

De la idea a la pantalla: guía integral para el desarrollo de proyectos audiovisuales

Patricia Pacheco Zerda

De la idea a la pantalla: guía integral para el desarrollo de proyectos audiovisuales

Patricia Pacheco Zerda



© **Patricia Pacheco Zerda**

Universidad Técnica de Machala

papacheco@utmachala.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-9758-728X>

Primera edición, 2025-10-26

ISBN: 978-9942-33-990-4

DOI: <http://doi.org/10.48190/9789942339904>

Distribución online

 Acceso abierto

Cita

Pacheco, P. (2025) De la idea a la pantalla: guía integral para el desarrollo de proyectos audiovisuales. Editorial Grupo Compás

Este libro es parte de la colección de la Universidad Técnica de Machala y ha sido debidamente examinado y valorado en la modalidad doble par ciego con fin de garantizar la calidad de la publicación. El copyright estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Quedan rigurosamente prohibidas, bajo las sanciones en las leyes, la producción o almacenamiento total o parcial de la presente publicación, incluyendo el diseño de la portada, así como la transmisión de la misma por cualquiera de sus medios, tanto si es electrónico, como químico, mecánico, óptico, de grabación o bien de fotocopia, sin la autorización de los titulares del copyright.

PREFACIO

Este libro ofrece una guía clara, dinámica y accesible que acompaña desde la gestación de ideas iniciales hasta su materialización en la pantalla. A través de explicaciones sencillas, ejemplos reales y actividades prácticas, se busca no solo transmitir conocimientos técnicos, sino también fomentar la creatividad y el pensamiento crítico, elementos esenciales en el ámbito de la comunicación contemporánea.

La producción audiovisual constituye un pilar fundamental dentro del campo de la comunicación, al conjugar principios técnicos, estéticos y narrativos en la creación de mensajes impactantes que logran trascender en diversas audiencias. En el marco de la asignatura *Producción Audiovisual I*, esta obra se presenta como una herramienta esencial para la formación de profesionales capaces de generar contenidos audiovisuales en distintos formatos, reconociendo el montaje como la esencia del lenguaje audiovisual y su impacto en la construcción del significado dentro de la cadena de producción.

La asignatura de Producción Audiovisual representa un eje central en la formación de los estudiantes de la carrera de Comunicación, al proporcionar los conocimientos y habilidades necesarias para la creación de contenidos en diversos formatos. A lo largo del proceso de aprendizaje, se enfatiza el papel del montaje como elemento clave del lenguaje audiovisual y su función determinante en la planificación y ejecución de cada fase de producción. Como parte de los objetivos formativos, se espera que los estudiantes apliquen el lenguaje audiovisual de manera efectiva, comprendan el proceso de producción audiovisual, permitiéndole el desarrollo de proyectos que respondan a los estándares contemporáneos de calidad y narrativa, abordando tanto la producción de ficción como de no ficción.

En cuanto a su estructura, esta obra se organiza en tres capítulos que permiten una comprensión progresiva, integral y contextualizada del proceso de producción audiovisual. Cada capítulo ha sido diseñado para desarrollar, de forma clara y sistemática, los conocimientos esenciales que todo estudiante de comunicación y producción audiovisual debe dominar.

El **Capítulo 1** introduce al lector en el análisis de la industria audiovisual, abordando sus características fundamentales desde una perspectiva económica, tecnológica y organizacional. Se examina su evolución histórica, el impacto de la digitalización, la convergencia de medios y las tendencias contemporáneas, así como los datos más relevantes sobre el mercado audiovisual global.

El **Capítulo 2** está dedicado al proceso de producción audiovisual, estructurado en tres fases clave: preproducción, producción y postproducción. En la preproducción, se profundiza en la concepción y desarrollo del proyecto, la elaboración de documentos técnicos, el diseño del presupuesto y las estrategias de presentación o *pitching*. La fase de producción aborda las herramientas y técnicas utilizadas en el rodaje, desde el uso de cámaras hasta el diseño sonoro y lumínico. Finalmente, en la postproducción se examinan los procesos de montaje, edición, incorporación de efectos visuales y sonoros, así como las estrategias de explotación y comercialización del producto audiovisual.

El **Capítulo 3** se centra en los fundamentos del lenguaje audiovisual, explorando los elementos que configuran la narrativa visual. A través del estudio del plano, la toma, el encuadre, el espacio narrativo, el campo y fuera de campo, el movimiento de cámara, la continuidad y la elipsis, el lector podrá comprender cómo se construye el significado en una obra audiovisual a partir de su gramática visual.

Esta estructura permite al estudiante adquirir conocimientos teóricos y prácticos de forma ordenada, desarrollando habilidades clave para la planificación, creación y gestión de contenidos audiovisuales en distintos contextos profesionales.

TABLA DE CONTENIDOS

RESEÑA DE AUTOR.....	2
PREFACIO	4
TABLA DE CONTENIDOS	6
CAPÍTULO I. LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL.....	11
1.1. Nacimiento y Evolución de la Industria Audiovisual.....	12
<i>Orígenes del Cine: Entre ciencia e ilusión.....</i>	<i>13</i>
<i>Primeros creadores del lenguaje cinematográfico.....</i>	<i>13</i>
<i>Del cine mudo al cine sonoro</i>	<i>15</i>
<i>Del cine mudo al cine sonoro</i>	<i>16</i>
<i>El color, la expansión y la edad de oro</i>	<i>17</i>
<i>Avances técnicos y narrativos: efectos especiales y digitalización</i>	<i>18</i>
1.2. Marco legal y económico de la industria audiovisual	22
<i>¿Quiénes son los autores de una obra audiovisual?</i>	<i>23</i>
<i>Estructura económica de la industria audiovisual.....</i>	<i>23</i>
<i>El crecimiento actual del sector audiovisual.....</i>	<i>24</i>
<i>Sectores clásicos de la industria audiovisual.....</i>	<i>25</i>
1.3. Perspectiva Latinoamericana y Ecuatoriana de la Industria Audiovisual	25
<i>El caso de Ecuador</i>	<i>26</i>
<i>Ley Orgánica para la Transformación Digital y Audiovisual (2023)</i>	<i>26</i>
1.4. Instituciones Regulatoras d la Industria Audiovisual en Ecuador	27
<i>Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFCI)</i>	<i>28</i>
Conclusiones	30
Actividades prácticas. Unidad 1: La Industria Audiovisual	31
Estudio de caso: Netflix y el cambio en la distribución global	32
Preguntas guía:	33
CAPÍTULO 2. FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	34
2.1. Concepción y desarrollo de un proyecto audiovisual.....	36
2.2. Fases de preproducción: preparación y planificación	42
2.3. Fase de Producción: Ejecución	45
2.4. Fase de Postproducción: Finalización	46
2.5. Fase de Balance: Distribución	48
2.6. Roles en la producción audiovisual	48
Actividades prácticas. Unidad 2: Fases de la producción audiovisual	59
Estudio de caso: Stranger Things y el poder de una preproducción detallada	
.....	60
CAPÍTULO 3. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL.....	61
3.1. La construcción del encuadre y la imagen	62
<i>Toma</i>	<i>62</i>

<i>Espacio Narrativo</i>	63
<i>Encuadre</i>	64
<i>Plano</i>	65
<i>Movimiento</i>	74
3.2. Dimensión espacial de la imagen	83
<i>En Campo y Fuera de Campo</i>	83
<i>Estudio de caso: El uso del fuera de campo en The Haunting of Hill House</i>	84
3.3. Dimensión espacial de la imagen	85
<i>Escena</i>	85
<i>Secuencia</i>	85
3.4. Principios de continuidad y coherencia narrativa	87
<i>¿Qué es la continuidad audiovisual?</i>	87
<i>Errores comunes de continuidad (raccord)</i>	96
<i>Estudio de caso: Elipsis narrativa en Up de Pixar</i>	97
<i>Conclusiones</i>	98
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	102

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Hermanos Lumiere, fuente National Geographic.....	13
Ilustración 2. CinematógrafoFoto: Sspl / Getty images	13
<i>Ilustración 3. Georges Méliès en 1938. Wikipedia ...</i> ¡Error! Marcador no definido.	
Ilustración 4. Contribuciones de Griffith en el cine (ZUBIAUR CARREÑO, 2008, págs. 241-243).....	15
Ilustración 5. Una semana (original inglés: One Week) es un cortometraje y comedia de 1920 protagonizada por Buster Keaton. filmaffinity.com	16
Ilustración 6. El Chico (original inglés: The Kid) es un largometraje de comedia dramática escrita, producida, dirigida y protagonizada por Charles Chaplin	16
Ilustración 7. Este sistema se creó como un sistema dual en el que los colores que se iban a destacar eran rojo y verde.	17
Ilustración 8. Fragmentos Efectos especiales de películas TITÁNIC (1997).....	19
Ilustración 9. Características distintivas del streaming. (Bolognesi, 2023)	19

Ilustración 10. Evolución de la Industria Audiovisual: Hitos Clave	22
Ilustración 11. https://fomento.culturaypatrimonio.gob.ec/	28
Ilustración 12. https://www.copae.ec/index.html	29
Ilustración 13. Fases del proyecto audiovisual según Pardo Fernández, A. (2014)	36
Ilustración 14. Imagen generada por IA.....	38
Ilustración 15. Fuentes comunes de financiamiento según Martinez (2012).....	41
Ilustración 16. Formato de plan de rodaje organizado por planos.....	44
Ilustración 17. Plan de Rodaje por días. ayudantededireccion.blogspot.com	44
Ilustración 18. Desglose de guión. Cineadicta.com	44
Ilustración 19. Subetapas de la postproducción audiovisual. Pardo, 2014	47
Ilustración 20. Imagen generada con ChatGPT	63
Ilustración 21. Espacio narrativo y encuadre. Imagen generada con ChatGPT	64
Ilustración 22. Gran Plano General (GPG).....	66
Ilustración 23. Plano General Largo (PGL)	66
Ilustración 24. Plano General Corto (PGC).....	67
Ilustración 25. Plano Americano (PA).....	67
Ilustración 26. Plano Medio (PM).....	67
Ilustración 27. Primer Plano (PP).....	68
Ilustración 28. Primer Plano (PP).....	68
Ilustración 29. Plano Corto (PC).....	69
Ilustración 30. Plano Detalle (PD).....	69
Ilustración 31. Angulaciones de cámaras.....	70

Ilustración 32. Plano medio frontal y horizontal	70
Ilustración 33. Plano Entero Contrapicado	71
Ilustración 34. Plano medio contrapicado	71
Ilustración 35. Plano conjunto cenital. Tomada de Canva	72
Ilustración 36. Plano conjunto nadir. Tomada de Canva	72
Ilustración 37. Plano medio y posterior. Generado con ChatGPT	73
Ilustración 38. Plano medio corto y lateral. Generado con ChatGPT	73
Ilustración 39. Plano medio corto y 3/4	74
Ilustración 40. Paneo, panorámica, giro sobre su propio eje derecha-izquierda	75
Ilustración 41. Tilt, movimiento sobre su propio eje hacia arriba o abajo	76
Ilustración 42. Roll, rotación 360° sobre su propio eje	76
Ilustración 43. Dolly sobre rieles. Imagen generada con ChatGPT	76
Ilustración 44. Travelling in	77
Ilustración 45. Travelling out	77
Ilustración 46. Travelling lateral	78
Ilustración 47. Travelling vertical	78
Ilustración 48. Travelling de seguimiento hacia adelante	79
Ilustración 49. Travelling de seguimiento hacia atrás	79
Ilustración 50. Travelling de seguimiento lateral	79
Ilustración 51. Travelling circular	80
Ilustración 52. Zoom in/out	81
Ilustración 53. Crash zoom, Tarantino. Imagen extraída de Vimeo	81
Ilustración 54. Focus Rack. Casino Royale (2006)	82

Ilustración 55. El Padrino (1972) F. Coppola. Montaje paralelo de dos secuencias, sacerdote recita un rito religioso, mientras se muestran cómo se cumplen las ordenes de ejecución.87

Ilustración 56. Este esquema muestra el eje entre dos personajes y el arco de los 180° sobre el que se pueden colocar las cámaras (verdes). Al hacer un corte del arco verde al arco rojo, los personajes cambian de lugar en la pantalla. Wikipedia93

Ilustración 57. Este esquema muestra la variante de posición de una cámara de mínimo 30° para que no haya un salto visible en la escena. Cineadicta.com.....94

CAPÍTULO I. LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

La industria audiovisual, caracterizada por su constante evolución y la incorporación de nuevas tecnologías, demanda una comprensión detallada de cada una de estas etapas para garantizar la calidad del producto final y su inserción en un mercado competitivo. Esta industria se caracteriza por su naturaleza dual: es simultáneamente un campo creativo-cultural y un sector económico-industrial.

A lo largo de más de un siglo de historia, ha desarrollado un conjunto de prácticas y estructuras productivas especializadas, organizándose de forma similar a otras industrias culturales. En esencia, la producción audiovisual consiste en planificar, organizar y ejecutar proyectos creativos (películas, series, programas), equilibrando variables de tiempo, costo y calidad para lograr un producto final que resulte atractivo al público.

Sin embargo, a diferencia de otras manufacturas, cada obra audiovisual es un prototipo único, lo que conlleva altos niveles de incertidumbre en cuanto a su éxito comercial y rentabilidad. Esta combinación de creatividad artística, procesos industriales y riesgo económico define las principales características de la industria audiovisual.

Contenido

- 1.1. Evolución de la Industria Audiovisual
- 1.2. Estructura y Características de la Industria Audiovisual
- 1.3. Sectores de la industria audiovisual
- 1.4. Perspectiva Latinoamericana y Ecuatoriana

Objetivo del capítulo

Analizar la industria audiovisual desde una perspectiva integral, comprendiendo su definición, evolución histórica, tendencias actuales y su impacto en la economía global. Identificando los elementos clave que componen este sector, su transformación a lo largo del tiempo y los factores tecnológicos, económicos y culturales que han impulsado su crecimiento.

Al finalizar el capítulo, el estudiante será capaz de:

- Definir el concepto de industria audiovisual y comprender su alcance.
- Explicar la evolución del sector, identificando hitos clave en su desarrollo.
- Analizar datos económicos y tendencias tecnológicas que influyen en su crecimiento.
- Comprender la importancia de la innovación y la digitalización en la producción y distribución de contenidos.

Preguntas orientadoras

Para guiar la reflexión y comprensión del capítulo, se plantean las siguientes preguntas:

- ¿Cómo ha evolucionado la industria audiovisual y qué factores han influido en su transformación?
- ¿Cuáles son las principales características y dinámicas del sector audiovisual en la actualidad?
- ¿De qué manera la digitalización y las tecnologías emergentes han impactado en los procesos de producción audiovisual?

1.1. Nacimiento y Evolución de la Industria Audiovisual

El cine nació como una invención técnica, pero evolucionó como un lenguaje artístico y una poderosa industria cultural.

Los Lumière creían que el cine era solo una moda pasajera sin futuro comercial.



Reflexionemos: ¿Cómo ha influido la tecnología en las formas de narrar historias audiovisuales desde el siglo XIX hasta hoy?

Desde sus orígenes en el siglo XIX hasta la actualidad, la industria audiovisual ha recorrido un camino de constante transformación,

marcada por hitos tecnológicos, creativos y organizativos que redefinieron la manera de contar historias, producir contenidos y llegar a las audiencias.

Orígenes del Cine: Entre ciencia e ilusión

El cine nació en 1895 con el cinematógrafo¹ de los hermanos Lumière, un dispositivo capaz de grabar y proyectar imágenes en movimiento. La primera proyección fue realizada el 28 de diciembre de ese año en el Salón Indio del Grand Café de París, donde 33 personas vieron una serie de cortos, entre ellos: Salida de los obreros de la fábrica (Vela, 2019, pág. 22).



Ilustración 1. Hermanos Lumiere, fuente National Geographic



Ilustración 2. Cinematógrafo Foto: Sspl / Getty images

Primeros creadores del lenguaje cinematográfico

Uno de los primeros grandes cineastas y considerado el padre del cine fue Georges Méliès, un mago e ilusionista francés que aplicó su conocimiento del teatro y la magia a la cinematografía. En 1902, realizó la famosa película *Le Voyage dans la Lune*² (El viaje a la Luna), reconocida

¹ Cinematógrafo inventado por los hermanos Lumière, 1895. El aparato consistía en una caja de madera con un objetivo y una película perforada de 35 milímetros. Ésta se hacía rodar mediante una manivela para tomar las fotografías instantáneas que componían la secuencia (que no duraba más de un minuto) y proyectar luego la filmación sobre una pantalla.

² *Le Voyage dans la Lune* de Georges Méliès (1902) es una película pionera del cine mudo que narra la aventura de un grupo de astrónomos que viajan a la Luna en una cápsula impulsada por cañones, exploran la superficie lunar y regresan a la Tierra, destacando por sus innovadores efectos especiales para la época.

