación de diseñadores, animadores o ilustradores en los productos audiovisuales que han hecho posible las ilusiones visuales en el cine,^G para luego adaptarse a la televisión, videojuegos, streaming y otros formatos (Jenkins, Ford y Green, 2015).

La narrativa transmedia integra el Storytelling como estrategia que consiste en **crear una historia** con el fin de informar, motivar, conocer opiniones y vender. Esta historia no debe confundir con hablar sobre qué hace nuestra marca o qué ofrecemos, cuando usamos esta técnica debemos **aportar historias de valor**, que sean interesantes

para los usuarios y aporte algo más que contenido. Al usar esta estrategia y encaminamos la historia con nuestros objetivos bien marcados mediante Storytelling, después recibiremos feedback de los clientes mediante la narrativa transmedia.

En este sentido, las narrativas transmediáticas deben ser entendidas en este contexto socioeconómico, pues la participación de la audiencia en la mayoría de las ocasiones invierte la razón capitalista dado que el propósito primario por parte de los usuarios no es la obtención de beneficios económicos. Valores relacionados con la justicia social, el reconocimiento de la comunidad, la democracia o el hartazgo hacia las élites políticas y judiciales son algunas de las causas que explicarían la movilización de la audiencia. (García-Jiménez y Sánchez, 2017, p.29)

Integrar el Storytelling a la narrativa transmedia

Storytelling es una estrategia que consiste en crear o contar una historia con el fin de: informar, motivar, conocer opiniones, vender un producto. Estas historias no deben confundirse con hablar sobre qué hace nuestra marca o qué ofrecemos.

Cuando usamos el storytelling, debemos aportar historias de valor, que sean interesantes para los usuarios y que les aporte algo más que contenido corporativo. Con esta estrategia perseguimos crear emociones y un vínculo entre usuario y el proveedor a través de una narración que quedará en su memoria.

Anexo 4. Aspectos y dimensiones del lenguaje audiovisual

Aspectos y dimensiones del lenguaje audiovisual:

- Morfológicos
- Sintácticos
- Semánticos
- Estética

Tipos de lenguaje audiovisual

En primer lugar, es importante distinguir dos tipos de producción:

- La Profesional y
- La Amateur

Profesional

Este tipo de producción es un trabajo complejo que requiere de una cuidadosa planificación, para que, en cada una de las etapas del proceso de producción, se alcance el mejor rendimiento.



Proyecto La Nota UTPL producida por MediaLab

Amateur

Es muy común observar en cualquier lugar a personas grabando y registrando momentos con su celular, tablet o cualquier dispositivo móvil. Este tipo de producciones han estado presentes en la historia del audiovisual, desde la propia fotografía, pasando por el cine y la televisión, ahora tenemos mucha producción de este tipo en Internet.



Producción propia

Aspectos morfológicos

Al igual que cuando redactamos con los lenguajes verbales utilizamos: verbos, adjetivos, sustantivos, pronombres y otros elementos morfológicos, de igual manera cuando utilizamos lenguaje audiovisual, debemos tener en cuenta los siguientes elementos: Elementos visuales (imágenes) y elementos sonoros (música, audio, silencio, efectos)

Elementos visuales

Son elementos básicos con los que se configuran las imágenes: líneas, puntos, formas y colores, con esto elemento pueden representar cosas existentes e inexistentes. Hay que tener en cuenta que las imágenes no siempre muestran la realidad, influyen diversos factores como la luz, el encuadre, la profundidad de campo, nitidez, etc. que pueden modificarla.

El lenguaje audiovisual representado por las imágenes, y los distintos lenguajes como las palabras pueden tener más de un significado, estos pueden ser el connotativo y el denotativo.

Cuando hablamos del significado denotativo, nos referimos al significado real que tiene una imagen y con el cual se ha convenido en otorgar tal significado una misma comunidad y la convención así llamada ha determinado tal acuerdo. Generalmente los conceptos o contenidos de la denotación se encuentran reconocidos en normas o diccionarios. Tales descripciones tácitas serán el primer nivel en que se interprete el signo o se refiere en el discurso.

La connotativo, se refiere una serie de valores subjetivos que una persona añade al significado de un signo de acuerdo con sus preceptos ideológicos, educación, contexto social, histórico, psicológico o cultural del cual proviene. Pudiendo ser valores positivos o negativos, los cuales no son parte del acuerdo o convención previos y dependerán de cada sujeto en su uso e intención.

Elementos sonoros

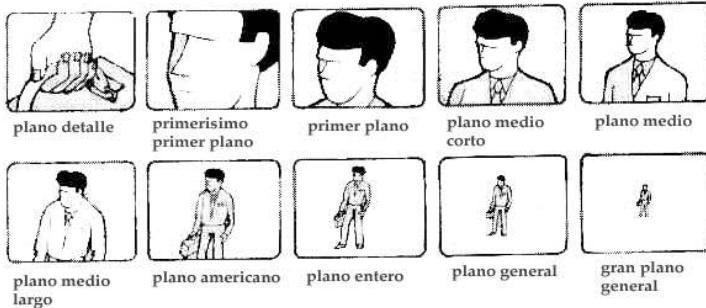
Los elementos sonoros se refieren a lo que podemos agregar a nuestras imágenes, pueden ser sonido original, voz off, música, efectos de sonido, silencio.

Aspectos sintácticos

Para construir un mensaje, se mezclan nombres, sustantivos, adjetivos, verbos, etc., pero además se necesita seguir normas sintácticas que permitirán crear frases significativas y claras para el usuario. Así mismo para construir un producto audiovisual, existen algunas normas sintácticas que pueden dar forma a nuestro mensaje. Entre las principales tenemos:

- Planos
- Ángulos
- Movimientos de cámara
- Composición
- Profundidad de campo
- Distancia focal
- Continuidad
- Iluminación
- Temperatura de color
- Color

Plano



PLANOS (SIGLAS)



PD Plano Detalhe
PPP Primeiríssimo Primeiro Plano
PP Primeiro Plano
PMC Plano Médio Curto

PM Plano Médio
PML Plano Médio Longo
PA Plano Americano
PI Plano Inteiro

PG Plano Geral
GPG Grande Plano Geral

Fuente: <https://definicion.mx/plano-cine/>

Hacen referencia a la proximidad de la cámara a la realidad cuando se realiza una fotografía o se registra una toma. **Un plano** es una tira continua de película cinematográfica, creada a partir de una serie de fotogramas, que corre por un período ininterrumpido de tiempo. Los planos son generalmente filmados con una simple cámara y puede ser de cualquier duración.

Entre los principales planos tenemos.

Planos descriptivos

Este tipo de planos nos sirve para que el usuario reconozca o se sitúe en el lugar que se muestra. (descripción de lugares) dentro de los planos descriptivos tenemos.

Gran plano general: Destaca soledad y pequeñez del sujeto en un entorno, presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes. Hay mucha distancia entre la cámara y el objeto que se registra.



Plano general: Espacio amplio, donde se reconoce claramente personajes. Cuando se utilizan planos generales hay que dar tiempo al espectador para que pueda ver todos los elementos que aparecen.



Planos narrativos

Estos planos narran la acción que se desarrolla frente a la cámara, adquiere mayor importancia el personaje. El plano entero y americano adquieran mayor poder narrativo.

Plano entero: Es un plano más próximo que se observa al personaje desde los pies hasta la cabeza. Puede tener cierto valor descriptivo ya que permite apreciar las características físicas generales del personaje.



Plano Entero

Plano americano: Es un plano medio ampliado que muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas, por lo tanto, tiene un valor narrativo y también un valor expresivo.



Plano medio: Presenta el personaje de cintura hacia la altura de la cabeza. Aporta sobre todo un valor narrativo, ya que presenta la acción que desenvuelve el personaje.



Planos expresivos

Un plano adquiere un **valor expresivo** cuando su función principal es mostrar las emociones de los personajes.

Primer plano: Presenta la cara del personaje y su hombro. El primer plano suele tener una corta duración y se suele intercalar con otros planos, ya que aporta poca información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que le rodea.



Primerísimo primer plano: presenta al personaje desde la altura de la frente hasta el mentón.



Plano detalle: Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. Los planos de detalle suelen tener también una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que hace el personaje y sobre el entorno que le rodea.



Cámara subjetiva



Fuente:<https://www.mtbpro.es/video-mtb/c-mara-subjetiva-un-oso-ataca-un-biker>

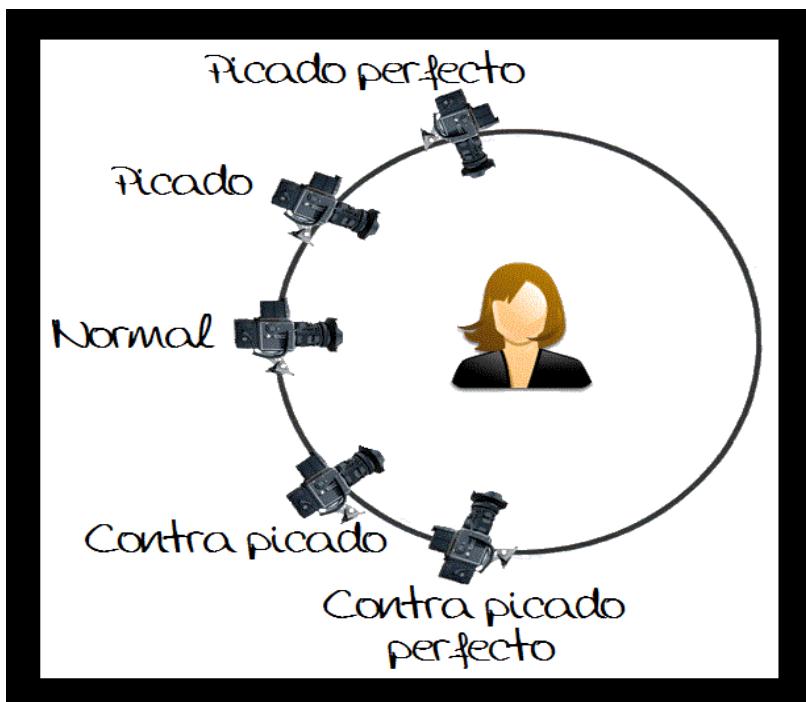
Consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje, es decir la cámara actúa como los ojos del usuario.

Ángulos

El ángulo, es una línea imaginaria que sale perpendicular del objetivo de la cámara y que tiene como referencia el rostro de la persona:

- Ángulo picado perfecto o ángulo cenital
- Ángulo picado
- Angulo normal
- Ángulo contrapicado
- Angulo contra picado perfecto o nadir

A continuación, podemos ver una imagen de la posición de la cámara para conseguir los distintos ángulos.



Fuente: <https://sites.google.com/site/audiovisualfoto123/conceptos-basicos/angulos>

Movimientos de cámara

Los movimientos de panorámica pueden describir tanto un lugar estático o seguir a un personaje en su trayectoria o pueden poner en relación con los elementos.

- **Panorámica horizontal:** Es la rotación de la cámara de izquierda a derecha y viceversa.
- **Panorámica vertical:** De arriba a abajo o de abajo a arriba. Se le llama también Tilt.
- **Panorámica oblicua:** Movimiento en diagonal de la cámara en ambos sentidos. El cabezal del trípode no ha de estar nivelado.
- **Panorámica circular:** Giro de 360º grados.
- **Barrido:** Es una panorámica rápida donde no da tiempo a ver con nitidez las imágenes que se recogen. Son unas líneas de fuga que aparecen ante la cámara.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA	
PANNING (PANEÓ) PANÓRAMICA HORIZONTAL	Se dice cuando la cámara gira sobre su propio eje, en un movimiento horizontal. Rotación o mirada en derredor. Es como mover la cabeza de derecha a izquierda o al revés. A veces el giro de la cámara es total. Parte de un punto y vuelve a él después de haber descrito una circunferencia. Se llama panorámica de 360°.
PANNING LEFT	Movimiento hacia la izquierda.
PANNING RIGHT	Movimiento hacia la derecha
TILT PANORÁMICA VERTICAL	Movimiento de la cámara sobre su eje, en forma vertical.
TILT UP	Movimiento hacia arriba.
TILT DOWN	Movimiento hacia abajo.
TRAVELING	Movimiento de la cámara sobre una plataforma rodante o rieles. Este movimiento no tiene una dirección determinada. También se utiliza para nombrar el movimiento en círculos que se realiza alrededor de un sujeto.
TRAVEL LEFT	Movimiento hacia la izquierda.
TRAVEL RIGHT	Movimiento hacia la derecha.
TRAVEL IN	Movimiento hacia delante.
TRAVEL OUT	Movimiento hacia atrás.
ZOOM IN	Lente que permite, en forma manual o automática, acercarnos o alejarnos ópticamente del sujeto u objeto.
661 x 900	

Fuente: <https://co.pinterest.com/pin/602286150140050359/>

Traveling

El travel por su parte consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje y realizando un movimiento en un espacio tridimensional.

Zoom

Se realiza con equipos de filmación que tienen objetivos de focal variable. Con ellas se logran acercamientos o alejamientos del objetivo, sin necesidad de mover físicamente el equipo. Con el zoom, los objetos se comprimen, de manera que no se revelan las áreas detrás de los objetos. El uso injustificado del zoom puede cansar y hasta marear al espectador.



Fuente: <https://www.monsuton.com/movimientos-camara/>

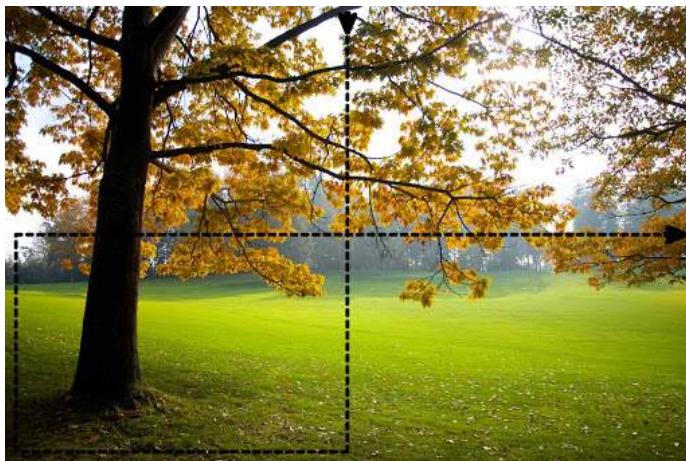
Dentro de los mismos, se distinguen las siguientes variantes:

- **Zoom in:** Con este zoom se cierra el ángulo de la lente, se reduce el ángulo de visión y aumentando el tamaño de la imagen.
- **Zoom out:** Es de alejamiento, se amplía el ángulo de visión, abre el ángulo de lente y disminuye el tamaño de la imagen.

Composición

Se denomina a la distribución de los elementos que intervienen en una imagen dentro del encuadre que se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la intencionalidad que se tenga.

Encuadre: Antes de iniciar la grabación debemos tener en cuenta el encuadre, es decir que se muestre de una manera adecuada lo que deseamos que el televidente observe.



Fuente: <http://www.topfotografia.net/Fotografia/teoria-de-la-fotografia/composicion-y-encuadre-3/composicion-y-encuadre-3.html>

Líneas verticales: Producen una sensación de vida y sugieren cierta situación de quietud y de vigilancia, se asocian a una situación de estabilidad.

Líneas horizontales: Producen una sensación de paz, de quietud, de serenidad y a veces incluso de muerte. Al igual que las líneas verticales, se asocian a una situación de estabilidad.

Aire: Es el espacio vacío que se deja entre los sujetos principales que aparecen en una imagen y los límites del encuadre.

Regla de los tercios: Es una de las principales reglas de la composición. Según ella, los personajes u objetos principales tendrían que estar colocados en las intersecciones resultantes de dividir la pantalla en tres partes iguales de manera vertical y tres de manera horizontal.



Profundidad de campo

La **profundidad de campo**, es el área por delante y por detrás del objeto o personaje principal que se observa con nitidez.



Fuente: <https://apreciacioncinetec.blogspot.com/2016/09/la-profundidad-de-campo.html>

Distancia focal

Es la distancia que hay entre el centro de la lente del objetivo enfocado al infinito y la película fotográfica.