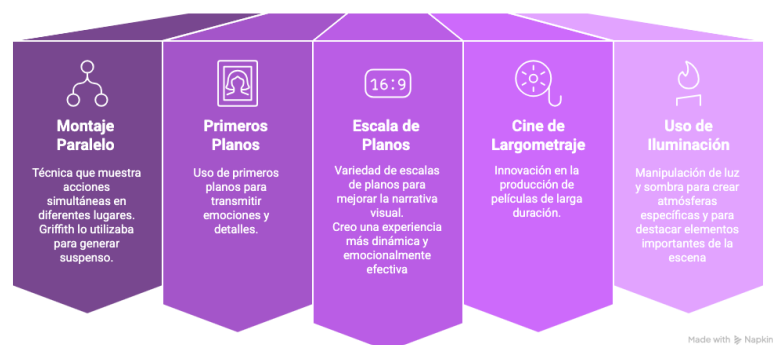
por ser pionera en el uso de efectos especiales, el diseño de decorados y la narrativa audiovisual.



Ilustración 3. Georges Méliès en 1938. Wikipedia

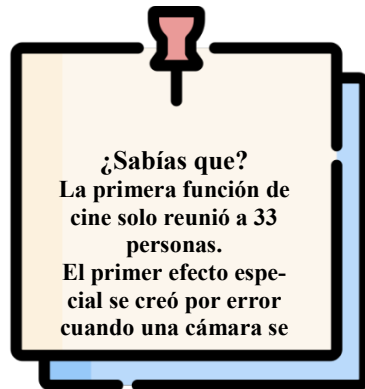
Méliès fue el primero en utilizar técnicas como el *stop-motion*³, exposición múltiple, y efectos que más tarde se convirtieron en elementos básicos del lenguaje cinematográfico (Rodríguez Vela, 2019).

Según Pavlou (2018) David Wark Griffith, conocido como DW Griffith, es ampliamente considerado como el padre del cine moderno debido a sus significativas contribuciones al desarrollo del lenguaje cinematográfico. A través de sus innovaciones técnicas y narrativas, Griffith transformó al cine de una simple curiosidad visual en un medio artístico complejo, estableciendo muchas de las convenciones que todavía se utilizan hoy en día. Zubiaur (2008) explica que algunas de sus contribuciones más importantes incluyen:



³ Forma de animación basada en una idea avanzada del folioscopio. Se trata de ir fotografiando y manipulando físicamente los objetos en cada fotograma. Al reproducir los fotogramas seguidos, la técnica crea el efecto de que el objeto se está moviendo. Fuente Adobe

Ilustración 4. Contribuciones de Griffith en el cine (ZUBIAUR CARREÑO, 2008, págs. 241-243).



El legado de DW Griffith es fundamental en el desarrollo del cine como forma de arte. Aunque sus películas y su figura siguen siendo objeto de controversia, sus aportes técnicos y narrativos prepararon los cimientos del cine moderno, desde el uso de técnicas de edición y los primeros planos, hasta la introducción del montaje paralelo.

Griffith sentó las bases para que el cine dejara de ser un espectáculo visual simple y se convirtiera en una herramienta poderosa para contar historias complejas y emocionalmente impactantes.

Del cine mudo al cine sonoro

Entre 1900 y 1927, el cine mudo fue la principal forma de producción audiovisual. Charles Chaplin⁴ con una de sus producciones icónicas *The Kid* (1921), Buster Keaton⁵ con *One Week* (1920) y otros cineastas y actores dominaron este período, empleando técnicas visuales para la narración sin la necesidad de diálogos. La industria del cine estadounidense comenzó a desarrollarse a gran escala durante este tiempo, estableciendo a Hollywood como el centro mundial del cine gracias a su capacidad para atraer a los principales talentos y su estructura empresarial orientada a la producción en masa (Bestard Luciano, 2011).

⁴ Charles Chaplin revolucionó el cine mudo con su personaje Charlot, combinando humor, crítica social y emoción sin necesidad de diálogos. Su legado definió el lenguaje visual del cine universal.

⁵ Buster Keaton, uno de los grandes pioneros del cine mudo, es conocido por su maestría en la comedia física, su estilo impasible y su innovación técnica en la puesta en escena.



Ilustración 5. Una semana (original inglés: One Week) es un cortometraje y comedia de 1920 protagonizada por Buster Keaton. filmaffinity.com



Ilustración 6. El Chico (original inglés: The Kid) es un largometraje de comedia dramática escrita, producida, dirigida y protagonizada por Charles Chaplin

Del cine mudo al cine sonoro

Un momento fundamental en la historia del cine fue la llegada del cine sonoro, que permitió incorporar sonido sincronizado a las imágenes en movimiento. En 1927, se estrenó *El Cantante de Jazz*, dirigida por Alan Crosland, la cual es reconocida como la primera película con diálogo sincronizado, marcando así el fin del cine mudo y la transición al cine hablado. (Gubern, 1994) Esta innovación tecnológica fue posible gracias al sistema *Vitaphone*⁶, desarrollado por la Warner Bros y la Western Electric, que sincronizaba una banda sonora grabada con la imagen proyectada (Vidal Bonifaz, 2008).

Sonorización: integración del audio sincronizado a la imagen cinematográfica.

⁶ El Vitaphone fue un sistema que sincronizaba imagen y sonido mediante discos fonográficos reproducidos al mismo tiempo que la película. Permitía incorporar diálogos, música y efectos sonoros a las proyecciones mudas.

El color, la expansión y la edad de oro

El uso del color en el cine comenzó con experimentos tempranos a principios del siglo XX, pero no fue hasta la década de 1930 que se estandarizó el uso del sistema Technicolor, que proporcionaba una alta calidad de color, vibrante y natural. En 1939, el estreno de *El Mago de Oz* y *Lo que el viento se llevó* ayudaron a popularizar el cine a color, marcando un antes y un después en la experiencia visual de las audiencias (Rodríguez Vela, 2019).

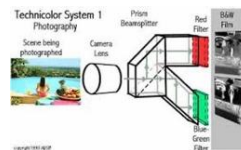


Ilustración 7. Este sistema se creó como un sistema dual en el que los colores que se iban a destacar eran rojo y verde.

Después de la Segunda Guerra Mundial, la industria del cine creció considerablemente. La década de 1950 se conoció como la Edad de Oro de Hollywood, un período en el que los grandes estudios (Warner Bros., Paramount, MGM, etc.) dominaron la producción y distribución del cine. El sistema que triunfaría definitivamente entre el público por su perfección técnica sería el *Cinemascope*⁷, desarrollado por la Fox, con efectos parecidos a los del Cinerama, pero que precisaba de una técnica mucho más sencilla y asequible que permitía su proyección en una pantalla gigante pero no imposible como la del Cinerama.

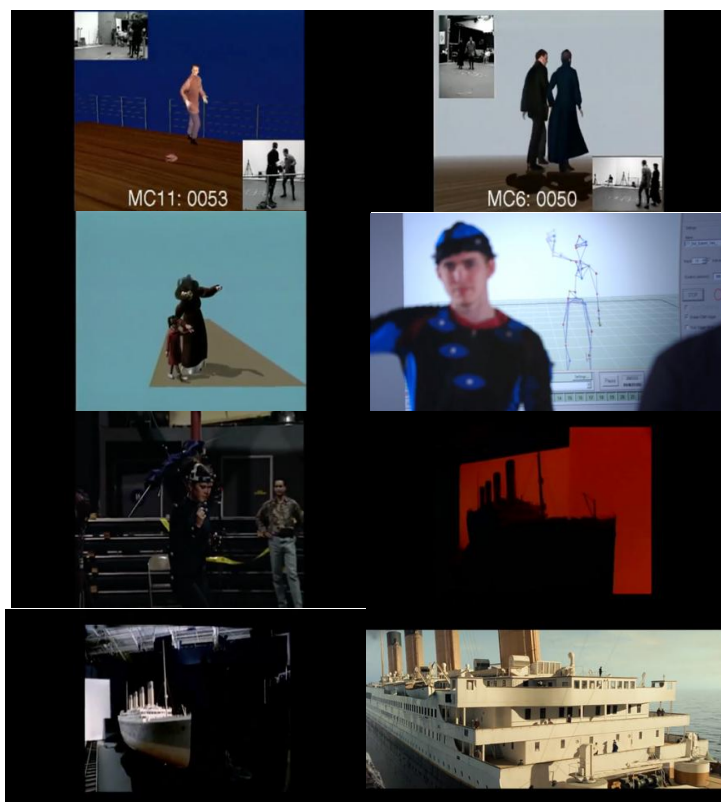
La película que inauguró este sistema fue *La túnica sagrada* (Henry Koster, 1953), con Richard Burton y Víctor Mature, una historia con trasfondo bíblico, y que se convirtió en la triunfadora de 1953 (Crespo, 2009, pág. 219).

⁷ El Cinemascope es un sistema de filmación que permite capturar imágenes panorámicas mucho más anchas que altas. Para lograrlo, se utiliza un lente anamórfico, que comprime la imagen horizontalmente al grabar en película de 35 mm y luego la descomprime al proyectarse. Esto crea una relación de aspecto amplia, que puede variar entre 2,66:1 y 2,39:1, generando una experiencia visual envolvente.

Avances técnicos y narrativos: efectos especiales y digitalización

En la década de 1970, George Lucas revolucionó la industria con el uso de efectos especiales avanzados en su película *Star Wars* (1977). Utilizó técnicas innovadoras como modelos a escala, pantallas verdes y efectos de cámara *motion control*⁸ para crear secuencias de acción que eran completamente nuevas para la audiencia de la época. Esta película marcó el inicio de una nueva era para los efectos especiales y la producción audiovisual en general (U-tad, 2022).

Con la llegada de la tecnología digital, la industria audiovisual experimentó una transformación completa. En la década de 1990, las cámaras digitales reemplazaron las cámaras de película, haciendo la producción de contenido más accesible. James Cameron utilizó cámaras digitales y efectos generados por computadora (CGI) en *Titanic* (1997) y *Avatar* (2009), que además popularizó el 3D, marcando otro hito tecnológico. El desarrollo de software de edición digital, como *Avid* y *Adobe Premiere*, también cambió la manera en que se editaban las películas, acelerando el proceso de postproducción y permitiendo una mayor experimentación.



⁸ En cine, el "motion control" se refiere a la técnica de usar computadoras para controlar el movimiento de la cámara, permitiendo la repetición precisa de movimientos para efectos especiales y otras aplicaciones.

Ilustración 8. Fragmentos Efectos especiales de películas TITÁNIC (1997)

El verdadero cambio en la industria audiovisual llegó con la irrupción de internet y la llegada de las plataformas de streaming, siendo Netflix una de las pioneras en revolucionar la distribución. Fundada en 1997, Netflix cambió de ser un servicio de alquiler de DVD a convertirse en una de las plataformas de streaming más importantes del mundo en la década de 2010, ofreciendo una vasta biblioteca de contenidos y comenzando a producir sus propios shows y películas originales (Molina, 2019).

Los servicios de OTT (Over-the-Top) como Amazon Prime, Disney+ y HBO Max han creado un modelo de acceso directo al consumidor, alterando las dinámicas de distribución y desplazando a las cadenas tradicionales y cines como intermediarios. Según Estavillo (2014) “los servicios Over the Top (OTT) pueden definirse como aquellos servicios de video, audio, voz o datos que se transmiten sobre las plataformas de internet fijo o móvil y que generalmente no son provistos por los operadores tradicionales de telecomunicaciones” (p. 11)

En el pasado, la exhibición estaba dominada por salas de cine y canales de televisión lineales con horarios fijos; hoy, en cambio, el público puede acceder a una inmensa biblioteca de películas y series en cualquier momento y lugar mediante Internet (Bullich & Guignard, 2016). Esto ha traído consigo un cambio en el modelo de negocio: de la venta de entradas o copias físicas se ha pasado a la suscripción a servicios de streaming y a la medición de éxito en términos de visualizaciones en línea. Grandes corporaciones tecnológicas y de entretenimiento compiten globalmente por suscriptores, invirtiendo miles de millones en producción de contenido original exclusivo para sus plataformas.



Ilustración 9. Características distintivas del streaming. (Bolognesi, 2023)

Este cambio ha alterado las dinámicas de poder en la industria: por un lado, ha abierto oportunidades a creadores, pero por otro, la concentración del mercado en unas pocas plataformas plantea interrogantes sobre diversificación y equidad en la remuneración.

Otro aspecto relevante del modelo digital es la monetización diferenciada. Según Albújar (2016) además del modelo principal de suscripción paga (SVOD, Subscription Video On *Demand*) que “se basa en el pago regular de un importe fijo (de carácter mensual o anual) a través del cual el usuario puede acceder a un catálogo de productos audiovisuales (series, películas, documentales, programas de televisión) para consumir en streaming” (pág. 24); han surgido modelos gratuitos con publicidad (AVOD) donde “el usuario puede acceder al visionado gratuito de los contenidos ofertados, pero a cambio tiene que visualizar diferentes elementos publicitarios, que pueden estar insertos en el propio vídeo y/o en la interfaz de la aplicación web.” (pág. 24) y plataformas de transacción por contenido (TVOD, pago por ver títulos individuales) que “Consiste en el pago puntual de un importe por el acceso a un contenido individual, como una película o un episodio, ya sea vía streaming (alquiler temporal) o descargándolo al dispositivo permanentemente (compra)” (pág. 24), diversificando la forma en que se generan ingresos. Las decisiones sobre lanzamiento (cine tradicional vs. estreno en plataforma) ahora se analizan estratégicamente: en algunos casos, grandes películas se estrenan simultáneamente en salas y en *streaming*, o pasan a *streaming* tras una ventana teatral muy corta, como respuesta a la creciente preferencia de ciertos públicos por ver estrenos en casa.

El crecimiento del *streaming* ha transformado profundamente el consumo audiovisual, permitiendo que audiencias globales accedan a los mismos contenidos en línea de forma simultánea. Este fenómeno ha obligado a los medios tradicionales a adaptarse, ya sea mediante la creación de sus propias plataformas o la incorporación de servicios bajo demanda.

Sin embargo, la evolución del sector no se limita al *streaming*. La convergencia tecnológica ha borrado las fronteras entre medios antes diferenciados, como el cine, la televisión, los videojuegos y el internet, integrándolos en un mismo ecosistema digital. Hoy, una misma obra puede circular por múltiples plataformas, y los formatos se entrelazan en nuevas formas de distribución y narrativa.

En este contexto, tecnologías emergentes como la realidad aumentada⁹ (AR) y la realidad virtual¹⁰ (VR) permiten experiencias inmersivas, donde el espectador puede interactuar con el entorno narrativo. Estas herramientas, inicialmente orientadas al entretenimiento, se expanden hacia áreas como la educación, el turismo y la comunicación institucional, redefiniendo los límites del audiovisual.

Por su parte, la inteligencia artificial generativa¹¹(IA) ha comenzado a intervenir en distintos niveles de la producción: desde la personalización de recomendaciones en plataformas, hasta la generación de contenidos asistidos por algoritmos. Herramientas de IA ya son utilizadas para la escritura automatizada de guiones, la edición de video y la creación de efectos visuales, optimizando recursos y ampliando las posibilidades creativas. Según Zelcer (2023) citado en Hinojosa et.al. (2024):

La IA ha demostrado ser efectiva en la automatización de tareas en la producción audiovisual, como la edición de vídeo, la sincronización de audio, la generación de efectos especiales o la gestión de metadatos. Esto ha mejorado la eficiencia y ha reducido costes en la creación de contenidos. También la IA se utiliza para analizar datos de audiencia y preferencias, lo que permite la creación de contenidos audiovisuales personalizados. Los sistemas de recomendación de plataformas de streaming son un ejemplo común de esta aplicación (pág. 120).

En conjunto, estas transformaciones exigen una visión renovada del audiovisual. Para los profesionales y estudiantes del área, comprender estos cambios no solo implica dominar los fundamentos narrativos y técnicos tradicionales, sino también incorporar una perspectiva tecnológica capaz

⁹ Es el término que se usa para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta a tiempo real. (Cárdenas y otros, 2018)

¹⁰ La Realidad Virtual es un sistema informático usado para crear un mundo artificial, generado por un ordenador o por una cámara virtual que permite al usuario visualizar, manipular e interactuar con ese mundo, en tiempo real, a través de un dispositivo que permita su presencia en él. (Pimentel y otros, 2023)

¹¹ La IA generativa se ha convertido en una herramienta valiosa para la producción de contenido en los medios de comunicación. Esta tecnología ha demostrado ser útil en ámbitos como el periodismo escrito, la creación gráfica, la producción audiovisual y el entretenimiento, entre otros. Con ella se pueden generar textos, voces e imágenes (fijas y en movimiento) de forma cada vez más automatizada, lo que simplifica tareas, reduce tiempos de producción y favorece así la eficiencia. (Franganillo, 2023)

de adaptarse a un entorno en constante evolución. La producción audiovisual del presente se sitúa en un punto de convergencia entre creatividad, técnica e innovación.