Continuidad

Hace referencia a la relación que existe entre las diferentes tomas de una filmación a fin de que no rompan en el receptor la ilusión de continuidad. Cada toma ha de tener relación con la anterior y servir de base para la siguiente.



Fuente: <https://www.unir.net/humanidades/revista/que-es-el-raccord-o-continuidad-en-el-cine-explicacion-sencilla-con-ejemplos/>

Iluminación

Además de su valor funcional, la **iluminación** tiene un valor expresivo ya que puede resaltar o suprimir formas y crear una atmósfera determinada que produzca muy diversas sensaciones. Se pueden distinguir dos tipos básicos de iluminación: iluminación suave e iluminación dura.



Fuente: <https://productoraudiovisualbarcelona.com/iluminacion-produccion-audiovisual/>

La **luz dura** proporciona sombras con un contorno muy definido. Y, por lo tanto, suelen producir **mucho contraste** dentro del encuadre.



Fuente: <https://aprendercine.com/iluminacion-para-cine-conceptos-basicos/>

La **luz suave** da como resultado una imagen con **menos contraste**, y sombras muy difusas. En exteriores, tendremos luz suave cuando el día esté nublado, o podremos conseguirla también filtrando la luz.



Fuente: <https://aprendercine.com/iluminacion-para-cine-conceptos-basicos/>

El color

Los objetos se ven por la luz que reflejan. Los objetos que no reflejan la luz aparecen de color negro. Los colores nos producen, de manera inconsciente, diversos sentimientos y sensaciones. Se pueden considerar dos sistemas de registro cromático. La luminosidad, que es la mayor o menor capacidad que tiene para reflejar la luz.



Fuente: <https://www.camionetica.com/2014/04/05/el-color-en-el-cine/>

Según su tonalidad los colores se pueden clasificar en dos grupos:

Colores cálidos: parecen más grandes, cercanos y pesados.

Blanco: Es el color de la luz y de la claridad. Se asocia a limpieza, pureza, paz, calma.

Amarillo: Es el color del sol y llama la atención por su brillantez.

Evoca alegría, vitalidad y diversión. También es un color asociado a la riqueza, ya que el oro es amarillo.

Naranja: Sus tonalidades suaves transmiten una sensación agradable de ambiente familiar y de confort. Por otro lado, como es un color muy visible se usa para señalizar peligros y llamar la atención.

Rojo: Es el color de la sangre y del fuego. Se relaciona con la acción, el coraje, la pasión, el dinamismo, etc. Comunica sensaciones de excitación, agresividad y movimiento. También se usa para llamar la atención e indicar peligro.

Fríos: En general los espacios con colores fríos parecen más pequeños y lejanos.

Verde: Es el color de la naturaleza que tranquiliza y relaja. También se asocia a la esperanza, salud, vitalidad, seguridad.

Azul: El color del cielo y del mar. Simboliza cosas grandiosas, autoridad, lealtad, dignidad, el infinito. Cuando es claro relaja y proporciona frescor, seguridad y confianza; cuando es oscuro resulta triste.

Violeta: Se relaciona con ambientes elegantes o lujosos.

Gris: Color neutro, metálico. También evoca falta de color, tristeza, pobreza.

Negro: Tiene dos significaciones principales. Por una parte, se relaciona con el misterio, la ignorancia, el miedo, la soledad, la oscuridad, la muerte. Pero también se asocia a poder, dominio, elegancia y sobriedad.

Anexo 5. Cámaras

6.2.1. Cámaras



Fuente: <http://mpison.webs.upv.es/2222/tecnica/camara.htm>

Una cámara profesional es una de las piezas imprescindibles en una creación audiovisual. A pesar de que actualmente contamos con dispositivos móviles con cámaras de gran calidad, se recomienda encarecidamente una cámara profesional que permita incluir accesorios como un trípode o una lente concreta para garantizar la calidad de la imagen.

6.2.2. Videocámaras

Las **videocámaras**, son un componente muy central de los equipos audiovisuales. Estos equipos permiten que una persona registre eventos diversos que pueden ser transmitidos en el momento o para una revisión posterior. Muchas cámaras son muy portátiles, lo que

permite su uso en una variedad de entornos y circunstancias. Hoy en día, la mayoría de los celulares de última generación ya tienen cámaras integradas que graban video de calidad muy alta, muchos de ellos incluso permiten resoluciones 4K. Sin embargo, contrario a lo que esperaría uno, este hecho no ha reducido en absoluto la demanda de las cámaras de video.



Fuente: <https://www.sincable.mx/camara-de-video/>

Modelos de videocámaras

Las cámaras de video se pueden clasificar en base al uso que se les vaya a dar. Es así como es posible diferenciar entre cámaras para aficionados, cámaras semiprofesionales y cámaras profesionales. Lógicamente, las funciones y el precio de unas y otras varía según están diseñadas para un perfil de usuario u otro.

Para tener una referencia al momento de seleccionar o adquirir una cámara a continuación una tabla con algunos datos:

	Cámaras básicas	Cámaras semiprofesionales	Cámaras profesionales
Precio	Son muy económicas.	Tienen un precio intermedio entre el de las cámaras para aficionados y el de las cámaras para uso profesional.	Su precio es muy alto, normalmente por encima de los 25,000 MXN.
Tamaño	Son de menor tamaño y más fáciles de manejar.	Existen diferentes modelos con tamaños variados.	Son de gran tamaño
Audio	No tienen entradas para conectar micrófonos profesionales.	Disponen de complementos para la grabación de audio.	Disponen de entradas de audio con conectores XLR. Además, la calidad de recepción de audio es sorprendente.
Calidad	Normalmente están fabricadas con componentes de menor calidad.	Están fabricadas con componentes de alta calidad. visores directos y ópticas fijas de buena calidad.	Cuentan con sensores de alta calidad, ofrecen velocidades de transferencia de datos muy altas, permiten el control manual para una mejor calidad.

Existen diferentes modelos y marcas de cámaras que se ajustan tanto al presupuesto como al proyecto a realizarse, en el enlace adjunto podrán conocer algunas de ellas: https://www.sincable.mx/camara-de-video/#MixMart_Videoc_mara

6.2.3. Cuerpo de cámaras

El cuerpo de la cámara podría describirse como la estructura física o armazón que contendrá al resto de los componentes de la cámara.



Fuente: <https://www.sincable.mx/camara-de-video/>

La cámara que en un momento dado te permitirá controlar los resultados que obtengas en tus tomas, son el diafragma, el obturador y el ISO.

En esencia, cualquier cámara fotográfica DSLR puede dividirse en dos grandes partes: el cuerpo de la cámara y el objetivo, siendo este último, considerado por muchos expertos en la materia, como la parte más importante (de hecho, en muchas ocasiones, el objetivo de la cámara suele ser más caro que el propio cuerpo), ya que mediante su manipulación podrá mejorar considerablemente la nitidez de sus fotografías.

Objetivo.

El objetivo, es un dispositivo de forma cilíndrica en el cual se albergan un conjunto de lentes divergentes y convergentes los cuales serán los responsables de canalizar la luz en el soporte en el la cual quedará grabada o registrada la toma, en algunos casos, dentro del objetivo, encontraremos también el sistema de enfoque, diafragma y obturación, de los cuales hablaremos en artículos posteriores.



Fuente: <https://foto321.com/blog/tutoriales/objetivos-de-focal-fija-vs-objetivos-zoom/>

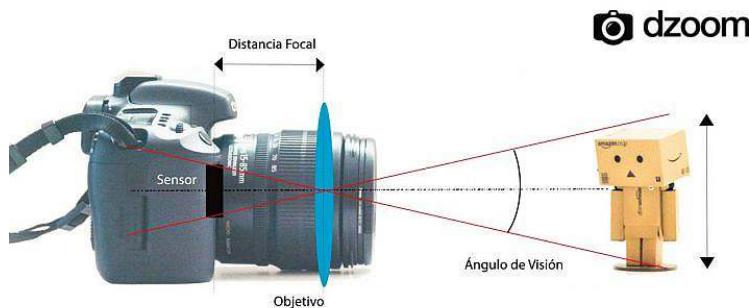
Entre sus características principales tenemos:

- **Luminosidad:** La luminosidad se refiere a la cantidad de luz que el objetivo deja pasar al interior de la cámara.
- **Diafragma:** es un mecanismo dentro de los objetivos que determina la cantidad de luz que ingresa en el cuerpo de la cámara y básicamente consiste en un sistema de aletas, formando con ello una apertura semicircular de diámetro variable. A esto último se le conoce como apertura de diafragma y es medida en una nomenclatura conocida como números f son inversamente proporcionales a la apertura del diafragma, es decir, cuando más pequeños son mayor es la apertura y cuando más grandes son menor es la apertura del diafragma.



Fuente: <https://foto321.com/blog/tutoriales/objetivos-de-focal-fija-vs-objetivos-zoom/>

- **Distancia Focal (Zoom):** Técnicamente hablando, la distancia focal es la distancia, generalmente medida en milímetros, del centro del objetivo (conocido como centro óptico). La distancia focal determinará tanto el nivel de acercamiento o zoom, como la cobertura angular que puede hacerse al momento de realizar la toma.



Fuente: <http://Imagenysonido8m.weebly.com/caracteristicas-de-los-objetivos-fotograficos.html>

- **El Cuerpo:** podría describirse como la estructura física o armazón que contendrá al resto de los componentes de la cámara. Entre dichos componentes, los más importantes serían.
- **El visor:** consiste en una pequeña ventanilla que nos permitirá establecer el encuadre, composición, perspectiva y el campo visual que tendrá nuestra toma, dicho en otras palabras, nos permitirá componer nuestra escena. Dependiendo del modelo de la cámara, el visor puede mostrar además información referente a los ajustes establecidos al momento de la realizar la fotografía (ISO, apertura de diafragma, velocidad de obturación), la cantidad de carga de la batería, los puntos de enfoque, e incluso la intensidad de luz de la escena.



Fuente: <https://www.freepng.es/png-zwyb9u/>

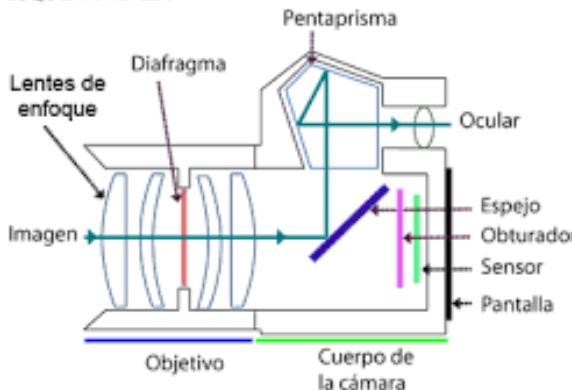
- **Disparador:** Es el botón que pone en funcionamiento nuestra cámara y al resto de los componentes de esta. Regularmente cuenta con 2 estados o posiciones, la primera es presionando

hasta la mitad, con ello, podemos usar el auto enfoque de la cámara además de poder consultar los ajustes establecidos en la misma; el segundo estado, consiste en presionarlo hasta el fondo, con lo cual, ya se tomaría la fotografía.



- **Espejo:** literalmente, un espejo el cual tiene por función desviar la luz que penetra por el objetivo hacia el pentaprisma (que a su vez refleja la luz hacia el visor); cuando presionamos el disparador, el espejo se levanta dejando que la luz incida directamente en el plano focal (el sensor o la película de nuestra cámara) registrándose así la imagen que formara nuestra fotografía.
- **Pentaprisma:** Es un prisma de 5 caras el cual es usado para desviar la luz (que previamente había sido rebotada por el espejo) al visor de nuestras cámaras, esto último además de ofrecer una vista real y bien iluminada de lo que el objetivo está captando, evita el error de paralaje descrito anteriormente.

ESQUEMA REFLEX



Fuente: <https://leticiaortegafotografia.wordpress.com/tag/pentaprisma/>

Sensor: es sin duda alguna la parte más importante del cuerpo de la cámara, debido a que este último componente será el responsable, en mayor medida, de la calidad y nitidez de la imagen que obtengas. El sensor, como su propio nombre lo sugiere, es un elemento “sensible” a la luz.



Fuente: <https://n9.cl/s7b4j>

- **El Obturador:** es un mecanismo compuesto por cortinillas que abren y cierran para dejar pasar la luz y bloquear su entrada respectivamente. Al tiempo en el que el obturador permanece abierto, se le conoce como Velocidad de Obturación y según sea una velocidad lenta o rápida, obtendremos diferentes efectos y resultados en nuestras tomas.



Fuente: <https://n9.cl/1lab5>

- **Microprocesador:** su función, es la de convertir o interpretar la información capturada por el sensor, en impulsos digitales que puedan ser almacenados en nuestras memorias, para posteriormente, ser leídas en ordenadores para su impresión o edición.

Anexo 6. La preproducción

7.1. La producción

Podemos considerarla como la fase más importante en un proyecto audiovisual, porque es donde se sientan las bases de lo que se hará en cada momento. Inicia con la planificación de necesidades de acuerdo con el guion, hasta el día que se inicia con el rodaje (grabación o transmisión en vivo), según el proyecto. Es la etapa más compleja y que requiere en muchos casos meses, aquí se define o se detalla todo como, por ejemplo, el equipo humano, el equipo técnico, las locaciones, un cronograma de trabajo, horarios de grabación, en fin, se tiene que considerar hasta el más mínimo detalle para obtener un buen producto.



Fuente: <https://es.slideshare.net/AndreaOrmachea/preproduccion-audiovisual>

7.1.1. Lectura o desglose de guion

La lectura de guion es un ejercicio práctico que todo guionista debe realizar, esta tarea nos permite estudiar otras formas de escritura, mejorar la capacidad analítica de la estructura y sus tramas y tener una visión más amplia de lo que el autor quiere dar a conocer.

La práctica de lectura se puede hacer con guiones de películas o bien leyendo guiones de otros colegas, leer guiones constantemente te permitirá observar la forma en que se escribe la acción y como se describen las escenas, y así ver como se plasma el lenguaje cinematográfico del papel a la pantalla.

Un guion siempre debe ofrecer una información completa de: ¿Qué?, ¿dónde?, ¿quién?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿con qué?

Para realizar un buen análisis de guion se deben tener en cuenta ciertos elementos claves para hacer una buena lectura:

- Realiza una primera lectura comprensiva
- Fragmentar en secuencias, escenas y planos
- Definición de cada plano, su tamaño
- Efectos especiales
- Sonido (voz off, música, sonidos ambientes, efectos de sonido)
- El concepto y estructura
- Los personajes
- Los diálogos
- Presentación y formato

7.1.2. Guion técnico

Para Fernández (1994), contrariamente a lo que su nombre implica, un guion técnico no es una versión técnica del guion literario; se trata de un documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere. El guion técnico debe contener secuencias y planos.

El guion técnico incluye los siguientes datos técnicos:

- Posiciones de Cámara
- Tipos de Plano
- Movimientos de Plano y Cámara
- Orden de los Planos
- Acciones descritas
- Diálogos entre personajes
- Aspectos técnicos
- Localización
- Efectos de luz
- Sonido

7.1.3. Plan de rodaje

Para Barroso (2008) la elaboración del plan de rodaje corresponde conjuntamente a los equipos de producción y realización, en producciones de cine de ficción se trabajará sobre la base del guion técnico, en donde el realizador ha detallado y numerado todos los planos que hay que grabar para completar la película.

El plan de rodaje es el documento que establece el orden de grabación con las indicaciones y horarios de trabajo en las distintas localizaciones, así mismo contiene el calendario de producción en el que se ha realizado los ajustes para que coincidan los elementos

y el personal que van a desplazarse a las localizaciones con la disponibilidad de estos. Es decir, confronta tiempo disponible con recursos necesarios para el rodaje.