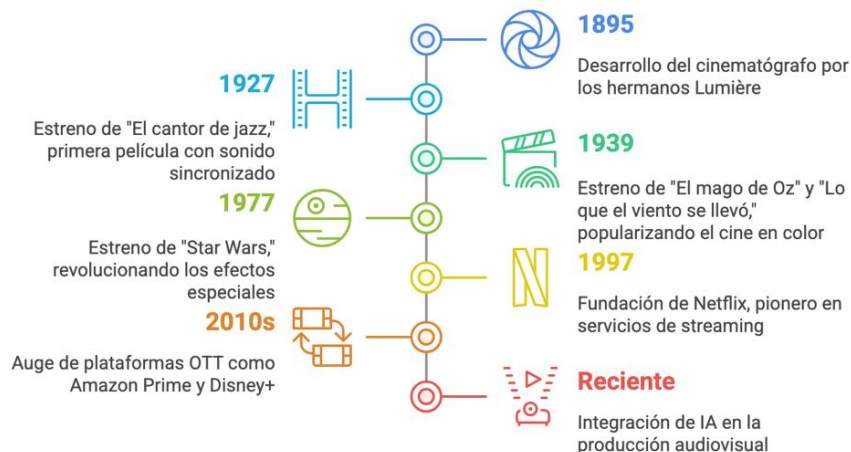


Ilustración 10. Evolución de la Industria Audiovisual: Hitos Clave

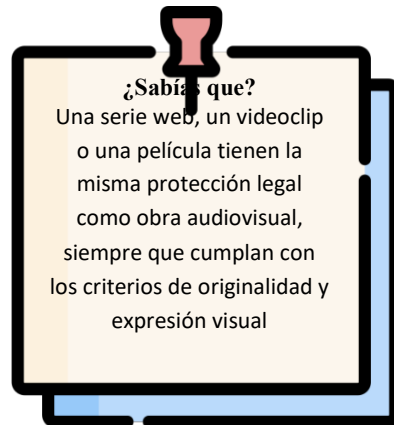
1.2. Marco legal y económico de la industria audiovisual

La industria audiovisual se sostiene sobre dos pilares clave: la **estructura legal**, que protege los derechos de los creadores, y la **estructura económica**, que permite la financiación, producción y explotación de las obras. Comprender ambos aspectos es fundamental para todo profesional del sector.

Según la Ley de Propiedad Intelectual española, una obra audiovisual es una "creación expresada mediante una serie de imágenes asociadas, con o sin sonorización incorporada", pensada para ser exhibida al público a través de diversos dispositivos (películas, videos, archivos digitales, etc.).

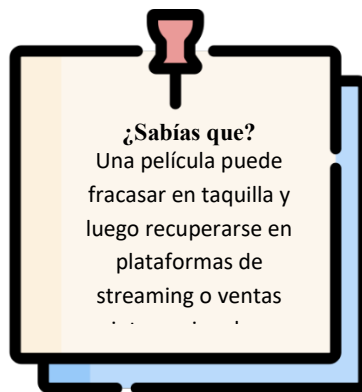
¿Quiénes son los autores de una obra audiovisual?

Según Troncoso (2022) Ministerio de Cultura y Deporte en su producción intervienen diversos autores, como el **guionista**, el **director**, el **director de fotografía**, el **compositor de la banda sonora**, el **montajista**, entre otros, además de los artistas que interpretan los personajes. En muchas legislaciones, algunos de estos participantes son considerados coautores principales. Por ejemplo, es común que se reconozca como autores de una película al director, al guionista y al compositor de la música.



- **Autores principales** (varía según país): guionista, director, compositor musical.
- **Colaboradores esenciales**: fotógrafo, editor, actores, sonidistas, etc.
- **El productor**: es quien financia y organiza la producción, y suele ostentar los derechos patrimoniales (comerciales) de la obra.

El productor audiovisual, por su parte, es identificado como la figura empresarial que impulsa, financia y coordina el proyecto. Aunque no es autor en sentido estricto, ostenta los derechos patrimoniales de la obra, lo que le permite gestionar su explotación económica. Estos derechos incluyen la reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de la obra. No obstante, los autores conservan sus derechos morales (como el reconocimiento de la autoría) y, en muchos casos, reciben remuneraciones adicionales (regalías) por la utilización comercial de la obra.



Estructura económica de la industria audiovisual

Desde una perspectiva económica, la industria audiovisual funciona como un sistema singular dentro de la economía cultural. Cada producción audiovisual representa un proyecto único, con características específicas en cuanto a equipo técnico, financiación y plan de producción. Esto implica que no existe una línea de montaje estandarizada, como en

otras industrias manufactureras. Cada obra conlleva altos niveles de inversión y un riesgo considerable, dado que la rentabilidad futura es incierta (Orgáz, 2002). Una película de bajo presupuesto puede resultar un éxito comercial inesperado, mientras que una superproducción puede fracasar en taquilla.

Para mitigar estos riesgos, los productores diversifican sus fuentes de financiación a través de coproducciones internacionales, preventas a distribuidores, subvenciones, incentivos fiscales y otras estrategias que aseguren la viabilidad económica del proyecto. Además, la recuperación de la inversión se realiza de forma escalonada mediante distintas ventanas de explotación: estrenos en cines, venta o alquiler de copias (físicas o digitales), emisiones televisivas, y presencia en plataformas de streaming.

Pocos países cubren su demanda audiovisual solo con producción nacional. El intercambio global es esencial.

Ejemplo: Las telenovelas mexicanas se exportan a más de 100 países. Al mismo tiempo, en México se consumen películas de EE.UU., Corea del Sur y Europa.

El crecimiento actual del sector audiovisual

En los últimos años, el sector audiovisual ha registrado un crecimiento sostenido, impulsado por la digitalización, el acceso masivo a internet y la consolidación de las plataformas de streaming. Según el informe Industry Outlook and Trends Analysis 2024 (IOTA) de AVIXA, se proyecta que los ingresos globales de la industria alcanzarán los **422 mil millones de dólares** en **2029**, partiendo de los **306.4 mil millones** registrados en **2023**. Este crecimiento, con una tasa compuesta anual del 5.35%, refleja la expansión del mercado de experiencias audiovisuales y la incorporación de tecnologías emergentes (Fairfax, 2024).

Dentro de este panorama, la industria de la integración de experiencias audiovisuales se posiciona como uno de los sectores de mayor crecimiento. Las soluciones audiovisuales aplicadas a eventos en vivo, conferencias, conciertos y otros espacios interactivos representan una parte importante del dinamismo actual. Se estima que este segmento generará ingresos de 57.2 mil millones de dólares entre 2024 y 2029, con una tasa de crecimiento del 6.3%.

Sectores clásicos de la industria audiovisual

La estructura clásica de la industria audiovisual se organiza en torno a tres sectores fundamentales:

- **Producción:** abarca desde la concepción de la idea y el desarrollo del guion, hasta el rodaje y la postproducción.
- **Distribución:** se encarga de colocar el producto terminado en los distintos mercados, estableciendo acuerdos con exhibidores y plataformas.
- **Exhibición (o explotación):** representa el contacto directo con el público, a través de salas de cine, televisión, soportes físicos o entornos digitales (Martínez Abadía, 2012).

Este ecosistema interdependiente requiere un flujo constante de contenidos que garanticen la sostenibilidad del sector. El éxito de la industria depende del equilibrio entre estos tres pilares: una producción de calidad, una distribución eficiente y una exhibición que llegue efectivamente al público.

1.3. Perspectiva Latinoamericana y Ecuatoriana de la Industria Audiovisual

América Latina ha sido, por décadas, una gran consumidora de producciones internacionales, principalmente de Hollywood. Esto se debe a que, en muchos países, la producción audiovisual local no alcanzaba a cubrir la totalidad de la demanda nacional. Sin embargo, en los últimos años, la región ha vivido un renacimiento audiovisual impulsado por:

- **Fondos de fomento estatales**
- **Coproducciones regionales**
- **Alianzas con plataformas globales de streaming**

“La convergencia digital ha permitido que historias locales encuentren audiencias globales”

 Ejemplos representativos:

- "Roma" (México) y "La Casa de Papel" (España) se convirtieron en éxitos internacionales gracias a Netflix.
- En países como Argentina y Colombia, se han desarrollado estudios de animación y ficción con gran proyección internacional.

Los gigantes del streaming también han invertido en producciones locales de la región, reconociendo el valor de la diversidad cultural y las historias autóctonas para atraer suscriptores. Según datos recientes, Netflix encabeza el mercado de streaming latinoamericano en cuanto a usuarios, seguida de otras plataformas globales, lo cual demuestra la penetración de este nuevo modelo de consumo en países de la región. Sin embargo, este fenómeno viene acompañado de desafíos como la competencia desigual (plataformas globales vs. actores locales), la piratería digital –que sigue siendo elevada en ciertos mercados latinoamericanos– y la necesidad de adaptar marcos regulatorios para la era digital.

El caso de Ecuador

Aunque de menor escala, Ecuador ha fortalecido su industria audiovisual a partir del siglo XXI, con más producciones nacionales en cine, televisión y contenido digital.

Para fomentar este sector, el Estado ecuatoriano ha implementado medidas legales y políticas de incentivo. Recientemente, en 2023, se promulgó la Ley Orgánica para la Transformación Digital y Audiovisual, que declara la producción audiovisual como sector de interés nacional, generando incentivos para todas sus etapas, desde el desarrollo hasta la distribución de contenidos.

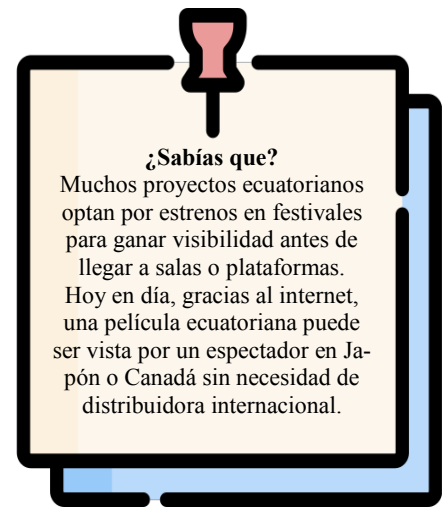
Ley Orgánica para la Transformación Digital y Audiovisual (2023)

Esta ley reconoce al audiovisual como **sector de interés nacional** e impulsa:

- **La modernización de trámites**
- **Incentivos a la inversión privada y coproducción internacional**
- **Distribución digital y global de contenidos**

Con esta normativa, Ecuador se alinea con una tendencia regional de apoyo a las industrias creativas y culturales, entendiendo que más allá del valor artístico, el audiovisual puede ser motor de desarrollo económico, creación de empleo y proyección internacional del país.

A pesar de las iniciativas, el contexto ecuatoriano sigue presentando retos: el mercado interno es limitado en tamaño, lo que hace crucial la búsqueda de audiencias internacionales para rentabilizar proyectos (sea vía festivales, ventas al extranjero o colocación en plataformas globales). La infraestructura de exhibición tradicional (salas de cine) es reducida fuera de las principales ciudades, aunque el crecimiento del acceso a Internet y la penetración de plataformas de streaming están facilitando que el público ecuatoriano tenga más opciones de contenido y que, a la vez, producciones locales puedan llegar al espectador sin pasar por canales convencionales.



En este panorama híbrido, conviven estrenos nacionales en cines, transmisiones en canales de TV locales, y la disponibilidad de producciones ecuatorianas en catálogos de VOD (video on demand). El desafío para los creadores y productores ecuatorianos -al igual que en muchos países latinoamericanos- es aprovechar las oportunidades de la convergencia digital (por ejemplo, coproducir con Netflix Latinoamérica, o distribuir sus filmes en festivales en línea) sin perder de vista la importancia de fortalecer su propia cadena de valor local.

1.4. Instituciones Reguladoras d la Industria Audiovisual en Ecuador

La regulación de la industria audiovisual varía según el país y la región, siendo administrada por diferentes organismos que supervisan la producción, distribución y difusión de contenidos. Estas instituciones tienen la responsabilidad de garantizar que las obras audiovisuales cumplan con normativas legales, estándares éticos y criterios de calidad, protegiendo así los derechos de los creadores y el acceso equitativo del público a la producción cultural.

En Ecuador, existen entidades que fomentan y regulan la actividad audiovisual, promoviendo tanto la producción nacional como la participación del país en el circuito internacional. Entre las instituciones más relevantes se encuentran:

Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación (IFCI)

El Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación ¹²(IFCI) es el organismo encargado de promover y fortalecer la industria creativa y cultural en Ecuador. Su labor se centra en incentivar la producción audiovisual a través de políticas de financiamiento, coproducción y difusión de contenido. Entre sus principales objetivos destacan:

- Fomentar la creación, producción e innovación en el ámbito artístico y cultural ecuatoriano, facilitando su circulación a nivel nacional e internacional.
- Impulsar coproducciones internacionales, promoviendo la integración del sector cinematográfico, audiovisual y escénico del país en mercados globales.
- Equilibrar la distribución de obras audiovisuales, garantizando una mayor diversidad de contenidos en el mercado.

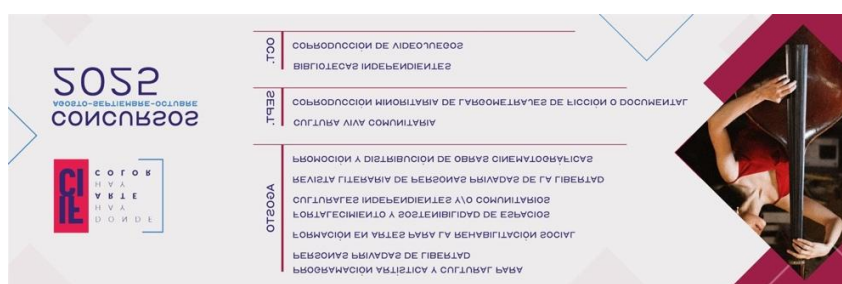


Ilustración 11. <https://fomento.culturaypatrimonio.gob.ec/>

Corporación de Productores Audiovisuales del Ecuador (COPAE)

La Corporación de Productores Audiovisuales del Ecuador (COPAE) es el principal gremio de productores de cine y audiovisual en el país. Actúa como un organismo representativo ante instituciones gubernamentales y organizaciones internacionales, defendiendo los

¹² Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación apoya a creadores mediante: Fondos concursables para proyectos audiovisuales, Capacitaciones, coproducciones y circulación internacional e Incentivos para exhibición en salas, TV o plataformas.

intereses de sus asociados en temas de legislación, financiamiento y distribución de contenidos.

Además, la COPAE cumple una función esencial en el desarrollo del sector mediante:

- Asesoría y apoyo a los productores audiovisuales, brindando orientación legal y técnica.
- Formación y capacitación profesional, fortaleciendo las competencias de los creadores y técnicos del medio audiovisual.
- Gestión de políticas para la industria, impulsando iniciativas que favorezcan la producción, exhibición y distribución de obras audiovisuales en Ecuador y el extranjero.

Las instituciones reguladoras desempeñan un papel crucial en la consolidación del sector audiovisual, asegurando su desarrollo sostenible y su competitividad en el ámbito internacional. A través de la creación de normativas, el acceso a financiamiento y la promoción de políticas de fomento, estos organismos no solo protegen la industria, sino que también garantizan la diversificación y proyección del contenido audiovisual ecuatoriano.



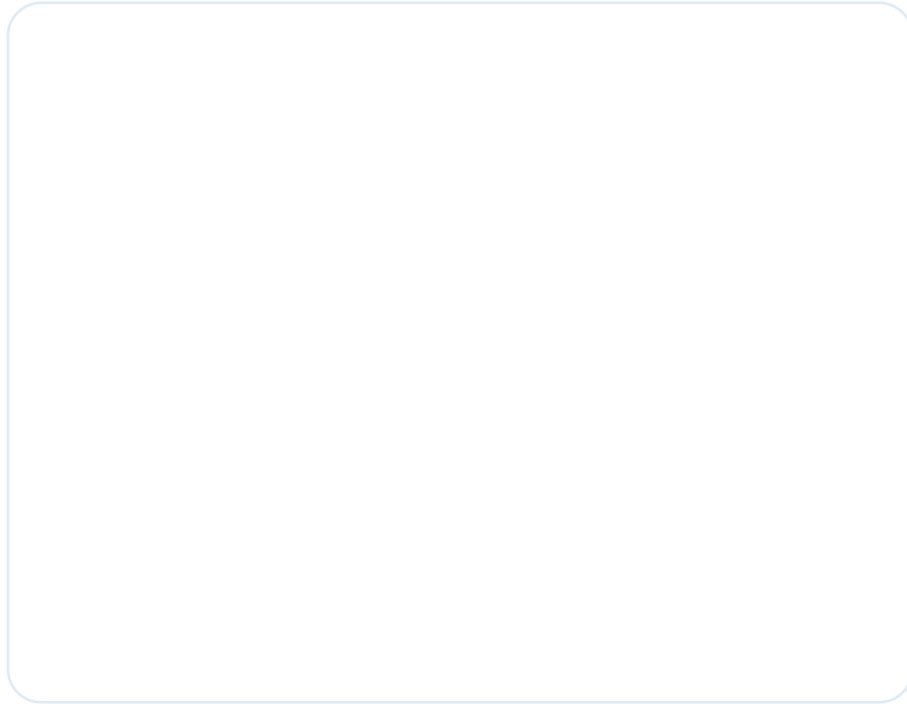
Ilustración 12. <https://www.copae.ec/index.html>

Conclusiones

- Este capítulo permitió comprender que la industria audiovisual es un ecosistema complejo donde confluyen elementos legales, económicos, creativos y tecnológicos. Su carácter multidisciplinario exige que el profesional de la comunicación entienda tanto los derechos de autor como las dinámicas de distribución y exhibición.
- La producción audiovisual debe abordarse como un proyecto con riesgo económico. El éxito no depende únicamente del talento creativo, sino también de una adecuada gestión legal, financiera y comercial.
- El crecimiento de las plataformas digitales y de streaming ha transformado las formas de producción, distribución y consumo, dando paso a modelos más accesibles, pero también más competitivos.
- Entender la estructura productiva (producción, distribución, exhibición) es fundamental para insertarse con éxito en la cadena de valor audiovisual.