Para (Ortiz, M. 2018), realizar el plan de trabajo se deben tener en cuenta los siguientes criterios:

- Situaciones inamovibles. Para hacer un plan de trabajo debemos tener en cuenta situaciones que están fuera de nuestro control, como un determinado actor que solo esté libre en fechas determinadas o un permiso con fechas fijas en una localización determinada.
- Agrupar localizaciones. El objetivo es completar el rodaje de todas las secuencias de la misma localización antes de pasar a la siguiente. Carece de sentido ir de una localización a otra y luego volver a la primera, ya que todo desplazamiento del equipo supone tiempo.
- Agrupar actores. A los actores se los puede contratar por un día, una semana o toda la película. Es conveniente agrupar los días de rodaje de un actor o grupo de actores. Por otro lado, hay que tener presente que los actores menores de edad no pueden trabajar tantas horas como los adultos.
- Agrupar exteriores. Como norma, se recomienda empezar el rodaje con las secuencias exteriores y tener prevista la localización de interiores por si las condiciones meteorológicas no son las adecuadas. Es conveniente tener en consideración la época del año, ya que la cantidad de luz varía en función de la estación.

- Agrupar los rodajes nocturnos. Es conveniente agrupar todos los exteriores nocturnos de cada localización, ya que la mayoría de los interiores nocturnos se pueden rodar durante el día. Se suele cambiar el horario de trabajo de seis de la tarde a seis de la mañana o de doce del mediodía a doce de la noche.
- Agrupar las secuencias por continuidad narrativa. En la medida de lo posible, es recomendable grabar las secuencias con cierta continuidad, pues así el director y los actores pueden seguir el arco dramático de una manera natural. Resultaría difícil y emocionalmente complicado empezar con el final de la secuencia y terminar por el principio si hay un gran cambio en la evolución del personaje.
- Agrupar las secuencias por continuidad de iluminación. Es conveniente rodar seguidas todas las tomas que tengan la misma iluminación, ya que lleva mucho tiempo preparar las luces.

Anexo 7. Costos de producción

8.2. Costos de producción

En promedio, de una producción se basa en algunos factores, incluyendo el tiempo total del video, la cantidad de cámaras requeridas, la ubicación y los gráficos necesarios.

Muchas productoras audiovisuales no ofrecen una lista de precios estándar, en cambio hacen una consulta con los clientes y luego proporcionan una cotización basada en los requisitos, el tiempo y el trabajo requerido para completar la producción.

Dentro de las tarifas de producción, existen productoras audiovisuales que ofrecen paquetes estándar para simplificar las cosas para los clientes que no quieren una producción personalizada.

Por ejemplo, un profesional podría tener estos tres paquetes estándar basados en el tiempo del video y el tiempo de filmación:

Tiempo del video	Tiempo de filmación	Precio total
1 minuto	2 horas	\$200.000
2 minutos	5 horas	\$240.000
4 minutos	8 horas	\$280.000

Todos estos paquetes incluyen servicios completos de edición, gráficos de movimiento básicos, tratamiento de video conceptual y guion, voz en off profesional, filmación en el estudio o en otro lugar cercano, música y entrega en formato de video.

Como otro ejemplo, un profesional ofrece algunas tarifas por hora diferentes y paquetes de tarifas por día para sus clientes:

- Precio base inicial para trabajos con una cámara, un camarógrafo, luz existente y sin vestuario: \$100.000.

- Pre y post producción, trabajo gráfico y todos los demás tiempos de producción: \$20.000 por hora.
- Paquete de cuatro horas para producciones móviles en un lugar o en el estudio, que incluye un camarógrafo, dos cámaras HD, una configuración básica de micrófono y sonido, un kit de iluminación con un fondo y pantalla verde: \$120.000.
- Paquete de ocho horas para producciones móviles en el lugar o en el estudio, que incluye un camarógrafo, dos cámaras HD, una configuración básica de micrófono y sonido, un kit de iluminación con un fondo y pantalla verde: \$200.000.

El tiempo adicional requerido se cobra a un precio de \$20.000 por hora.

8.3. Presupuestos

Según, (Samaniego, F. 2001). "Un presupuesto es la representación de una estimación programada, en términos cuantitativos, realizado por una organización. El presupuesto es el primer paso para realizar un presupuesto maestro, que es el presupuesto que contiene toda la planificación.

Las empresas son cada vez más conscientes de la importancia del vídeo dentro de las estrategias de comunicación, marketing y publicidad. Desde las grandes multinacionales a las pequeñas empresas y profesionales.

Título	(Nombre Proyecto)		Versión	v.4			
Director			Fecha	D/M/A			
Dir. Producción			Modificado	D/M/A			
Dirección General							
Presupuesto General	\$00.00	Impresivos	5%				
	\$00.00	\$00.00					
Nº	Concepto	Presupuesto	Gasto AC	Total	Concepto	Total Ingresos	Total egresos
1	Preproducción	\$	\$		(en blanco)	\$	
1	Equipo artístico	\$	\$		Total general	\$	
1	Equipo Técnico	\$	\$				
1	Producción	\$	\$				
1	Teatro	\$	\$				
1	Vestuario	\$	\$				
1	Transportes y alojamientos	\$	\$				
1	Postproducción	\$	\$				
1	Seguros, permisos, nóminas	\$	\$				

Elaboración propia 2021

En algunas ocasiones el cliente ya tiene muy su producto, pero otras no tanto. Con lo cual resulta más complicado ofrecer un presupuesto de producción audiovisual.

Existen algunos factores a tener en cuenta en un presupuesto de producción audiovisual.

- Guion
- Escenografía
- Equipo de rodaje y consumibles
- Equipo técnico
- Personal artístico
- Locución o doblaje
- Edición musical
- Postproducción

Tener un presupuesto ordenado y accesible a los diferentes equipos de trabajo es muy útil. En ocasiones la gestión económica es algo que dejamos de lado porque nos parece complicada, pero para organizar un evento de estas características es importante que las personas que sean responsables de equipos o departamentos tengan acceso y control a la información presupuestaria. Para conocer los límites y las condiciones presupuestarias.

Lo habitual es que la persona dedicada a la administración se encargue de coordinar que el presupuesto esté lo más detallado posible, por ello les pasamos a continuación un modelo posible que contempla ingresos y gastos. Se trata de un documento de Google con comentarios.

INGRESOS	AÑO EN CURSO	PROPÓSITO AÑO PRÓXIMO	DIFERENCIA	% DIFERENCIA
Venta de boletería evento eliminarias				
Venta de boletería evento final y premiación				
Publicidad - Anuncios - Propaganda				
Concesiones				
Venta de discos				
Feria gastronómica				
Feria artesanal				
Otros				
DONANTES Y APORTES				
Patrocinios				
Patrocinio es especie				
Donaciones individuales				
Donaciones corporativas				
Co-producciones				
Eventos especiales durante el año				
Aporte Ministerio de Cultura				
Aporte Gobernación				
Aporte Municipio				
Membresías - Red de amigos				
Otros				
GASTOS				
Premios para jugadores				
Hospedaje - alimentación para artistas				
- invitados - jurados				
Salarios equipo técnico - administrativo				
- artístico				
Realización eventos especiales				
Marketing				
Comunicaciones				
Ferias (artesanal y gastronómica)				
Materiales				
Otros				

Fuente: <https://proyectosculturalesundav.files.wordpress.com/2015/03/modelo-de-gestic3b3n-para-el-fortalecimiento-y.pdf>



El Cómico

Elaborado:
Juan Carlos Maldonado



UTPL
La Universidad Católica de Loja

El comic



Definición

- ✓ Es una historia ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas.
- ✓ Es un medio expresivo en el que se combinan de manera integrada las imágenes fijas y el texto lingüístico



Origen del cómic

En 1895 apareció en el periódico “New York Journal” un personaje, The Yellow Kid (un chino vestido con un largo camisón amarillo) que sienta las bases de la historieta actual.



Características del cómic

- ✓ Mensaje narrativo
- ✓ Lenguaje verbo-ícono
- ✓ Uso de códigos específicos
- ✓ Medio de comunicación
- ✓ Su finalidad es entretener



Elementos del cómic

- ✓ LENGUAJE VERBAL: la palabra signos convencionales.
- ✓ LENGUAJE VISUAL: la imagen, el encuadre, los planos, los ángulos, el color.
- ✓ Signos convencionales.