Actividades prácticas. Unidad 1: La Industria Audiovisual

Elabora una línea cronológica de los hitos más relevantes de la evolución audiovisual desde el cine hasta los contenidos en streaming.



Relaciona los componentes de la industria audiovisual (producción, distribución, exhibición)

PRODUCCIÓN

DISTRIBUCIÓN

EXHIBICIÓN

--	--	--

-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

Analiza cómo Netflix pasó de ser un servicio de alquiler de DVD a convertirse en líder del streaming global. Examina su impacto en la producción de contenido original, los cambios en los hábitos de consumo, y cómo afectó a industrias nacionales, como el caso de Ecuador.

Preguntas guía:

- ¿Cómo modificó Netflix la cadena de valor audiovisual?
- ¿Qué oportunidades y amenazas generó en países como Ecuador?
- ¿Qué implica el modelo de suscripción frente al tradicional?

CAPÍTULO 2. FASES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

El proceso de producción audiovisual constituye la columna vertebral de cualquier proyecto comunicacional, ya que articula los procedimientos, recursos y estrategias necesarias para convertir una idea en un producto audiovisual concreto y distribuible. Esta etapa no solo implica la creación artística, sino también la planificación, ejecución y gestión de los recursos técnicos y humanos que intervienen en la producción.

El presente capítulo aborda de manera integral las fases que componen el proceso de producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción. En la fase de preproducción, se analizarán las etapas de concepción y desarrollo del proyecto, la elaboración de guiones, la planificación logística y técnica, así como las estrategias de presentación y venta de la idea a través del pitching. En la fase de producción, se explorarán las herramientas y técnicas utilizadas durante el rodaje, enfocándose en la correcta ejecución de la grabación y la dirección técnica. Finalmente, en la postproducción, se revisarán los procesos de montaje, edición, sonorización y los mecanismos de explotación y comercialización de la obra audiovisual.

Contenido

- 2.1. Fase de desarrollo: definición, diseño y planificación
- 2.2. Fase de Preproducción: preparación y planificación
- 2.3. Fase de Producción: Ejecución
- 2.4. Fase de Postproducción: Finalización
- 2.5. Fase de Balance: Distribución
- 2.6. Roles en la producción audiovisual

Objetivo del capítulo

Este capítulo tiene como propósito proporcionar al estudiante los conocimientos y competencias necesarias para gestionar de manera eficaz cada etapa del proceso de producción, comprendiendo la importancia de una planificación adecuada y una ejecución profesional que garantice la calidad y viabilidad del producto final.

Al finalizar el capítulo, el estudiante será capaz de:

- Comprender las etapas fundamentales del proceso de producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción.
- Elaborar y desarrollar un proyecto audiovisual desde su concepción hasta la planificación técnica y logística.
- Aplicar estrategias efectivas de pitching para la presentación y venta de proyectos audiovisuales.

Preguntas orientadoras

Para guiar la reflexión y comprensión del capítulo, se plantean las siguientes preguntas:

- ¿Qué etapas conforman el proceso de producción audiovisual y cuál es la función específica de cada una?
- ¿Cómo se concibe y desarrolla un proyecto audiovisual desde la idea inicial hasta la planificación de su ejecución?
- ¿Qué elementos deben considerarse para realizar un pitching efectivo de un proyecto audiovisual?
- ¿Cuáles son las estrategias actuales para la explotación y comercialización de un producto audiovisual?

¿Sabías que?

Las productoras grandes dividen sus equipos según estas fases: existe un departamento de desarrollo, otro de producción, postproducción, ventas e incluso atención al cliente. Cada uno sigue su propio calendario, pero coordinado para que el flujo de trabajo funcione como una cadena perfectamente sincronizada.

Todo proyecto audiovisual, al igual que cualquier otro proceso de producción, requiere una organización estructurada que permita avanzar de forma lógica, eficiente y ordenada desde la concepción de la idea hasta la entrega del producto final. Este recorrido se desarrolla en el tiempo y se compone de una serie de fases interrelacionadas, en las que cada una sienta las bases para la siguiente.

Según Pardo Fernández (2014), "las principales etapas en la gestión de todo proyecto son: definición y diseño, planificación, preparación,

ejecución, finalización y balance”. (p. 57) En el ámbito audiovisual, estas etapas se adaptan a la naturaleza creativa y técnica del medio, condensándose en cinco grandes fases: **Desarrollo, Preproducción, Producción, Postproducción y Balance o Evaluación Final**.

Cada una de estas fases tiene funciones específicas, y omitir alguna o saltarla prematuramente puede comprometer no solo el resultado artístico del proyecto, sino también su viabilidad técnica, económica y logística. Conocer a fondo el flujo de trabajo permite a los futuros productores y realizadores gestionar mejor los recursos, cumplir los plazos y asegurar la calidad del producto final.



Ilustración 13. Fases del proyecto audiovisual según Pardo Fernández, A. (2014)

2.1. Concepción y desarrollo de un proyecto audiovisual

Todo producto audiovisual comienza con una idea (Antezna Guizada, 2017). Esta idea puede ser completamente original o surgir como una adaptación de una obra preexistente: una novela, un cómic, una noticia o incluso una vivencia personal. Pero, más allá de su origen, la idea debe transformarse progresivamente en un proyecto estructurado, viable y comunicable. En esta fase inicial, se define qué se quiere contar, por qué es importante contarlo y cómo se va a realizar.

Perfil y formato del producto

Antes de elaborar la narrativa, es esencial determinar el tipo de contenido que se va a crear. Esto incluye identificar:

- El **tipo de producto** (ficción, documental, serie, cortometraje, videoclip, etc.),
- Su **duración estimada**,

- El **público objetivo** (segmento demográfico al que va dirigido),
- Y la **plataforma de difusión** (cine, televisión, redes sociales, plataformas VOD, etc.).

Diseño creativo y estudio de viabilidad

Martínez (2012) sugiere que una vez definido el perfil y formato de proyecto es momento de abordar la parte creativa para lo que sugiere que nos preguntemos: **¿Qué se quiere contar?**

La idea base se analiza desde dos perspectivas:

- **Idea dramática:** es la historia concreta que se quiere contar.
- **Idea temática:** es el mensaje o reflexión que sustenta dicha historia.

Una vez que definamos que es lo que queremos contar debemos preguntarnos **¿Para qué se cuenta?** Ya que toda obra audiovisual transmite valores, emociones o mensajes. Es importante saber por qué se cuenta esa historia contribuye a establecer su relevancia y coherencia.

El siguiente paso es preguntarnos **¿Cómo se va a contar?**, entonces llegó el momento de estructurar la trama de la historia. El desarrollo narrativo parte de una sinopsis breve, avanza hacia un tratamiento (resumen extenso con estructura narrativa) y culmina en el guion literario. Posteriormente, se elabora el guion técnico, donde se indican planos, movimientos de cámara, sonido y otros aspectos formales.

Dato curioso: *Get Out* (¡Huye!, 2017), dirigida por Jordan Peele, nació como una idea original que combinaba el género de terror con una crítica social sobre el racismo. La película atravesó varias fases de desarrollo narrativo antes de llegar a su versión final, destacándose por su alta originalidad y éxito comercial a pesar de su bajo presupuesto.

Estudio de viabilidad

Si bien es cierto, que se puede tener una idea original y creativa para producir, siempre se debe analizar que sea factible (realizable). En esta etapa se evalúa:

- **Viabilidad técnica:** ¿Contamos con los recursos para llevarla a cabo (equipos, locaciones, tecnología)?

- **Viabilidad económica:** ¿Cuál es el presupuesto aproximado y cómo se financiará?
- **Viabilidad comercial:** ¿Existe un público interesado?, ¿tiene potencial de distribución o venta?
- **Viabilidad legal:** ¿La obra cuenta con los derechos necesarios?, ¿cumple normativas vigentes?

Presentación del proyecto audiovisual: comunicar la idea

Un buen proyecto no solo debe estar bien desarrollado; también debe saberse presentar para conseguir apoyos y pasar de la teoría a la realidad. En el ámbito audiovisual es común preparar *dosieres*¹³ de presentación y otros materiales para comunicar la esencia del proyecto a potenciales productores, socios o financistas. Estas estrategias de comunicación permiten vender la idea, transmitiendo su atractivo de forma concisa y convincente (Martínez Abadía, 2012).



Ilustración 14. Imagen generada por IA

Puche (2017) propone una estructura sugerida del dossier:

- Título, logline y tagline
- Sinopsis y tratamiento argumental
- Descripción de personajes principales
- Notas de dirección o intenciones creativas
- Plan de producción y presupuesto estimado
- Estrategia de financiación y distribución (pág. 10)

¹³ El dossier o dossier es un documento de presentación del proyecto audiovisual. Su función es comunicar, de forma clara y atractiva, la esencia del proyecto a posibles productores, plataformas, fondos o coproductores.

Al preparar la presentación de un proyecto, es útil apoyarse en referencias visuales. Muchas veces se crea un breve *teaser*¹⁴ conceptual o se reúnen imágenes de inspiración (fotogramas de otras películas, ilustraciones, etc.) para incluir en el *dosier*. Esto ayuda a transmitir el estilo visual o el tono.

Finalmente, es importante adaptar la presentación al receptor: no es igual presentar un proyecto a un fondo estatal (donde interesará la cultural y viabilidad económica para el país) que a un inversor privado (que buscará retorno financiero), o a una plataforma de streaming (que quizás prioriza originalidad y enganche con cierto público objetivo). Un buen dossier debe convencer sin prometer imposibles, demostrando que los creadores tienen una visión clara y un plan concreto para ejecutarla.

El pitching: exponer propuestas a productores o inversionistas

El ***pitching*** es la acción de presentar oralmente (y a veces con apoyo visual) un proyecto audiovisual ante potenciales interesados, ya sean productores, ejecutivos de cadenas, inversores o jurados de festivales. Se trata, esencialmente, de vender la idea en persona, en poco tiempo y de forma impactante. Un pitch exitoso combina contenido sustancial (explica de qué trata el proyecto y por qué vale la pena) con dotes de comunicación (quien expone debe transmitir pasión, seguridad y claridad) (Martínez Abadía, 2012).

¿Sabías que...

El pitch de *Stranger Things* fue descrito como: “una carta de amor a los años 80 con el ADN de Steven Spielberg, Stephen King y John Carpenter”. Esta frase no solo situó el tono de la serie, sino que evocó al instante las referencias que la inspiraban, conectando emocionalmente con productores nostálgicos y asegurando su aprobación.?

¹⁴ El *teaser* de vídeo es un recurso audiovisual creativo cuya duración es inferior a los 30 segundos. Su objetivo es el de impactar y captar la atención del espectador para incitarle a ver el vídeo completo.

Estructura básica del pitch:

- Hook o gancho inicial (una frase o pregunta que capte atención)
- ¿Qué es el proyecto? (tipo, género, formato)
- ¿Quién lo protagoniza?, ¿quiénes están detrás?
- ¿Por qué es importante o único?
- ¿Cómo se va a realizar?
- Estado actual y necesidades del proyecto

Ensayá el pitch hasta poder contarlo con naturalidad y entusiasmo. Si no logras explicar la esencia del proyecto en un minuto, probablemente necesites afinar tu idea.

Durante el pitching, es importante:

- Observar a la audiencia y mantener su interés.
- Evitar tecnicismos excesivos o entrar en detalles menores del guion – es preferible enfocarse en los puntos fuertes: la premisa, los personajes, quizás algún giro muy novedoso,
- Y también aspectos prácticos como el estado del proyecto (¿tiene algún apoyo ya?, ¿algún actor conocido adjunto?, ¿alguna estimación de presupuesto?).

Si se logra impresionar en esos pocos minutos, se abre la puerta a reuniones posteriores donde sí se profundizará en presupuestos, guiones y contratos (Hernández Fernández, 2018).

Mecanismos y estrategias de financiamiento de la producción

Ningún proyecto audiovisual se realiza sin recursos económicos. Por tanto, parte fundamental del trabajo del productor es conseguir financiamiento para hacer realidad el guion. Existen múltiples fuentes de financiación posibles, desde apoyos estatales hasta inversiones privadas, y cada proyecto suele armar un rompecabezas financiero combinando varias de ellas. Conocer estos mecanismos y diseñar una estrategia adecuada es clave para sacar adelante la producción (Solot, 2011).

En general, las fuentes de financiamiento de un proyecto audiovisual se clasifican en dos grandes grupos: fuentes propias o privadas¹⁵ y fuentes

¹⁵ Las fuentes privadas incluyen dinero aportado por productores, inversores o empresas.

públicas¹⁶. A estas se suman alternativas como la financiación comunitaria (*crowdfunding*¹⁷) y acuerdos de preventa o distribución anticipada. La combinación exacta dependerá de la naturaleza y alcance del proyecto.

Al planificar la financiación, el productor debe identificar todas las fuentes potenciales y, muy importante, distinguir cuáles ya están confirmadas y cuáles están en gestión. Entre las fuentes comunes de financiamiento de obras audiovisuales encontramos, por ejemplo:

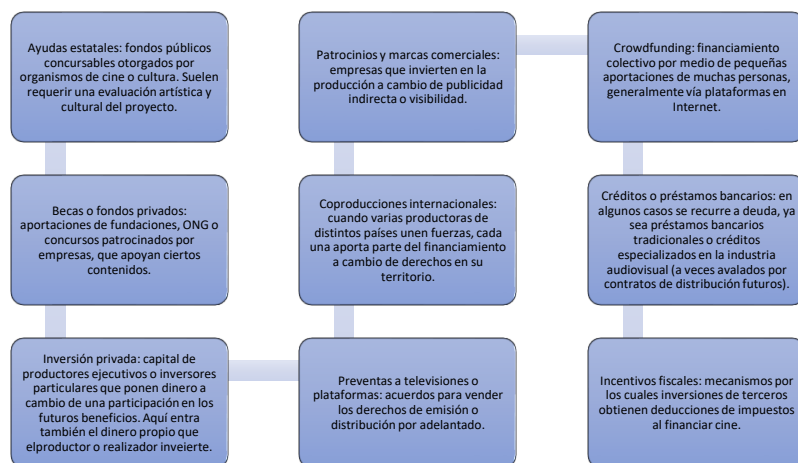


Ilustración 15. Fuentes comunes de financiamiento según Martínez (2012).

¹⁶ Las fuentes públicas comprenden subvenciones o incentivos otorgados por instituciones gubernamentales.

¹⁷ Crowdfunding o financiación colectiva es una forma de financiación online que prescinde de los intermediarios financieros como bancos para obtener el impulso económico a través de donaciones de usuarios cuya motivación puede ser altruista y/o a cambio de algún tipo de recompensa relacionada con el proyecto. Las campañas de crowdfunding se realizan generalmente a través de plataformas especializadas en este tipo de micromecenazgo que facilitan las transacciones y ponen en contacto a los propietarios con los donantes.

Un productor audiovisual exitoso suele tener conocimientos en gestión y creatividad financiera. Debe saber negociar con inversores, presentar proyectos en mercados internacionales y ajustar su plan B, C o D si alguna fuente falla. A veces implica decisiones difíciles, como recortar el presupuesto o aplazar el rodaje hasta conseguir el dinero faltante.

No es solo juntar dinero para hacer la película, sino también garantizar que la película llegue al público y genere ingresos. Un plan de financiación bien articulado va de la mano de un plan de distribución.

Finalmente, una vez financiada y producida la obra, está el tema de la amortización: recuperar la inversión mediante la explotación comercial (taquilla, ventas internacionales, merchandising, etc.). Los productores piensan en esto desde el inicio. Muchos inversores querrán saber cómo y en cuánto tiempo se recuperará su dinero. Por eso, en el plan de financiamiento es usual incluir proyecciones de ingresos potenciales (ventas a distribuidoras, derechos de TV, streaming, etc.) y

mencionar estrategias de distribución y marketing.

En síntesis, las vías de financiamiento en la producción audiovisual son variadas y requieren creatividad y perseverancia. Desde solicitar fondos en convocatorias, hacer rondas de reuniones con inversores privados, hasta apelar al apoyo del público, el productor debe explorar todas las opciones disponibles. Un equilibrio común es combinar apoyo público (que reduce el riesgo) con capital privado (que puede acelerar el proyecto) y alianzas estratégicas (coproducciones, marcas). Cada euro o dólar sumado es un paso más para que la visión concebida en la fase de desarrollo cobre vida en la pantalla.

2.2. Fases de preproducción: preparación y planificación

La preproducción es la etapa en la que se traduce el proyecto desarrollado en un plan concreto de acción. En esta fase se establecen las condiciones logísticas, técnicas, humanas y económicas que permitirán llevar a cabo el rodaje. Implica tomar decisiones clave que afectan a todo el proceso de producción, como la selección del equipo técnico y artístico, la búsqueda de locaciones, la planificación del rodaje y la organización financiera del proyecto.

La pre-producción incluye tareas cómo:

1. Desglose de las necesidades de producción (a partir del guion, biblia o memoria inicial del proyecto)
2. Configuración del equipo creativo, artístico y técnico; gestión de contratos y acuerdos
3. Determinación de la infraestructura (instalaciones, localizaciones); seguros y permisos
4. Dirección artística o escenografía; diseño visual (animación)
5. Plan de rodaje, grabación o producción (animación)
6. Presupuesto detallado
7. Organización de la producción (plan de trabajo; coordinación de equipos) (Pardo Fernández, 2014, pág. 63)

Durante la preproducción se elaboran documentos como el plan de rodaje¹⁸, el desglose de guion¹⁹, el presupuesto final y el cronograma detallado de actividades. Según Pardo Fernández (2014), "esta fase se corresponde con la preparación del proyecto y marca el inicio de su ejecución real"(p. 63). Es una etapa de gestión intensiva, donde cada elemento debe ser evaluado y coordinado.