Figuras o líneas cinéticas

Ofrecen la ilusión de movimientos a través de la utilización de líneas, nubes, estrellas irregulares, descomposición visual del movimiento



El sonido

Elaborado:
Juan Carlos Maldonado



UTPL
La Universidad Católica de Loja

El Sonido



A tener en cuenta

Antes de escoger una productora se debe tener en cuenta que exista una producción cuidada, una fotografía correcta un sonido bien desarrollado son parte de los múltiples factores que afectan al potencial de exportación de una obra audiovisual



Grabadoras de audio



Fuente: <https://quecamarareflex.com/grabadoras-de-sonido-recomendadas-para-video/>



Micrófonos

La imagen (iluminación, encuadre) y el sonido, son los principales factores que se deben tener en cuenta al momento de realizar una producción audiovisual.



Micrófonos condensador

Estos micrófonos cuya tecnología y construcción le otorga la característica de ser muy sensible a sonidos que se encuentren muy lejos.



Fuente: <https://www.chamanexperience.com/video/tipos-de-microfonos-para-video/>



Micrófonos dinámicos

Estos micrófonos, no presentan mucha sensibilidad, se centra en el sonido que se encuentra cerca del mismo



Micrófonos en función de su dirección

- ✓ **Micrófonos direccionales:** Estos micrófonos están diseñados para captar el sonido de aquello que se encuentra delante de ellos, captan el sonido en una sola dirección.
- ✓ **Micrófonos bidireccionales:** Los micrófonos bidireccionales son aquellos que están diseñados para captar el sonido por ambos lados.
- ✓ **Micrófonos omnidireccionales:** Son los micrófonos que captan sonido en 360 grados.



Etapas de la producción audiovisual

Elaborado:
Juan Carlos Maldonado



Etapas de la producción audiovisual



Preproducción

- ✓ Fijación de elementos estructurales de filmación.
- ✓ Definición del equipo humano, técnico y artístico.
- ✓ Prever y reducir complicaciones



El guion

En 1895 apareció en el periódico “ New York Journal” un personaje, The Yellow Kid (un chino vestido con un largo camisón amarillo) que sienta las bases de la historieta actual.



El guion

En 1895 apareció en el periódico “New York Journal” un personaje, The Yellow Kid (un chino vestido con un largo camisón amarillo) que sienta las bases de la historieta actual.



Storyboard o Guión gráfico

Presentación gráfica de cada escena detallada en el guion.



Guion Técnico

- ✓ Es un desglose del guion que separa lo que necesita cada rubro.
- ✓ Cada sector tiene sus propios requerimientos



Recursos humanos

Todas las personas que conforman el equipo para la realización de la obra:

- ✓ Director
- ✓ Productor
- ✓ Guionista
- ✓ Escenógrafo
- ✓ Camarógrafo
- ✓ Iluminador
- ✓ Sonidista Continuista
- ✓ Editor



Producción o rodaje

En la etapa de preproducción se deja todo preparado para empezar con esta etapa que consiste en la grabación de todo el contenido, previamente planificado.



Postproducción

- ✓ Edición o montaje
- ✓ Efectos de sonido
- ✓ Trabajo de laboratorio Lo realizan productor, director y editor.



Festivales

Elaborado:
Juan Carlos Maldonado



UTPL
La Universidad Católica de Loja

Festivales



UTPL
La Universidad Católica de Loja





Los festivales han estado presentes en la sociedad desde sus inicios.

El término 'festival' es un concepto polisémico utilizado de forma icónica por un gran número de manifestaciones, artísticas y no artísticas, (Bonet, 2014)



Festivales nacionales

El cine en Ecuador, cuenta con el apoyo en gran medida del Consejo Nacional de Cine que financia la mayor cantidad de películas y proyectos, sea en su totalidad o por partes, financian proyectos por medio de concursos (Mejor Guión, preproducción, producción o postproducción)



Principales festivales nacionales

- ✓ Festival de cine La Orquídea en Cuenca
- ✓ FICC - Festival de cine internacional de Cuenca
- ✓ Festival Adrenalina Audiovisual
- ✓ Festival CinRecreo



Festivales internacionales

Estos festivales internacionales son considerados a mas de una
fiesta una oportunidad de negocios



Principales festivales internacionales

- ✓ Festival Internacional de Cine de Venecia, (Italia)
- ✓ Festival de Cine de Cannes (Francia)
- ✓ Festival de Cine de TriBeCa, Nueva York (EE. UU.)
- ✓ Festival de Cine de Taormina, Sicilia (Italia)
- ✓ Festival de Cine de Sundance, Park City, Utah (EE. UU.)
- ✓ Festival de Cine SXSW, Austin, Texas (EE. UU.)
- ✓ Festival Internacional de Cine de Berlín
- ✓ TIFF, Toronto (Canadá)
- ✓ MIFF, Melbourne (Australia)
- ✓ HKIFF, Hong Kong (China)



El Lenguaje audiovisual

Elaborado:
Juan Carlos Maldonado



Lenguaje audiovisual

Juan Carlos Maldonado

jcmaldonado2@utpl.edu.ec





Concepto

La producción audiovisual es el arte de crear un producto para medios de comunicación audiovisuales, como el cine o la televisión.



Clasificación

En primer lugar es importante distinguir dos tipos de producción:

- ✓ ***La Profesional*** y
- ✓ ***La Amateur***



Profesional

Este tipo de producción es un trabajo complejo que requiere de una cuidadosa planificación, para que en cada una de las etapas del proceso de producción, se alcance el mejor rendimiento.





Amateur

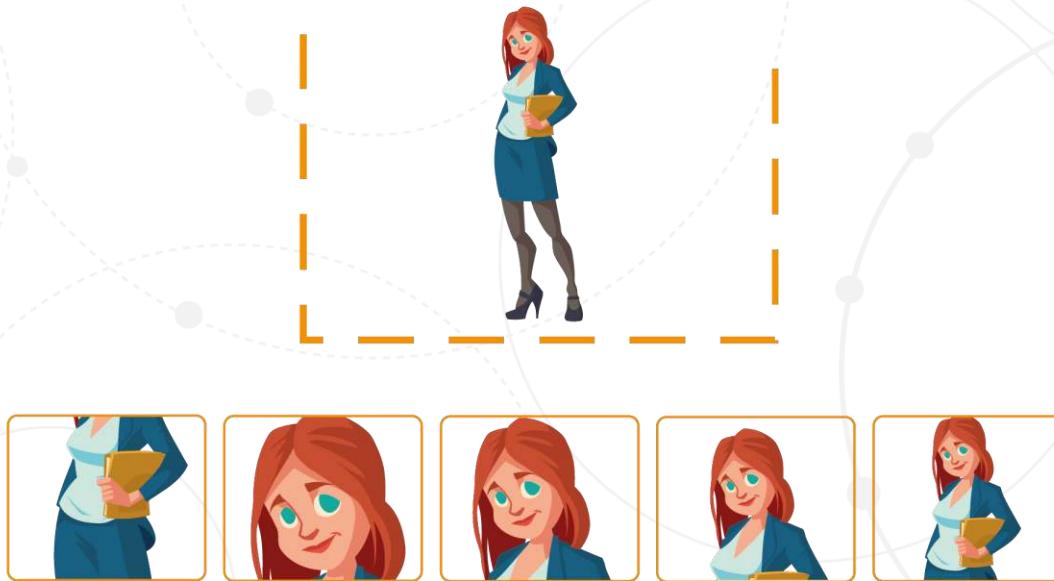
Es muy común observar en cualquier lugar a personas grabando y registrando momentos con su celular, tablet o cualquier dispositivo móvil. Este tipo de producciones han estado presentes en la historia del audiovisual, desde la propia fotografía, pasando por el cine y la televisión, ahora tenemos mucha producción de este tipo en Internet.





Encuadre / Plano

El encuadre es la selección de la realidad que se quiere registrar. El operador de cámara, artista audiovisual o fotógrafo selecciona detrás del objetivo de la cámara, lo que verá finalmente el espectador de la obra. Según la distancia, la situación y la inclinación de la cámara, se pueden conseguir diferentes expresiones de la realidad.