"La preproducción es el alma del proyecto audiovisual digital. Es aquí donde las ideas toman forma, donde los personajes cobran vida y los guiones se transforman en escenarios palpables. Profundizamos en cada elemento de esta etapa meticulosa y extensa" (Proaño & Tayupanta, 2023, pág. 2).

Por ejemplo, en la serie *Stranger Things* (Netflix), la preproducción implicó recrear fielmente la ambientación de los años 80: el equipo de arte tuvo que conseguir vestuario y objetos de época, el equipo de locaciones buscó barrios con aspecto ochentero en Atlanta, se hizo casting de actores infantiles con meses de anticipación, y se elaboró un plan de rodaje que permitiera filmar con los niños en horarios acotados (por restricciones legales) y aprovechar al máximo los sets construidos. Solo gracias a esa planificación detallada la filmación pudo ejecutarse sin contratiempos mayores.

¹⁸ Un plan de rodaje es un documento detallado que establece la programación y la logística de la producción de cualquier proyecto audiovisual. Su principal objetivo es el de optimizar el tiempo y los recursos disponibles, asegurando que la producción se lleve a cabo de manera exitosa y dentro del presupuesto establecido.

¹⁹ El desglose de guion o desglose de producción es una tarea que consiste en realizar un exhaustivo análisis del guion literario con el objetivo de detectar y categorizar todos los elementos necesarios para rodar cada escena. Es un trabajo de «descifrado» en el que se deben aplicar los conocimientos del proceso de producción.

Ilustración 16. Formato de plan de rodaje organizado por planos

Ilustración 17. Plan de Rodaje por días. ayudantededireccion.blogspot.com

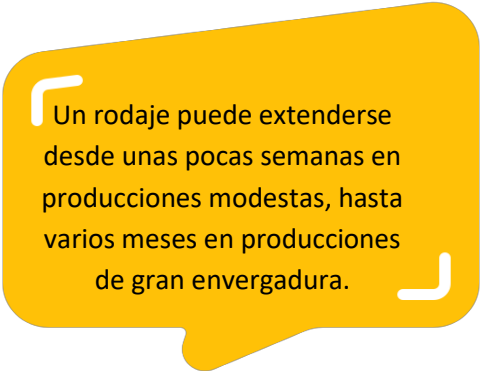
Ilustración 18. Desglose de guión. Cineadicta.com

2.3. Fase de Producción: Ejecución

La fase de producción es la etapa donde propiamente se realiza el rodaje o grabación de las escenas. Aquí la planificación de la preproducción se pone en práctica. Esta fase es altamente dinámica: día a día se filman las tomas según el plan de rodaje, pero a menudo surgen imprevistos que requieren flexibilidad y resolución rápida de problemas.

Durante la producción, el **productor** (o el director de producción) se encarga de asegurar que todo ocurra conforme al plan, haciendo ajustes sobre la marcha cuando es necesario. Como señala Martínez Abadía (2012) la labor del productor no finaliza, ni muchísimo menos, en el momento en el que se inicia un rodaje. Una vez en producción, su trabajo consiste en asumir todas las cuestiones vinculadas con la planificación del día a día, actualizando los planes, solucionando los imprevistos, gestionando los equipos y empresas vinculadas.

El **director**, por su parte, se concentra en la creatividad del rodaje: dirige a los actores, decide la puesta en escena y trabaja con el director de fotografía en el estilo visual de cada toma. El equipo técnico (cámaras, sonido, iluminación, arte) ejecuta sus roles según lo previsto. Cada jornada de rodaje suele comenzar muy temprano y terminar tras muchas horas, siguiendo un *call sheet*²⁰. Al finalizar cada día, el material filmado se revisa (*dailies*²¹) para asegurar su calidad y decidir si hay que repetir algo.



Un rodaje puede extenderse desde unas pocas semanas en producciones modestas, hasta varios meses en producciones de gran envergadura.

Por ejemplo, la película *Mad Max: Fury Road* (2015) tuvo un rodaje de más de 120 días en el desierto de Namibia, enfrentando desafíos climáticos que obligaron a reorganizar constantemente el plan de filmación. Gracias a un equipo de producción eficiente, lograron terminar dentro del calendario ajustando el orden de rodaje según las condiciones meteorológicas.

²⁰ Detalla el plan del día. Esta hoja de llamadas es un documento que contiene toda la información esencial para la grabación de un vídeo, como la fecha, la hora, el lugar, el equipo, el reparto, el equipo y las escenas. Le ayuda a comunicar su plan y sus expectativas a todos los involucrados, y a evitar confusiones, retrasos y errores.

²¹ Los Dailies, o avances diarios, son una parte crucial del proceso de postproducción. Estos son avances de las imágenes grabadas durante el día, y son esenciales para que el director y el equipo creativo evalúen el progreso del proyecto

La fase de producción es intensa y costosa: concentra la mayor parte de los recursos humanos y técnicos. Es también donde más fácilmente puede desviarse el presupuesto si no se controla bien. Por ello, se suelen contratar seguros (por ejemplo, seguros de interrupción de rodaje que cubren costos extra si el rodaje se detiene por causas de fuerza mayor). Una buena gestión en producción implica mantener el equilibrio entre la visión artística y las limitaciones prácticas, sin comprometer la calidad.

Un refrán conocido entre productores es: "Si no sabes, pregunta; cúbrete siempre y nunca des nada por supuesto", enfatizando la importancia de la comunicación, la precaución y la verificación constante en esta etapa crítica.

2.4. Fase de Postproducción: Finalización

La postproducción inicia cuando termina el rodaje principal. Consiste en procesar y ensamblar todo el material filmado para darle su forma definitiva. Incluye varias sub-etapas especializadas:

- **Montaje/Edición:** El editor (o montajista) selecciona las mejores tomas y las ordena según el guion para construir la narración. Se experimenta con el ritmo de las escenas, la duración de las secuencias y transiciones. El director y el productor supervisan para asegurar que el corte respete la visión deseada. Puede haber varias versiones (cortes preliminares) antes del corte final.
- **Efectos visuales (VFX):** Si la obra los requiere, en postproducción se generan efectos digitales o se integran elementos creados por computadora con la imagen real. Por ejemplo, en películas de superhéroes, esta etapa puede prolongarse muchos meses para diseñar y pulir escenas de acción con CGI. Se trabaja con estudios de postproducción externos en muchos casos.
- **Sonido:** Paralelamente ocurre la postproducción de sonido. Se editan y limpian los diálogos grabados, se incorporan efectos de sonido adicionales (foley), se diseñan ambientes sonoros, y se compone o selecciona la música. Luego viene la mezcla de sonido, donde se equilibra todo (diálogos, música, efectos) en distintas pistas para crear la banda sonora final en cine (en formatos como 5.1 o Dolby Atmos).
- **Colorización:** El material editado pasa por corrección de color para unificar la estética visual, ajustar la iluminación y colorear las escenas de modo coherente con la intención narrativa (más cálido, más frío, con ciertos matices, etc.).
- **Doblaje y subtítulo:** Si la producción será distribuida en varios idiomas o si es animación, en postproducción se realizan los do-

blajes (voces en distintos idiomas) o se preparan subtítulos. En algunos casos también se hace post-sincronización (volver a grabar diálogos en el idioma original si el audio original tuvo fallas) (Pardo Fernández, 2014).

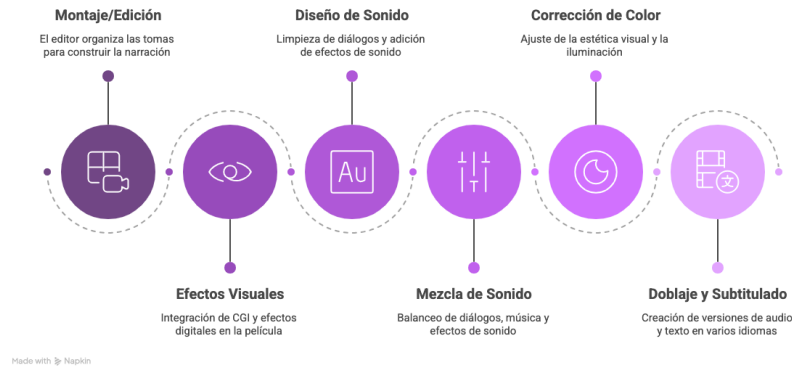


Ilustración 19. Subetapas de la postproducción audiovisual. Pardo, 2014

El rol del productor durante la postproducción es de coordinación y control de calidad. Debe asegurarse de que todos estos procesos avancen a tiempo, dentro del presupuesto, y que el resultado mantiene los estándares esperados. Como señala Martínez (2012) gran parte de su actividad se centra en gestionar equipos altamente técnicos y creativos (editores, ingenieros de audio, artistas de VFX, compositores musicales, etc.).

Finalmente, una vez que la película o programa está terminado, el productor evalúa los resultados frente a las previsiones iniciales. Es decir, hace un balance comparando el costo final vs. el presupuesto, el tiempo empleado vs. el planificado, y la calidad lograda vs. la esperada. Debe rendir cuentas ante quienes financiaron o encargaron el proyecto. Esta retrospectiva es importante para aprender de aciertos y errores de cara a futuros proyectos.

Un ejemplo reciente de la importancia de la postproducción es la serie Juego de Tronos. Tras el rodaje de sus episodios, la postproducción incluía cientos de tomas con efectos visuales (dragones voladores, batallas multitudinarias generadas por computadora) y una elaboración minuciosa de la banda sonora épica que caracteriza la serie. Esta fase duraba casi tanto como la filmación, y gracias a ella la calidad final alcanzó el nivel cinematográfico que el público vio en pantalla.

2.5. Fase de Balance: Distribución

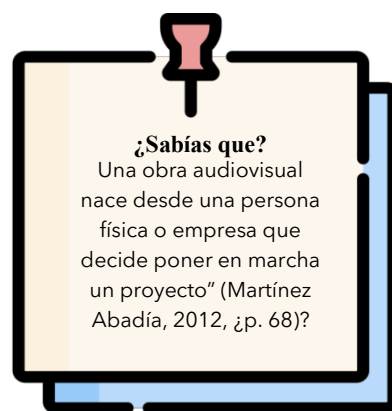
La última fase del proceso es la de distribución y explotación del producto audiovisual. Abarca desde la definición de la estrategia de difusión hasta la comercialización de la obra. Se presentan los resultados obtenidos, se rinde cuenta del uso del presupuesto y se realiza el análisis de impacto.

En esta etapa, el productor coordina la entrega del material final a distribuidores, plataformas o canales de emisión. También se diseñan estrategias de marketing y se ejecutan campañas de comunicación. Dependiendo del contrato, se pueden realizar estrenos en salas, festivales, plataformas de streaming, etc (Pardo Fernández, 2014).

El balance final implica valorar los resultados artísticos, económicos y de audiencia del proyecto, estableciendo aprendizajes para futuras producciones.

2.6. Roles en la producción audiovisual

La producción audiovisual es un proceso complejo y colaborativo que exige la participación coordinada de diversos profesionales. Desde el cine hasta la televisión y las plataformas digitales, cada fase del proceso involucra un conjunto específico de roles cuya sinergia garantiza la calidad final de la obra. Esta sección describe, de manera didáctica y técnica, las funciones principales de los profesionales en cada etapa del proceso de producción.



Profesionales en la preproducción

La preproducción es la etapa de planificación estratégica de todo proyecto audiovisual. En ella se trazan las bases creativas, técnicas, logísticas y financieras antes de comenzar el rodaje. Una preproducción sólida es clave para evitar errores durante la grabación y postproducción.

Esta figura es conocida como el **promotor** o **productor ejecutivo**, responsable de evaluar la viabilidad de la idea, gestionar el financiamiento, aprobar el presupuesto y supervisar la contratación del equipo clave.

En cine, esta responsabilidad primera recae directamente sobre la entidad promotora o empresa productora, mientras que en televisión suele decidir el responsable o jefe de producción de las diferentes áreas

o departamentos en que se estructuran estas corporaciones: informativos, dramáticos, educativos, espectáculos, etc. En televisión, es habitual que el responsable de producción de área busque un director de programa sobre el que delega la responsabilidad de su puesta en marcha ejecutiva.

El **productor ejecutivo** se encarga de conseguir o gestionar el financiamiento, mediante inversores, estudios o entidades para obtener el presupuesto para el proyecto. Una vez asegurado esto, fija los límites presupuestarios de cada departamento y se preocupa de que el guion en desarrollo sea viable en términos de costo y tiempo. Esto implica que el productor ejecutivo revisa y hace observaciones sobre el guion durante la preproducción, comunicando las exigencias del estudio o los inversionistas al equipo creativo.

Asimismo, supervisa la contratación del equipo clave y la logística inicial: coordina el proceso del casting, búsqueda y aseguramiento de locaciones, la obtención de permisos legales y la negociación con proveedores técnicos, entre otras tareas. El objetivo es garantizar que todo esté listo para el inicio del rodaje, anticipando necesidades y resolviendo problemas antes de que sucedan.

Ejemplos:

En series de televisión, por ejemplo, suele fungir también como *showrunner* o productor principal; un caso es **Álex Pina**, creador y productor ejecutivo de *La Casa de Papel*, quien lideró la escritura y tomó decisiones creativas desde la preproducción para mantener la coherencia de la historia.

El **director** es el responsable artístico del proyecto. Su tarea es traducir el guion en una visión narrativa y visual coherente. Durante la preproducción, selecciona al reparto, define las locaciones y desarrolla el guion técnico o storyboard, herramienta visual que anticipa cómo se filmarán las escenas (Proaño & Tayupanta, 2023).

Una herramienta clave del director es la elaboración del guion técnico o storyboard, la herramienta que visualiza secuencialmente cómo se verán las escenas. También suele dirigir ensayos con los actores antes de filmar, para establecer el tono de las interpretaciones y pulir la puesta en escena. Esto es especialmente importante en proyectos de televisión o plataformas digitales, donde quizás haya menos tiempo para correcciones durante el rodaje.

Ejemplo:

El cineasta mexicano **Guillermo del Toro**, conocido por su minuciosidad, trabajó junto a su director de arte en *La forma del agua* (2017) desde el primer día de preproducción para definir la paleta de colores de la película. Llegó a la oficina con 3.500 muestras de color y, junto al equipo de arte, las redujo a 100 tonos específicos asignados a cada persona.

Por su parte, el **guionista** desarrolla la historia, los diálogos y la estructura dramática. Su trabajo puede extenderse durante la preproducción para realizar ajustes al guion. Su labor constituye el cimiento creativo sobre el cual el director, los actores y el resto del equipo técnico construirán la producción. Es decir, sin una historia bien construida, difícilmente puede consolidarse un proyecto audiovisual coherente y emocionalmente significativo (Proaño & Tayupanta, 2023).

Durante la etapa de preproducción, el nivel de participación del guionista varía según el tipo de proyecto. En algunos casos, su intervención concluye con la entrega del guion final; sin embargo, es común que permanezca vinculado para realizar reescrituras o ajustes solicitados por el director, el productor o la entidad financiadora. Esto garantiza que el guion evolucione en consonancia con las necesidades creativas y logísticas de la producción (Martínez Abadía, 2012).

El guion de *Parasite* (2019), escrito por Bong Joon-ho, fue tan detallado que permitió diseñar los sets a medida y storyboardear toda la película

Además de los perfiles ya descritos, la preproducción involucra a **otros profesionales fundamentales** que preparan distintas áreas del proyecto antes del rodaje. Algunos de los más destacados son:

- **Jefe de producción:** Gestiona el presupuesto y la logística. En rodajes internacionales, se encarga de permisos, transporte, alojamiento y cronogramas.
- **Primer ayudante de dirección:** Planifica el rodaje día por día. Desglosa el guion, crea cronogramas y documentos logísticos como el *call sheet*.
- **Director de casting:** Selecciona al elenco. Evalúa talento actoral, química entre actores y perfil de personaje.

La serie **Narcos** contó con la directora de casting **Carla Hool**, quien viajó por Latinoamérica para hallar actores locales auténticos, logrando un elenco creíble que aportó realismo a la producción.

- **Script o supervisor de continuidad:** Desde la preproducción, identifica elementos que deben mantenerse coherentes. Su tarea evita errores de *raccord* durante el rodaje.

Un caso local es en Ecuador, donde en películas como *Sé que vienen a matarme* (2023) se ha destacado la figura del continuista para mantener la continuidad histórica y de vestuario en una trama ambientada en el siglo XIX. Así, aunque el público no lo note, detrás de cámaras el script vela por la coherencia de la historia, permitiendo que la visión del director se plasme sin *fallos de raccord* (errores de continuidad) que resten calidad al resultado final.

- **Director de arte:** Establece la estética visual general. Diseña escenografías, utilería y colabora con maquillaje y vestuario. Ejemplo destacado: *El laberinto del fauno* (2006), cuya dirección de arte recibió el Óscar.