Plano

Plano cinematográfico. Un plano es una tira continua de película cinematográfica, creada a partir de una serie de fotogramas, que corre por un período ininterrumpido de tiempo. Los planos son generalmente filmados con una simple cámara y puede ser de cualquier duración



Composición de imagen

En primer lugar es importante entender, que todo lo que vemos en el cine y la Tv, no es improvisado, todo tiene una razón y un porque. Hay que tener en cuenta ciertos aspectos que son claves cuando vamos a realizar una grabación.



El Encuadre

Escriba Antes de iniciar la grabación debemos tener en cuenta el encuadre, es decir que se muestre de una manera adecuada lo que deseamos que el televidente observe.

- ✓ Espacio superior
- ✓ Espacios laterales
- ✓ Espacios frontales
- ✓ Clausur



Planos y Ángulos

Los planos hacen referencia a la proximidad de la cámara con la realidad cuando realizamos un trabajo visual.

- ✓ Planos descriptivos
- ✓ Planos narrativos
- ✓ Planos expresivos



Planos descriptivos.

Este tipo de planos nos sirve para que el usuario reconozca o se sitúe en el lugar que se muestra. (descripción de lugares)



Gran plano general

Destaca soledad y pequeñez del sujeto en un entorno





Plano General

Espacio amplio, donde se reconoce claramente personajes





Planos Narrativos

Narran la acción que se desarrolla frente a la cámara, adquiere mayor importancia el personaje

Plano entero

Es un plano más proximo que se observa al personaje desde los pies hasta la cabeza.
(características)



UTPL
La Universidad Católica de Loja





UTPL

La Universidad Católica de Loja





Plano medio





Planos expresivos

Escriba Muestra las expresiones de los personajes

- ✓ Primer plano
- ✓ Primerísimo primer plano
- ✓ Plano detalle



UTPL
La Universidad Católica de Loja

Primer plano



Primer Plano



UTPL

La Universidad Católica de Loja

Primerísimo primer plano
Plano detalle



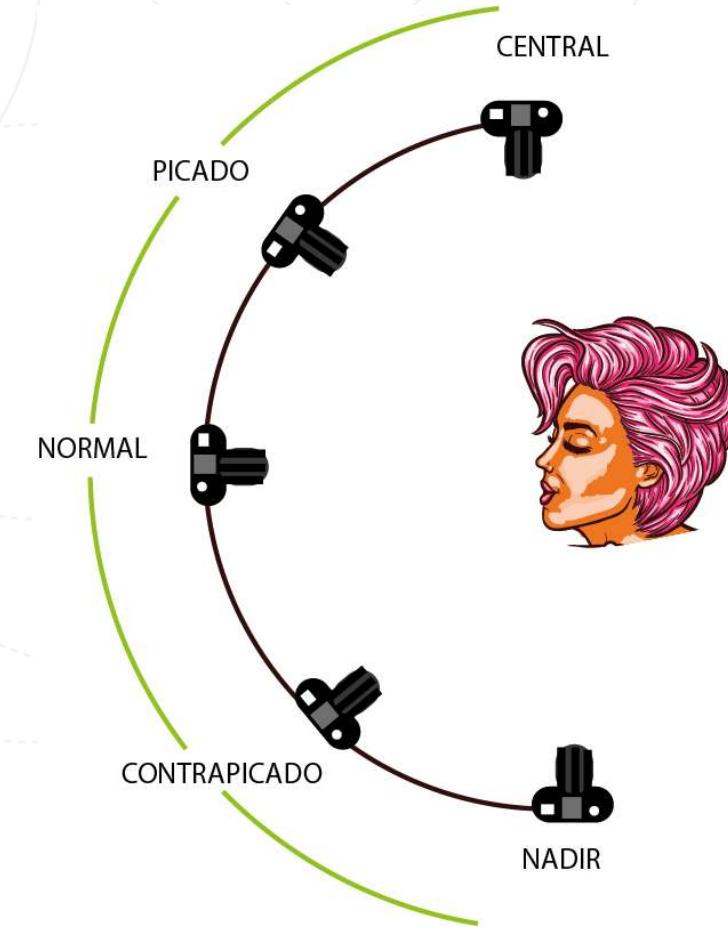


Cámara subjetiva

Consiste en mostrar mediante la cámara lo que ve el personaje,
es decir la cámara actúa como los ojos del usuario.

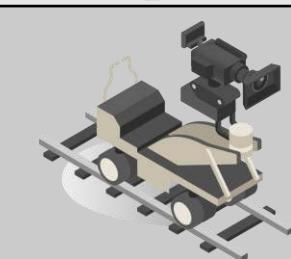


Ángulos





Movimientos de cámara

PANNING (PANEÓ) PANÓRAMICA HORIZONTAL	Se dice cuando la cámara gira sobre su propio eje, es un movimiento horizontal. Rotación o mirada en derredor. Es como mover la cabeza de derecha a izquierda o al revés. A veces el giro de la cámara es total. Parte de un punto y vuelve a él después de haber descrito una circunferencia. Se llama panorámica de 360°.	
PANNING LEFT	Movimiento hacia la izquierda.	
PANNING RIGHT	Movimiento hacia la derecha.	
TILT PANORÁMICA VERTICAL	Movimiento de la cámara sobre su eje, en forma vertical.	
TILT UP	Movimiento hacia arriba.	
TILT DOWN	Movimiento hacia abajo.	
TRAVELING	Movimiento de la cámara sobre la plataforma rodante o rieles. Este movimiento no tiene una dirección determinada. También se utiliza para nombrar el movimiento en círculos que se realiza alrededor de un sujeto.	
TRAVEL LEFT	Movimiento hacia la izquierda.	



Plano contra plano

Nos sirve para grabar diálogos.

Grabación:

- ✓ Toda la escena en plano general
- ✓ Plano con un personaje
- ✓ Plano con 2º personaje



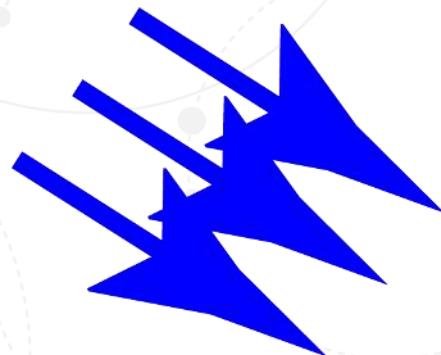
Illuminación

La luz natural, es más barata. De hecho, es gratis. Por contra, es una luz cambiante que no controlamos a nuestro antojo.

La luz artificial puede servir como refuerzo de la luz natural, o como fuente única de luz. Es decir, podemos partir de un decorado con luz natural, y añadirle luz artificial para mejorar la iluminación. O también podemos partir de la oscuridad, y construir un set de luz completamente artificial.