DESTACADO



La preproducción es la fase donde se define el "cómo" del proyecto. Cada decisión impacta en el resultado final, desde el vestuario hasta la na-

En el filme hispano-mexicano **El laberinto del fauno** (2006), la extraordinaria dirección de arte de Eugenio Caballero le mereció un premio Óscar, al haber recreado con detalle un mundo fantástico posguerra que potenció la narrativa de Guillermo del Toro. También en televisión, producciones como la co-

lombiana **Narcos** (Netflix) debieron recrear el ambiente de los años 1980 en Medellín; para ello, el equipo de arte investigó moda, arquitectura y hasta grafitis de la época durante la preproducción, logrando una ambientación convincente de la era Pablo Escobar.

Cabe mencionar que existen otros roles que también aportan en preproducción (por ejemplo, el **compositor musical** discutiendo tempranamente con el director el tono musical, o el **editor** asesorando en el plan de rodaje para facilitar la posterior edición).

Cada uno, desde su especialidad, contribuye a que cuando se diga "¡Acción!" en el set, todo esté planificado y el equipo sepa exactamente cómo proceder. La coordinación eficaz de estos profesionales en preproducción se traduce en un rodaje más eficiente y en un producto final de mayor calidad.

Como dice el refrán cinematográfico: *"no puedes arreglar en postproducción lo que no preparaste en preproducción"*. Con una

preproducción sólida y un equipo de roles bien definidos, las probabilidades de éxito creativo y técnico del proyecto aumentan exponencialmente.

Profesionales en la fase de rodaje

Durante la producción, las decisiones planificadas se convierten en imágenes y sonidos. Es la fase más operativa y, a su vez, una de las más demandantes (Martínez Abadía, 2012).

El **director de fotografía** lidera el equipo de cámara e iluminación. Su misión es plasmar visualmente la visión del director. Como señala Martínez (2012), su responsabilidad es “asegurar una calidad máxima de la imagen tomada por la cámara”.

¿Sabías que...

El cinematógrafo Emmanuel Lubezki rodó *El renacido* (2015) utilizando solo luz natural. Esta decisión, tomada desde la preproducción, ¿condicionó todo el calendario de rodaje?

El **operador de cámara** ejecuta técnicamente los encuadres y movimientos, mientras que el **foquista** garantiza la nitidez de las imágenes. El **iluminador jefe** diseña la atmósfera lumínica y coordina a los **eléctricos**, encargados de instalar y ajustar las fuentes de luz.

En el área de sonido, el **operador de sonido directo** capta los diálogos y ambientes. Puede apoyarse en un **jirafista**, que sostiene el micrófono en pértiga, o en un **microfonista**, que coloca micrófonos personales a los actores.

En paralelo, el **director de arte**, junto con el **jefe de escenografía** y el **ambientador**, recrean físicamente el mundo de la historia. Se suman profesionales como **maquetistas**, **forillistas** e **infografistas**, responsables de construir escenarios reales o virtuales.

El **figurinista** diseña el vestuario, el **jefe de sastrería** lo confecciona y el equipo de **maquillaje y peluquería** completa la caracterización física de los personajes.

Los **actores** interpretan a los personajes según su jerarquía dramática: protagonistas, secundarios, figurantes. Para escenas peligrosas, pueden ser reemplazados por **especialistas** o **dobles de acción**.

En producciones complejas también participan **directores de casting**, **instructores de habilidades especiales**, y personal como **maestros de armas**, **adiestradores de animales** o **coordinadores de coreografía**, dependiendo del guion.

Finalmente, el set se complementa con:

- **Maquinistas:** Instalan plataformas, grúas y estructuras móviles.
- **Técnicos de FX:** Realizan efectos prácticos como explosiones o lluvias.
- **Personal de apoyo:** Incluye seguridad, primeros auxilios, transporte y limpieza.

El rodaje es un engranaje en movimiento, donde cada rol debe sincronizarse. La coordinación y la preparación previa determinan su eficiencia.

Ejemplo latinoamericano

En la película ecuatoriana *Vacío* (2019), el equipo técnico incluyó profesionales especializados para trabajar con actores no profesionales de la comunidad china, garantizando autenticidad y sensibilidad cultural.

Con todos estos elementos en juego, la producción audiovisual se configura como una arquitectura de saberes, donde lo técnico y lo artístico se entrelazan para transformar una idea en una experiencia sensorial completa.

Profesionales en la fase de postproducción

Tras el rodaje, comienza la fase de **postproducción**, en la cual se da forma final al material audiovisual. Es el momento en que las piezas grabadas se ensamblan, editan y enriquecen con efectos, sonido y corrección de color. Aquí, la precisión técnica y el sentido estético resultan fundamentales.

DESTACADO

El montaje puede cambiar por completo la percepción de una historia. Películas como *Whiplash* (2014) han sido elogiadas por su edición precisa, que intensifica el dramatismo a través del

El **editor de video** es quien estructura el montaje de la obra. Selecciona las mejores tomas, organiza la narrativa y trabaja el ritmo visual del producto. Utiliza software de edición profesional como Adobe Premiere, Avid o DaVinci Resolve, y colabora estrechamente con el director para traducir sus intenciones narrativas en un producto final coherente.

El **editor de sonido** se encarga de sincronizar y pulir el audio grabado: diálogos, ambientes, efectos sonoros. En esta etapa también interviene el **ingeniero de mezcla**, quien equilibra todos los elementos auditivos para obtener una pista sonora limpia y envolvente.

El **compositor musical** crea piezas originales que refuerzan la atmósfera emocional. En producciones más pequeñas, se puede recurrir a bancos de música, pero en proyectos cinematográficos se suele trabajar con compositores que diseñan la banda sonora a medida.

El **colorista** ajusta la colorimetría de cada plano. Corrige imperfecciones, armoniza las tonalidades entre escenas y aporta una estética visual unificada. Esto se realiza con herramientas como DaVinci Resolve.

¿Sabías que...

El colorista de *La La Land* (2016) utilizó tonos cálidos para las escenas de ensueño y una paleta más fría en los momentos dramáticos, contribuyendo a la emotividad del relato.

En proyectos con animación o gráficos, intervienen además:

- **Diseñadores de motion graphics:** Crean títulos, infografías, créditos animados.
- **Artistas de efectos visuales (VFX):** Insertan elementos digitales como explosiones, criaturas o paisajes generados por computadora.

La postproducción no es solo retoque: es una fase creativa que moldea la experiencia audiovisual. La precisión técnica aquí transforma el rodaje en un producto profesional y listo para su distribución.

Con esto se cierra el proceso de creación. Lo grabado se transforma, se afina, se potencia. La postproducción es el último eslabón antes de llegar al espectador y, por tanto, un espacio decisivo en la construcción de sentido de cualquier obra audiovisual.

Estudios de caso actuales: Innovación en las fases de producción audiovisual

Las tres fases del proceso de producción audiovisual: preproducción, producción y postproducción constituyen una estructura técnica y narrativa esencial para la realización de contenidos de calidad. Sin embargo, esta estructura no es estática: se encuentra en constante evolución, impulsada por los avances tecnológicos, los cambios en las

dinámicas de consumo y las transformaciones en los modelos de producción y distribución.

En este contexto, es fundamental que se comprenda cómo estas fases se adaptan y reconfiguran en los entornos de producción actuales. A continuación, se presentan tres estudios de caso recientes que ejemplifican la manera en que las innovaciones tecnológicas han transformado las metodologías tradicionales, optimizando recursos, redefiniendo procesos creativos y expandiendo las posibilidades narrativas.

Estos ejemplos permiten aterrizar los conceptos revisados y proyectarlos hacia aplicaciones concretas en la industria actual, ofreciendo referentes que pueden enriquecer los futuros proyectos audiovisuales de los estudiantes.

Caso 1: The Mandalorian y la producción virtual

La serie The Mandalorian (Disney+, 2019) revolucionó la industria al incorporar tecnología de producción virtual en tiempo real. En lugar de usar pantallas verdes, el equipo utilizó el sistema **StageCraft**²² de ILM, que emplea pantallas LED gigantes y motores de renderizado en Unreal Engine para crear entornos digitales interactivos durante el rodaje.

Esto permitió a los directores visualizar los escenarios y controlar la iluminación en tiempo real, reduciendo significativamente los tiempos de postproducción y los costos de traslados a locaciones físicas.



Ilustración 20. Tecnología Stagecraft que se implementa para los efectos visuales de la serie The Mandalorian.

²² El stagecraft está conformado por un set con un suelo físico (escenografía) y tres enormes paneles led, dos curvos a los costados y uno en el techo, llamados Render Nodes. En conjunto constituyen un espacio de inmersión de 25 metros de diámetro y 6 metros de altura. (Platzi.com)

Caso 2: Stranger Things y el uso intensivo de VFX

Stranger Things (Netflix, 2016–presente) se ha convertido en un referente de la producción audiovisual contemporánea no solo por su guion nostálgico y su dirección visual, sino por su modelo integral de preproducción, innovación técnica y despliegue transmedia. La serie, creada por los hermanos Duffer, es un claro ejemplo de cómo una planificación sólida en la fase de preproducción puede generar una experiencia narrativa coherente, expansiva e inmersiva.

Elementos clave de planificación en la preproducción:

- La serie está ambientada en los años 80, lo que exigió una cuidadosa documentación y diseño de producción. En la preproducción se definieron desde los códigos de color hasta las referencias visuales, musicales y culturales, garantizando coherencia en arte, vestuario y fotografía.
- Desde la concepción del proyecto, se diseñó una narrativa que pudiera expandirse a videojuegos, cómics, libros, experiencias interactivas, filtros de Instagram y aplicaciones inmersivas. Esto permitió que la marca de Stranger Things se expandiera más allá de la pantalla, fidelizando a sus audiencias.
- Aunque la serie tiene un estilo visual que remite al cine analógico, en la planificación se incluyó el uso de herramientas digitales para efectos visuales (VFX), escaneo volumétrico, 3D tracking y otras tecnologías de vanguardia.

Uno de los aspectos más innovadores en el ecosistema de Stranger Things ha sido la implementación de RA y RV como parte de su propuesta inmersiva:

- **Stranger Things: The VR Experience**
Una experiencia de realidad virtual desarrollada por Netflix y la empresa especializada Tendril, que permitió a los usuarios explorar el mundo del "Upside Down" con efectos sonoros y visuales envolventes. Fue usada tanto como experiencia de marketing como de fidelización narrativa.
- **Filtros de Instagram y experiencias interactivas con RA**
Netflix implementó filtros y juegos interactivos con RA que permitían a los fans entrar en locaciones de la serie o simular ser parte del laboratorio Hawkins.
- **Stranger Things: The Drive-Into Experience**
En Los Ángeles, se diseñó un recorrido interactivo inmersivo con vehículos, que integraba proyecciones, escenografía, personajes

en vivo y secuencias en realidad aumentada, logrando una experiencia audiovisual completamente expandida.

Estas estrategias fueron pensadas desde la planificación creativa, incluso antes de la producción de las temporadas posteriores, mostrando cómo la narrativa audiovisual puede extenderse al espacio físico-digital.

Caso 3: Roberto MTZ y la Inteligencia Artificial en la Producción de Contenido Digital

Roberto Martínez, conocido como Roberto MTZ, es uno de los podcasters y creadores de contenido más influyentes en el ámbito hispanohablante. Con su programa Creativo, ha logrado construir una marca personal sólida, posicionándose no solo como entrevistador, sino también como estrategia de contenido. En los últimos años, ha incorporado herramientas de inteligencia artificial (IA) para optimizar sus procesos de producción y mantenerse a la vanguardia de las tendencias tecnológicas.

Aplicación de la IA en las Fases de Producción

- **Preproducción** - Generación de guiones y estructura temática. Roberto MTZ utiliza IA para facilitar la generación de esquemas de entrevistas, lluvia de ideas de preguntas y guiones tentativos. Herramientas como ChatGPT le ayudan a adaptar el tono y profundidad de las preguntas según el perfil del invitado, lo que le permite tener mayor versatilidad sin perder la esencia del diálogo espontáneo.
- **Producción** - Asistencia en guías de cámaras y visualización de formatos. Aunque la grabación del podcast sigue siendo presencial y técnica, Roberto ha implementado asistentes de IA que sugieren configuraciones visuales para reforzar su identidad estética (luces, encuadres, fondos). También automatiza mediante IA la segmentación de partes clave para el montaje final.
- **Postproducción** - Edición automatizada y generación de clips para redes. En esta fase, destaca el uso de IA para: Resumir automáticamente episodios largos en clips virales para TikTok, Instagram y YouTube Shorts. Transcribir audio a texto y generar subtítulos con precisión casi perfecta. Identificar automáticamente los momentos con más potencial emocional o de impacto, a través de análisis de palabras clave y tono de voz.

Herramientas como Descript, Opus Clip, Runway ML y Whisper AI han sido fundamentales para este proceso.

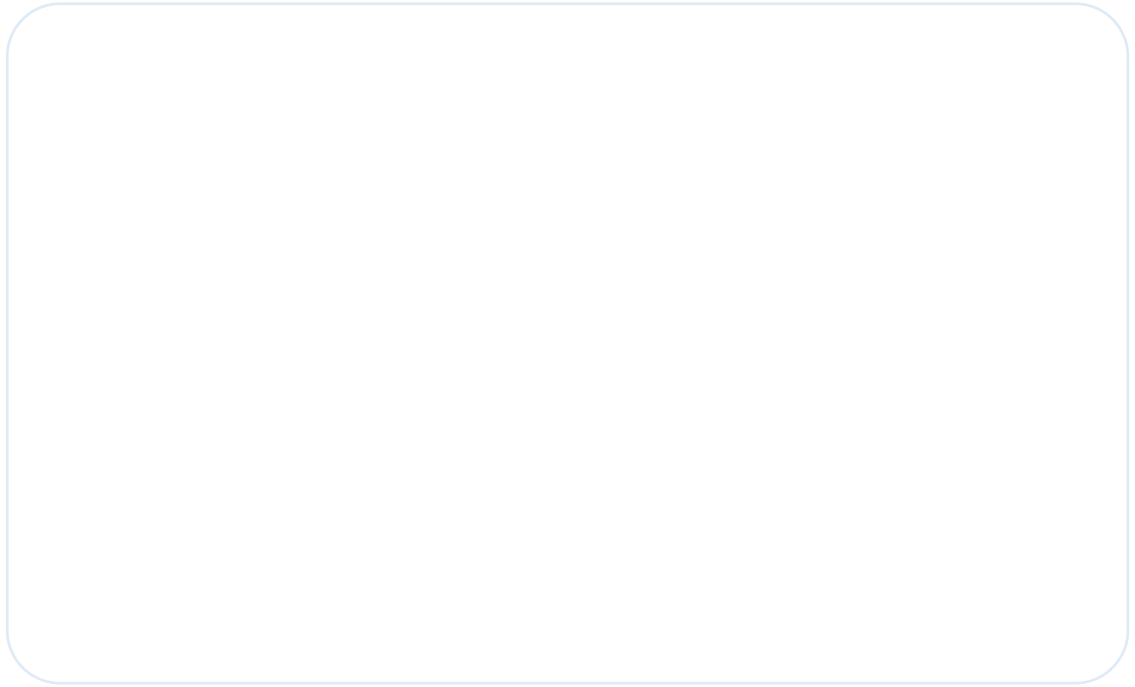
Estos casos muestran cómo la integración temprana de herramientas digitales, la planificación basada en entornos virtuales y el trabajo interdisciplinar entre tecnología y narrativa, permiten transformar cada etapa del proceso audiovisual.

Conclusiones

- Las tres fases –preproducción, producción y postproducción– se entrelazan como partes de un proceso cíclico, donde la planificación anticipada incide directamente en la calidad narrativa y técnica del producto final.
- El capítulo enfatiza la función del montaje como núcleo del lenguaje audiovisual, capaz de transformar imágenes sueltas en un discurso significativo.
- Se analizaron herramientas concretas como la sinopsis, escaleta, storyboard y plan de rodaje, que permiten organizar el trabajo de forma profesional.
- A través del caso de Roberto MTZ, se evidenció cómo la incorporación de inteligencia artificial ha modificado los flujos tradicionales de trabajo: desde la escritura de guiones hasta la generación de voz y edición automatizada. Esta innovación no solo optimiza tiempo, sino que propone una nueva manera de pensar la producción digital.

Actividades prácticas. Unidad 2: Fases de la producción audiovisual

Elabora un organizador gráfico que represente las fases del proceso de producción audiovisual, desde el desarrollo hasta el balance final. Incluye una breve descripción y el rol principal involucrado en cada etapa.



Completa un cuadro de clasificación con al menos 10 roles del equipo audiovisual, asignándolos a las fases de preproducción, producción o postproducción. Agrega una breve descripción de cada función.



Diseña una presentación oral breve (2 minutos) para presentar un proyecto audiovisual ficticio. Incluye título, logline, sinopsis, formato, público objetivo y necesidades del proyecto. Puedes grabarte o exponerlo en clase.

Estudio de caso: **Stranger Things y el poder de una preproducción detallada**

La serie *Stranger Things* (Netflix, 2016), creada por los hermanos Duffer, se convirtió en un fenómeno global no solo por su trama intrigante y nostálgica, sino por la rigurosa planificación que sustentó su producción. La serie es un claro ejemplo de cómo una preproducción sólida puede garantizar un resultado artístico coherente, una ejecución técnica eficiente y un impacto cultural duradero.

Contexto general del caso

Ambientada en los años 80, *Stranger Things* mezcla ciencia ficción, thriller y drama adolescente. Su narrativa, referencias culturales y estilo visual fueron meticulosamente diseñados para generar una experiencia inmersiva. Pero detrás del éxito creativo se esconde una preproducción estratégica que sentó las bases para cada decisión técnica, artística y logística.

- ¿Qué desafíos pudieron haberse presentado durante la producción que fueron anticipados en la preproducción?
- ¿Cómo crees que una preproducción sólida puede reducir el impacto de imprevistos durante el rodaje?
- ¿Qué aprendizajes de este caso puedes aplicar en tus propios proyectos audiovisuales?
- Si tuvieras que liderar la preproducción de una serie, ¿qué elementos no dejarías de planificar y por qué?

CAPÍTULO 3. FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE AUDIOVISUAL

El lenguaje audiovisual es una herramienta fundamental en la producción de contenido cinematográfico, televisivo y digital. A diferencia del lenguaje escrito o hablado, se basa en la combinación de imágenes en movimiento, sonido y montaje para transmitir ideas, emociones y narrativas de manera efectiva. Comprender este lenguaje permite no solo interpretar mejor los mensajes audiovisuales, sino también aplicarlos con intención creativa y técnica en la producción audiovisual.

Dominar los elementos esenciales del lenguaje audiovisual—como los planos, el espacio narrativo, el movimiento de cámara y la continuidad—es clave para estructurar narrativas visuales coherentes y atractivas. Además, conocer la función de recursos como el campo y el fuera de campo permite enriquecer la comunicación visual, sugiriendo información sin necesidad de mostrarla explícitamente.

Contenido

- 3.1. La construcción del encuadre y la imagen
- 3.2. Dimensión espacial de la imagen
- 3.3. Del plano a la narración
- 3.4. Principios de continuidad y coherencia narrativa

Objetivo del capítulo

En este capítulo, se estudiarán los principios fundamentales que rigen la construcción del significado en el lenguaje audiovisual, proporcionando a los estudiantes las herramientas necesarias para aplicarlo en sus proyectos de producción.

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de:

- Diferenciar los conceptos de plano, toma y escena, comprendiendo su función narrativa.
- Analizar la organización del espacio narrativo y su influencia en la percepción del espectador.
- Comprender la relación entre lo que se muestra en pantalla y lo que permanece fuera de campo.

- Aplicar los principios de continuidad y elipsis en la narración audiovisual.

Preguntas Orientadoras

- ¿Cuál es la diferencia entre plano, toma y escena y cómo influyen en la construcción de una narrativa audiovisual?
- ¿Cómo se define el espacio narrativo en una producción audiovisual y qué elementos lo componen?
- ¿Qué función cumple el fuera de campo en la narración visual y cómo puede ser utilizado de manera efectiva?
- ¿De qué manera el movimiento de cámara contribuye a la percepción y el significado de una escena?
- ¿Cómo se aplican los principios de continuidad y elipsis en la narración audiovisual y cuál es su impacto en la historia?

El lenguaje audiovisual es una herramienta fundamental en la producción de contenido cinematográfico, televisivo y digital. A diferencia del lenguaje escrito o hablado, se basa en la combinación de imágenes en movimiento, sonido y montaje para transmitir ideas, emociones y narrativas de manera efectiva. Comprender este lenguaje permite no solo interpretar mejor los mensajes audiovisuales, sino también aplicarlos con intención creativa y técnica en la producción audiovisual.

Dominar los elementos esenciales del lenguaje audiovisual—como los planos, el espacio narrativo, el movimiento de cámara y la continuidad—es clave para estructurar narrativas visuales coherentes y atractivas. Además, conocer la función de recursos como el campo y el fuera de campo permite enriquecer la comunicación visual, sugiriendo información sin necesidad de mostrarla explícitamente.

En la producción audiovisual, cada elemento visual responde a una intención narrativa y estética específica. Para construir una secuencia coherente, es fundamental comprender la diferencia entre plano, encuadre y toma, términos esenciales en la gramática del cine y la televisión.

3.1. La construcción del encuadre y la imagen

Toma

La toma es el registro continuo de la imagen desde que la cámara comienza a grabar hasta que se detiene. (Franco, 2018) Es la unidad más básica dentro del rodaje y constituye la materia prima con la que se construirán los planos en la fase de montaje. Durante una producción,

una misma toma puede repetirse múltiples veces hasta obtener la mejor versión de la acción. Sin embargo, no todas las tomas filmadas serán utilizadas en la edición final, ya que el director y el montador seleccionarán aquellas que mejor se ajusten a la narrativa.

“Puede haber toma y no haber plano. Por ejemplo, en las repeticiones de un rodaje, todo son tomas hasta que se alcanza la buena. Esa toma buena pasa a ser plano cuando se monta o edita” (Bestard Luciano, 2011, pág. 32).



Ilustración 21. Imagen generada con ChatGPT

Espacio Narrativo

El espacio narrativo es la delimitación visual que se establece dentro de una obra audiovisual para representar el entorno en el que se desarrolla la historia. Se trata de una construcción planificada que surge a partir de la selección del espacio real y su posterior transformación en función de la narrativa.

Bestard Luciano (2011) define el **espacio narrativo** como el margen visual que ofrece el objetivo de la cámara tras seleccionar el espacio real según las necesidades de la escena. Dentro de un mismo espacio, el director puede presentar los elementos de distintas maneras, por ejemplo, ubicándolos en diferentes planos de profundidad, modificando su posición dentro del encuadre o utilizando el movimiento de cámara para reconfigurar su disposición.

Este concepto es crucial porque permite generar diferentes efectos visuales y narrativos dependiendo de la manera en que los elementos sean organizados en la escena. La correcta utilización del espacio narrativo influye en la percepción del espectador y en la coherencia de la historia.

Encuadre

El encuadre por otro lado es la selección y delimitación del espacio visible dentro de la imagen. Se trata de un proceso mediante el cual el director y el director de fotografía deciden qué elementos incluir o excluir en el campo visual de la cámara, con el fin de transmitir una intención narrativa específica.

Según Bestard Luciano (2011), el **encuadre** es el resultado de la transformación del espacio narrativo mediante el objetivo de la cámara, determinando la escala y angulación de los elementos en campo. Esta decisión no solo influye en la estética visual de la imagen, sino también en la interpretación que el espectador hará de la escena.

Para construir un encuadre adecuado, el director debe considerar factores clave como:

- La distancia con respecto al personaje o sujeto (gran plano general, plano medio, primer plano, etc.).
- La angulación de la cámara (normal, picado, contrapicado, cenital, nadir).
- El movimiento de la cámara y/o de los personajes en relación con el encuadre.

El encuadre funciona como un punto de vista guiado por el director, facilitando la orientación del espectador en la narrativa visual. Su correcta aplicación permite enfatizar emociones, jerarquizar información dentro de la imagen y dirigir la mirada del público hacia elementos clave de la historia.



Ilustración 22. Espacio narrativo y encuadre. Imagen generada con ChatGPT

Plano

El plano²³ es la unidad narrativa fundamental en una obra audiovisual. Se define como la fragmentación del espacio y el tiempo en una imagen capturada por la cámara, organizada de manera intencionada dentro de la narración (Proaño & Tayupanta, 2023, pág. 25). Su función es transmitir información visual y emocional al espectador a través de la composición, duración y movimiento. Según Bestard (2011), el plano es "la unidad narrativa de una obra audiovisual, resultado de la selección y composición del espacio natural en que ha sido rodado y que, complementándose con los planos anteriores y posteriores, expresa una idea concreta e imprime impulso a un discurso determinado" (pág. 31).

Durante la grabación, el plano no existe como tal, ya que en el rodaje lo que se capturan son tomas, registros continuos de una escena que pueden repetirse varias veces hasta obtener la mejor versión. Es en la fase de montaje donde se seleccionan y estructuran estas tomas, dando forma definitiva a los planos dentro de la secuencia.

Existen diferentes tipos de planos según su función narrativa y técnica. Uno de los más complejos es el plano secuencia, que se caracteriza por desarrollarse en una única toma continua, sin cortes visibles en el montaje. Este recurso permite mantener la inmersión del espectador y reforzar la continuidad espacial y temporal de la escena (Bestard Luciano, 2011, pág. 31).

Tipos de encuadre según su tamaño

El encuadre en una producción audiovisual determina la proporción de la figura humana en relación con el espacio dentro del cuadro (Lara & Piñeiro, 2008). A partir de esta referencia, los planos pueden clasificarse según el grado de proximidad con el sujeto y su contexto.

Gran Plano General (GPG): Este encuadre abarca un espacio amplio, ya sea en exteriores o interiores, donde la figura humana ocupa un lugar secundario dentro de la composición. Se emplea frecuentemente para establecer la ubicación de la escena, sirviendo como introducción visual al entorno en el que se desarrollará la acción.

²³ El plano no solo delimita lo que se muestra en pantalla, sino que también dirige la mirada del espectador, establece el ritmo narrativo y genera impacto emocional. Dependiendo de su composición y duración, un plano puede transmitir tensión, intimidad, dinamismo o solemnidad.



Ilustración 23. Gran Plano General (GPG)

Plano General (PG): En este encuadre, el sujeto aparece representado de cuerpo entero dentro de su entorno. Su función es equilibrar la presencia del personaje con el espacio que lo rodea, permitiendo comprender la relación entre ambos. Dependiendo de la proporción del escenario en la composición, se distingue entre **plano general largo** y **plano general corto**.

Plano General Largo (con mayor predominio del entorno) es aquel en el que predomina el escenario sobre el sujeto y se utiliza sobre todo para situar a los personajes y enfatizar sus movimientos con relación al ambiente que los rodea (Bestard Luciano, 2011, pág. 31).



Ilustración 24. Plano General Largo (PGL)

Plano general corto (donde el personaje adquiere más relevancia en el cuadro). Plano General Corto (PGC) es aquel que presenta al personaje como protagonista con relación al escenario, recortándolo el encuadre de la cabeza a los pies y permitiendo una descripción corporal y expresiva de sí mismo (Bestard Luciano, 2011, pág. 33).



Ilustración 25. Plano General Corto (PGC)

Plano Americano (PA): En este encuadre, el personaje es mostrado desde las rodillas o ligeramente por debajo de ellas. Se emplea para capturar el movimiento y la interacción del sujeto con su entorno, manteniendo el foco en su expresión y gestos sin perder la referencia espacial.



Ilustración 26. Plano Americano (PA)

Plano Medio (PM): Presenta al personaje desde la cintura, permitiendo una aproximación sin enfatizar demasiado las emociones. Es uno de los planos más utilizados en producciones audiovisuales, especialmente en televisión, tanto en ficción como en programas informativos.



Ilustración 27. Plano Medio (PM)

- *Plano Medio Largo (PML)*: Extiende ligeramente el encuadre del plano medio cuando es necesario incluir el movimiento de los brazos y las manos del sujeto.
- *Plano Medio Corto (PMC)*: Encuadra al personaje desde el pecho hacia arriba, generando una mayor cercanía con su rostro sin perder la sensación de espacio. Es común en escenas de diálogo, ya que permite al espectador centrarse en la interacción entre los personajes sin aislarlos completamente del entorno.

Primer Plano (PP): Encuadra el rostro del personaje desde los hombros, eliminando el contexto visual y destacando exclusivamente su expresión facial. Este tipo de encuadre refuerza la intimidad y la conexión emocional con el espectador, permitiendo apreciar con mayor detalle los sentimientos del personaje.



Ilustración 28. Primer Plano (PP)

Primerísimo Primer Plano (PPP) o Gran Primer Plano (CPP): Enfatiza aún más la expresión del sujeto al recortar la imagen por encima de los ojos y por debajo de la boca, excluyendo el cuello y los hombros. Se emplea para resaltar emociones intensas o detalles sutiles del rostro, como una mirada o un gesto leve.



Ilustración 29. Primer Plano (PP)

Plano Corto (PC): Encuadra un fragmento específico de la escena, ya sea una parte de un personaje o un objeto dentro de la acción. Puede mostrar, por ejemplo, una ventana por la que se observa a alguien o el movimiento de un animal entrando en una habitación. Este plano complementa la narración visual al centrar la atención en elementos clave.



Ilustración 30. Plano Corto (PC)

Plano Detalle (PD): Se centra en un objeto o una parte específica de un personaje con un propósito narrativo. Puede mostrar un anillo en una mano, un objeto fuera de lugar o cualquier elemento que adquiere significado dentro de la historia. Su función es anticipar o dar pistas sobre acontecimientos futuros, guiando la interpretación del espectador.



Ilustración 31. Plano Detalle (PD)

Tipos de Plano según el Ángulo de Cámara

El ángulo de la cámara determina la perspectiva desde la cual se observa una escena, influyendo en la percepción del espectador y en la carga expresiva de la imagen (Ortíz, 2018). Dependiendo de la posición del

objetivo en relación con el sujeto, se pueden obtener diferentes tipos de planos:

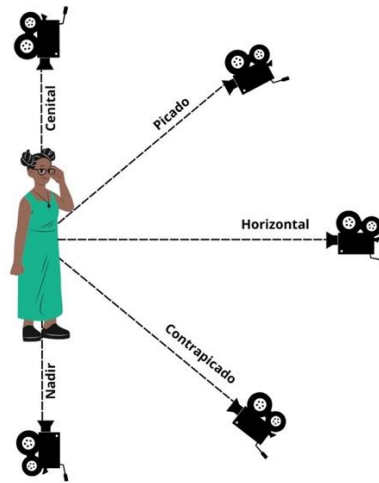


Ilustración 32. Angulaciones de cámaras

Plano Horizontal: Se logra cuando la cámara se posiciona a la misma altura que el sujeto, generando un eje perpendicular con la escena. Este tipo de encuadre ofrece una perspectiva neutra y equilibrada, similar a la visión natural del espectador.



Ilustración 33. Plano medio frontal y horizontal

Plano Picado: En este encuadre, la cámara se ubica por encima del sujeto con un ángulo aproximado de 45°. La visión descendente suele transmitir una sensación de vulnerabilidad o inferioridad del personaje en comparación con su entorno.



Ilustración 34. Plano Entero Contrapicado

Plano Contrapicado: En contraste con el plano picado, este tipo de encuadre sitúa la cámara en una posición inferior al sujeto, con un ángulo ascendente de aproximadamente 45°. Su efecto visual enfatiza la presencia del personaje, otorgándole una apariencia dominante o imponente dentro de la escena.



Ilustración 35. Plano medio contrapicado

Plano Cenital: Se obtiene cuando la cámara se ubica completamente sobre el sujeto, formando un ángulo de 90° con el suelo. La escena es capturada desde una perspectiva aérea, lo que permite visualizar los elementos en campo desde una posición elevada. Se utiliza comúnmente para establecer la relación espacial entre los personajes y su entorno, además de aportar una carga simbólica o expresiva dependiendo del contexto narrativo.



Ilustración 36. Plano conjunto cenital. Tomada de Canva

Plano Nadir: Es el opuesto al plano cenital, situando la cámara en el punto más bajo con un ángulo de 90° hacia arriba. Este tipo de encuadre ofrece una visión extrema en la que los personajes aparecen magnificados, generando una sensación de grandiosidad, impacto o incluso inquietud. También se emplea para representar el punto de vista subjetivo de un personaje que observa el cielo o un objeto elevado.



Ilustración 37. Plano conjunto nadir. Tomada de Canva

Estos planos son herramientas narrativas esenciales en la producción audiovisual, ya que influyen en la interpretación emocional y simbólica de una escena. Su correcta elección permite reforzar la intencionalidad del discurso visual y enriquecer la experiencia del espectador.

Tipos de Plano según la Posición de la Cámara en Relación con los Elementos en Campo

La posición de la cámara en relación con los elementos en escena determina la percepción del espectador y la forma en que los personajes o escenarios son representados en pantalla. Dependiendo de la orientación del encuadre con respecto al sujeto, se pueden identificar los siguientes tipos de planos:

Plano Frontal: La cámara se sitúa directamente frente al sujeto, capturando su parte delantera. Este encuadre genera una visión directa y simétrica de la acción, permitiendo una conexión clara con el personaje o elemento en escena.

Plano Posterior: Se obtiene al ubicar la cámara detrás del sujeto, capturando su espalda o el entorno que tiene frente a él. Este tipo de encuadre puede generar un efecto de misterio o introspección, ya que el espectador no tiene acceso directo a la expresión del personaje.



Ilustración 38. Plano medio y posterior. Generado con ChatGPT

Plano Lateral: La cámara se coloca a uno de los costados del sujeto, ya sea derecho o izquierdo, mostrando su perfil. Este tipo de encuadre es común en escenas de diálogo, ya que permite visualizar la interacción entre personajes de forma natural.



Ilustración 39. Plano medio corto y lateral. Generado con ChatGPT

Plano $\frac{3}{4}$ (Tres Cuartos): Es una variante del plano frontal en la que la cámara se posiciona ligeramente desplazada a uno de los lados del personaje, permitiendo ver parte de su rostro y su silueta. Es un encuadre versátil que mantiene una sensación de profundidad sin perder la conexión con el sujeto.



Ilustración 40. Plano medio corto y $\frac{3}{4}$

En la construcción de un relato audiovisual, las escenas y secuencias son unidades fundamentales que estructuran la narración y determinan el desarrollo de la trama. Cada una cumple una función específica en la progresión del discurso cinematográfico y televisivo.