Tipos iluminación



LUZ DURA





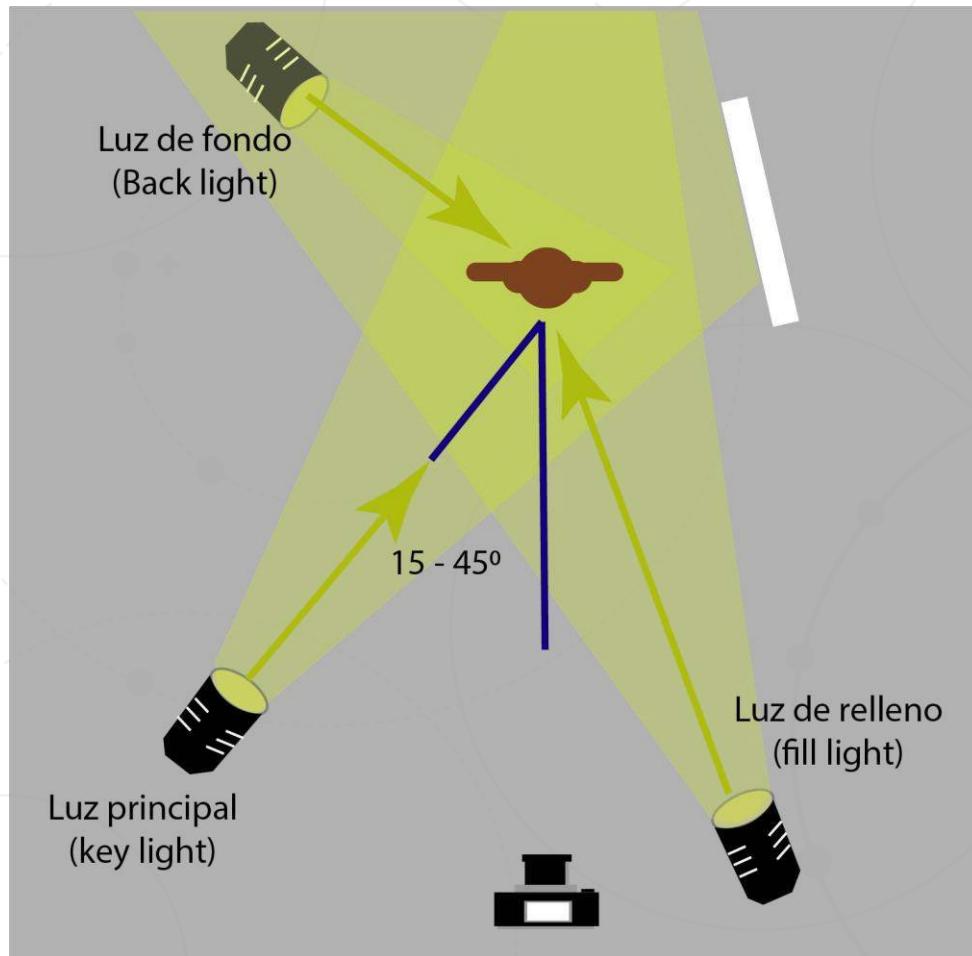
Tipos iluminación

LUZ SUAVE





Illuminación 3 puntos





Roles en la producción audiovisual

Elaborado:
Juan Carlos Maldonado



UTPL
La Universidad Católica de Loja

QUIÉN ES QUIEN EN LA TV



UTPL
La Universidad Católica de Loja





Productor Ejecutivo

Obtiene fondos, ordena el financiamientos, diseña herramientas para su producción, contrata al director y maneja contratos de actores, contratos de comercialización, distribución, busca co-productores. Es responsable de la dirección general del proyecto.



Jefe de Producción

- ✓ Lleva a la práctica la programación que designe el productor ejecutivo. Contrata personal de apoyo, y servicios como transporte, coordina con proveedores de equipos y servicio, supervisa el presupuesto, se encarga de la nómina.
- ✓ Coordina el equipo técnico



Productor o Encargado de Locaciones

- ✓ Responsable de las locaciones.
- ✓ Puede incluir búsqueda, coordinación del transporte.
- ✓ Arreglos de hospedaje.
- ✓ Permisos y aprobaciones locales

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

- ✓ Ayuda al jefe de producción



Director

Es el cerebro unificador de la realización; comparable a un director de orquesta. Coordina el proyecto, durante pre-producción fija metas específicas para cada escena y para la realización como un todo, define el estilo y la intencionalidad que se dará a cada secuencia.



ASISTENTE DE DIRECCIÓN

Es el enlace entre el director y el equipo. Nadie le habla directamente al director. Asegura que no haya atrasos, trata de resolver los problemas sin obstaculizar la concentración del director. Se ubica en la zona del set, controla al equipo. Elabora el plan de rodaje.

SEGUNDO Y TERCER ASISTENTE DE DIRECCIÓN

Ayuda a coordinar al equipo: dirección de arte, maquillaje, vestuario, etc.



Script o Continuista

Asegura que haya continuidad entre las tomas de una secuencia. Anota en una hoja de registro (y con una cámara instantánea) el vestuario, maquillaje, situación de personajes, dirección de la luz, utilería, dirección de la mirada, y que no haya omisiones en guión o parlamentos (en caso de que no haya apuntador) y la correcta escritura en la pizarra o claqueta.



OPERADOR DE CÁMARA

O camarógrafo, acciona la cámara y compone correctamente las tomas.

ASISTENTE DE CÁMARA

Revisa y ajusta el foco, verifica posición de los actores y mide distancia de la cámara, limpia lentes, compuerta y cámara, cambia filtros y registra las tomas (pautaje)

SEGUNDO ASISTENTE DE CÁMARA

Cambia de película la cámara, maneja la pizarra



UTPL
La Universidad Católica de Loja





Gripp

Monta los soportes de la cámara, trípode, carro, grúa, etc.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Tiene control visual total del producto, mediante control de cámaras e iluminación.

GAFFER

Trabaja directamente con director de fotografía, anticipa instalación de iluminación, dirige equipos eléctricos



Jefe Eléctrico

Monta iluminación de acuerdo con las instrucciones del Director de Fotografía, opera los equipos necesarios para ello.

Director de Arte

Es el responsable de la apariencia estética general de la producción. Desarrolla su propuesta a partir del guión y las indicaciones del director, muchas veces su trabajo requiere investigación. Supervisa elección de locaciones, decorados, utilerías, vestuario y maquillaje.



Ambientador

Responsable de ejecutar las orientaciones de director de arte en adquisición de accesorios para estilo propuesto.

Utilero

Está a cargo de manejo de accesorios durante la filmación, permanece en el set.

Escenógrafo

Interpreta orientaciones del director de arte, diseña y dirige construcción de decorados-escenografías necesarias, trabaja con un equipo de construcción.



UTPL
La Universidad Católica de Loja





UTPL

La Universidad Católica de Loja





Tramoya

Constructor de escenarios

Diseñador de Vestuario

Elabora propuesta del estilo del vestuario de acuerdo al guión y las orientaciones del Director.

Crea bocetos, busca materiales, colores, texturas, tratamiento, etc.



Maquillador Jefe

Diseña y elabora propuesta de maquillaje de acuerdo al guión y a la propuesta del director, caracterizaciones, efectos, etc.

ENCARGADO DE EFECTOS ESPECIALES DE MAQUILLAJE-CARACTERIZACIÓN

Transformación con base en la construcción de prótesis y otro tipo de construcciones que permitan generar una apariencia física radicalmente diferente de un actor o actriz, participa con el equipo de efectos especiales.



UTPL

La Universidad Católica de Loja





Peluquero

Puede ser de planta o puede tratarse de un servicio que se contrata en su local. Muchas veces este servicio se presta como canje de publicidad.

Efectos especiales

Diferentes tipos de efectos permiten crear diferentes atmósferas. Existen empresas que se especializan en proveer este tipo de servicios, ya sean digitales o de maquillaje. También puede ser una persona de planta o todo un equipo.



Foto Fija

Saca fotos que se usarán en la publicidad de la producción

Montajista

Escriba Selección del material a partir del material bruto o footage las tomas que se utilizarán.

Lo prepara para sonorización, doblajes, sincronización del material, interviene en post-producción y eventualmente está durante las grabaciones.

Switcher

Se encarga de hacer las mezclas en el aparato con el mismo nombre. Trabaja en las consolas de audio y video



Sonidista

Jefe del departamento de sonido. Elabora propuesta, graba y registra el sonido, determina posición de micrófonos, y sistema de grabación

Asistente de Sonido/Boom

Opera el brazo para suspender el micrófono ambiental arriba de la toma (BOOM), asiste en la grabación del sonido, y coloca micrófonos y equipos.



Definición

- ✓ Es una historia ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas.
- ✓ Es un medio expresivo en el que se combinan de manera integrada las imágenes fijas y el texto lingüístico



Origen del cómic

En 1895 apareció en el periódico “New York Journal” un personaje, The Yellow Kid (un chino vestido con un largo camisón amarillo) que sienta las bases de la historieta actual.



Características del cómic

- ✓ Mensaje narrativo
- ✓ Lenguaje verbo-ícono
- ✓ Uso de códigos específicos
- ✓ Medio de comunicación
- ✓ Su finalidad es entretener



Elementos del cómic

- ✓ LENGUAJE VERBAL: la palabra signos convencionales.
- ✓ LENGUAJE VISUAL: la imagen, el encuadre, los planos, los ángulos, el color.
- ✓ Signos convencionales.



Figuras o líneas cinéticas

Ofrecen la ilusión de movimientos a través de la utilización de líneas, nubes, estrellas irregulares, descomposición visual del movimiento