Movimiento

El movimiento dentro del encuadre es un recurso expresivo esencial del lenguaje audiovisual, ya que permite al espectador asimilar visualmente la acción de forma fluida, imitando la manera en que el ojo humano percibe la realidad: de manera continua, sin interrupciones. Además de aportar realismo, el movimiento imprime dinamismo, ritmo y progresión a la narración.

Uno de los recursos más conocidos en este ámbito es el travelling, cuyo término proviene del verbo inglés *to travel* (viajar). Esta técnica implica el desplazamiento de la cámara junto con su soporte a través del espacio tridimensional, lo que da como resultado una modificación constante en la perspectiva y la composición del encuadre. A través del travelling, el espectador "viaja" por la escena, bien sea desde una perspectiva objetiva o subjetiva.

Un ejemplo destacado de travelling subjetivo se encuentra en *La lista de Schindler* (Schindler's List, 1993) de Steven Spielberg. En la secuencia donde Oskar Schindler observa a la niña del abrigo rojo, la cámara asume su punto de vista y la sigue visualmente mientras atraviesa el gueto. Esta técnica conecta al espectador emocionalmente con el personaje,

reforzando su transformación interna y convirtiendo el movimiento en un vehículo narrativo de gran carga expresiva.

Tipos de Movimiento en el Lenguaje Audiovisual

El movimiento de cámara permite modificar el punto de vista, reorganizar los elementos en campo y generar distintas sensaciones narrativas. Entre los principales tipos de movimiento de cámara destacan:

Movimientos físicos Sin Desplazamiento

Panorámica: Movimiento horizontal de la cámara sobre un eje fijo. Se utiliza para mostrar espacios, seguir a un personaje o generar descripciones visuales.



Ilustración 41. Paneo, panorámica, giro sobre su propio eje derecha-izquierda

Barrido (Whip Pan): Panorámica extremadamente rápida que crea un desenfoque entre un punto y otro. Suele emplearse para representar cambios bruscos, confrontaciones o transiciones inmediatas.

Recorrido: Movimiento lento y controlado que revela progresivamente detalles del espacio o de los personajes, generalmente acompañado de un zum o un plano corto.

Tilt: Movimiento vertical de la cámara sobre un eje fijo. Se utiliza para mostrar personajes dando suspenso o descripciones específicas.



Ilustración 42. Tilt, movimiento sobre su propio eje hacia arriba o abajo

Roll: Movimiento de rotación sobre el eje z. Giro completo de 360° sobre su propio eje. Se utiliza para dar un sentido más dramático a la escena.



Ilustración 43. Roll, rotación 360° sobre su propio eje

Movimiento Físico con desplazamiento

El travelling es el desplazamiento físico de la cámara dentro del espacio escénico, manteniendo constante el enfoque sobre el objeto o sujeto en movimiento. Al modificar la distancia y la perspectiva con respecto a los elementos en campo, este recurso permite sumergir al espectador en la escena y dirigir su atención hacia puntos específicos de interés narrativo.

Cuando el desplazamiento se realiza mediante una plataforma con ruedas –comúnmente conocida como dolly– sobre vías metálicas, se denomina dolly shot.



Ilustración 44. Dolly sobre rieles. Imagen generada con ChatGPT

Tipos de Travelling según Dirección y Función

Según la dirección y función del movimiento, el travelling puede clasificarse en distintas variantes:

Travelling in (Dolly In o Push In):

Consiste en acercar la cámara al sujeto o a un punto de interés en el espacio. Este movimiento puede utilizarse para enfatizar una emoción, revelar un detalle oculto o generar tensión narrativa al aproximarse lentamente a un objeto, personaje o acción. Un travelling in lento puede introducir al espectador en el conflicto interior de un personaje o anticipar un evento relevante.

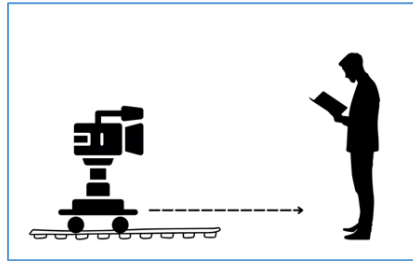


Ilustración 45. Travelling in

Travelling out (Dolly Out o Pull Out):

Es el movimiento inverso, alejando la cámara del objeto o personaje. Este recurso puede utilizarse para transmitir distanciamiento, soledad o pérdida, o bien para ampliar el encuadre y revelar nuevos elementos del entorno. A menudo se emplea para generar una sensación de vulnerabilidad al mostrar un personaje aislado en un plano general.

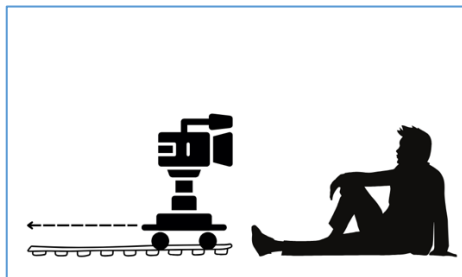


Ilustración 46. Travelling out

Travelling lateral (Truck Left/Right):

La cámara se desplaza horizontalmente hacia la derecha o izquierda. Este tipo de travelling permite seguir la acción lateralmente, descubrir elementos del entorno o enfatizar la relación entre los personajes y el espacio. También puede utilizarse con fines expresivos o humorísticos, según el contexto.

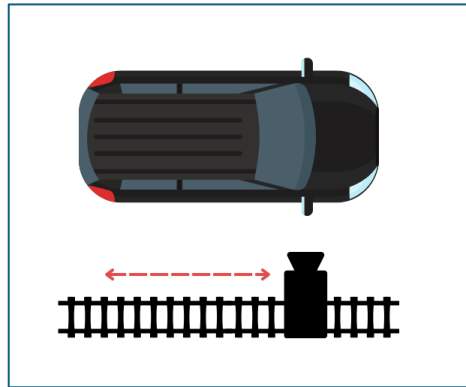


Ilustración 47. Travelling lateral

Travelling vertical (Boom Up/Down, Pedestal Up/Down, Crane Up/Down):

Implica el desplazamiento vertical de la cámara hacia arriba o hacia abajo. Es utilizado para revelar progresivamente un espacio, seguir el movimiento vertical de un personaje o cerrar una escena desde una vista elevada. También aporta información espacial en tomas descriptivas o simbólicas.



Ilustración 48. Travelling vertical

Travelling de seguimiento:

Este tipo de movimiento tiene como propósito acompañar a un personaje o vehículo a lo largo de su trayecto. Puede realizarse en cualquier dirección (frontal, posterior, lateral, cenital) y no se define por la trayectoria, sino por la función narrativa de seguimiento. Muy utilizado en planos secuencia, contribuye a generar tensión, fluidez e inmersión. A menudo se combina con cámara en mano para lograr un efecto más realista e inmediato.

Travelling de seguimiento hacia adelante (Follow Shot):

La cámara sigue al personaje desde atrás mientras avanza, permitiendo al espectador acompañar su desplazamiento desde su punto de vista o desde una posición cercana.

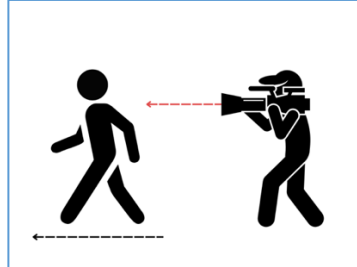


Ilustración 49. Travelling de seguimiento hacia adelante

Travelling de seguimiento hacia atrás (Backward Tracking Shot):

El personaje se aproxima a la cámara, que retrocede manteniéndolo siempre en cuadro, favoreciendo la conexión directa con su expresión y movimientos.

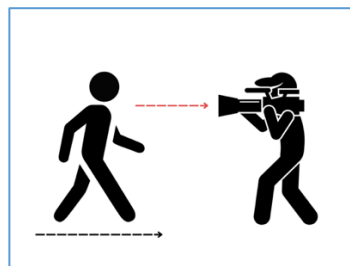


Ilustración 50. Travelling de seguimiento hacia atrás

Travelling de seguimiento lateral (Track Left/Right):

La cámara acompaña lateralmente el movimiento del personaje u objeto, manteniéndolo en el centro del encuadre mientras se desplaza.

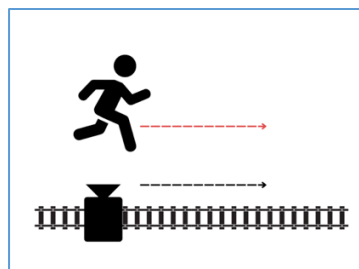


Ilustración 51. Travelling de seguimiento lateral

Travelling circular (Arc o 360°):

Se caracteriza por un movimiento de la cámara alrededor de un personaje u objeto, creando una sensación envolvente e inmersiva. Este tipo de travelling añade un componente dramático y estilístico a la escena. Si se utiliza un teleobjetivo (por ejemplo, 70 mm de distancia focal), se genera el llamado efecto parallax, donde el fondo se mueve a una velocidad diferente al personaje, aumentando la sensación de dinamismo. Este recurso también puede utilizarse con fines narrativos, como transiciones temporales o evocaciones de flashback, mediante el uso de dos movimientos circulares ejecutados en diferentes momentos de la historia.

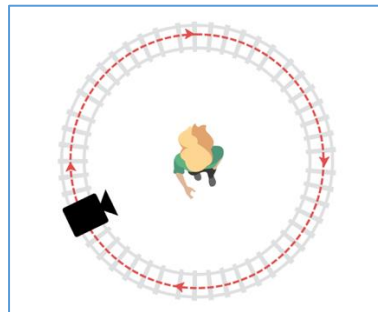


Ilustración 52. Travelling circular

El travelling y sus variantes son herramientas técnicas y expresivas que permiten construir una narrativa visual más dinámica, guiando la mirada del espectador y reforzando el contenido emocional o simbólico de la escena. La elección del tipo de movimiento, su dirección y velocidad deben responder siempre a una intencionalidad narrativa, integrándose armónicamente con la puesta en escena y el montaje para fortalecer el discurso audiovisual.

Movimiento Óptico

Zoom: Aunque no implica un desplazamiento físico de la cámara, el zoom modifica la distancia focal del objetivo para acercar (zoom in) o alejar (zoom out) la imagen. A diferencia del travelling, no cambia la perspectiva, sino únicamente el tamaño relativo de los objetos en cuadro. Es muy utilizado en televisión por sus limitaciones espaciales, especialmente en estudios.

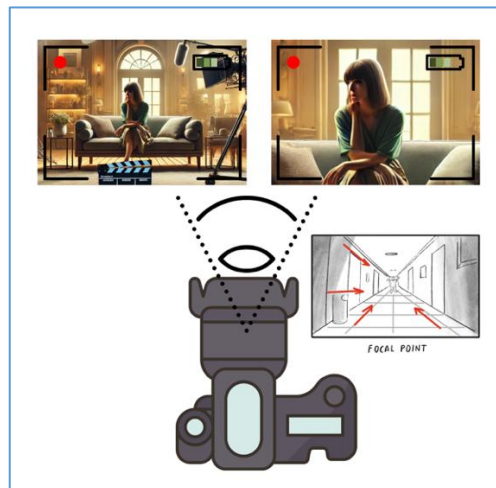


Ilustración 53. Zoom in/out

Crash Zoom es un zoom rápido, que le da más velocidad al plano para productos de comedia o de acción.

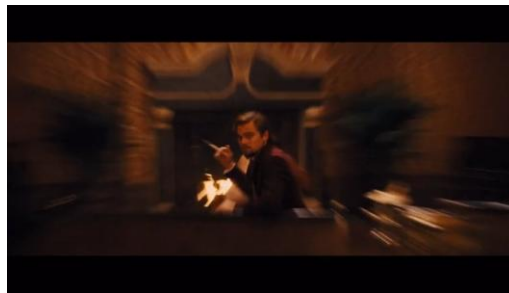


Ilustración 54. Crash zoom, Tarantino. Imagen extraída de Vimeo

Focus Rack Es un recurso que nos permite generar movimiento interno dentro de un plano cambiando el plano focal. Esto se produce cuando tenemos una imagen con dos términos de profundidad, uno enfocado y otro desenfocado. Este movimiento tiene una capacidad narrativa importante que permite dirigir la mirada del espectador dentro del encuadre.



Ilustración 55. Focus Rack. Casino Royale (2006)

Movimiento de Personajes

El desplazamiento de los actores dentro del encuadre es otro recurso esencial. No solo aporta naturalidad a la acción, sino que también puede usarse para generar ritmo, crear elipsis, evitar cortes abruptos y dar continuidad visual. A través de la composición interna del plano, el movimiento de los personajes guía la atención del espectador y enriquece la puesta en escena.

Head on Cuando el personaje camina hacia la cámara y ésta se encuentra estática.

Tail-away shot Cuando el personaje camina de espaldas a la cámara alejándose de ella, mientras ésta se encuentra estática.

Cross-screen Movimiento interno, donde el personaje cruza por la cámara

Otros Tipos de Movimiento

Travelling zoom (retro zoom, travelling compensado, zoom paraláctico) Es una combinación de movimiento dolly y zoom, para lograr un efecto óptico, este efecto es utilizado en cine como en televisión consiste en mantener el tamaño del plano de la persona que estamos filmando, pero el fondo cambia comprimiéndose o alejándose. Para realizarlo tendríamos que hacer zoom in al mismo tiempo que hacemos un traveling out o viceversa.

Zoom Digital con la aparición de las imágenes digitales, también apareció un concepto de zoom digital, que no es otra cosa que una ampliación de una imagen cuya fuente es de mucha alta calidad 5k y se puede ajustar a 2k.

Es importante considerar que todos estos movimientos se pueden combinar, el límite siempre será nuestra imaginación y destreza a la hora de ejecutar cada uno de estos movimientos

3.2. Dimensión espacial de la imagen

En Campo y Fuera de Campo

En el lenguaje audiovisual, el campo es todo aquello que se encuentra dentro del encuadre y es visible en la pantalla, mientras que el fuera de campo se refiere a los elementos que, aunque no están presentes en la imagen, pueden inferirse a través de la narración, el sonido o la interacción de los personajes.

Bestard Luciano (2011) destaca la importancia del fuera de campo como un recurso narrativo fundamental, ya que permite sugerir acciones y situaciones sin necesidad de mostrarlas explícitamente. Su uso adecuado no solo facilita la continuidad del relato, sino que también contribuye a la creación de intriga, la reducción de costos de producción y la mejora de la fluidez narrativa en secuencias que incluyen elipsis temporales o espaciales.

Para que el fuera de campo funcione, deben darse dos elementos esenciales:

- Presencia de información: Existe un indicio claro de que algo ocurre fuera del encuadre.
- Ausencia de elementos en campo: Lo que sucede fuera de campo no se muestra directamente en la imagen.

Algunos ejemplos del uso del fuera de campo incluyen:

- Acción fuera de cuadro: Un personaje menciona una acción y sale de cuadro, lo que genera dos niveles narrativos simultáneos: la acción en campo y la que el espectador debe imaginar fuera de campo.
- Sonido como indicio narrativo: Si un personaje lee una carta en pantalla y la voz del remitente se escucha en off, el espectador entiende que el contenido de la carta es relevante sin necesidad de mostrarlo visualmente.
- Reacciones que sugieren un evento: Un personaje mira fuera de cuadro con expresión de miedo, lo que indica que algo amenazante está ocurriendo fuera del encuadre.
- Uso del sonido para completar la acción: Un coche sale del encuadre a gran velocidad y, segundos después, se escucha un sonido de colisión. Sin ver el choque, el espectador comprende que ha ocurrido un accidente.

- El fuera de campo, cuando se emplea correctamente, enriquece la narración y permite al espectador participar activamente en la construcción del significado de la historia. Es un recurso que se ha utilizado en múltiples géneros cinematográficos, desde el suspense hasta el drama, para generar expectación y potenciar el impacto emocional de una escena.

El espacio narrativo, el encuadre y la relación entre en campo y fuera de campo son elementos esenciales en la construcción del discurso audiovisual. Cada uno de ellos cumple una función específica en la organización de la imagen y en la manera en que se comunica la historia al espectador.

Estudio de caso: El uso del fuera de campo en *The Haunting of Hill House*

En la serie *The Haunting of Hill House* (Netflix, 2018), dirigida por Mike Flanagan, el uso del **fuera de campo** se convierte en un recurso clave para generar tensión psicológica y profundidad narrativa. En particular, el episodio 6, titulado "Two Storms", destaca por su estructura narrativa en plano secuencia, en la cual múltiples elementos aparecen y desaparecen del encuadre sin ser revelados explícitamente. La presencia de figuras, sombras, y sonidos fuera del campo visual del espectador crea una atmósfera inquietante, donde lo no mostrado se convierte en un recurso emocional de gran impacto.

Este uso del fuera de campo demuestra que la narración audiovisual no solo depende de lo que se muestra en cámara, sino también de lo que se sugiere. La omisión intencional de información visual obliga al espectador a imaginar lo que ocurre más allá del encuadre, incrementando así el suspenso y la participación en la historia.



Ilustración 56. Flanagan, M. (Director). (2018). The Haunting of Hill House [Serie de televisión]. Netflix.

3.3. Dimensión espacial de la imagen

Escena

Una escena es un segmento narrativo que se desarrolla en un mismo espacio y tiempo ininterrumpido. Está compuesta por un conjunto de planos organizados con un propósito específico dentro de la historia. Sin embargo, una escena por sí sola no suele tener un sentido dramático completo, sino que se inserta en una secuencia mayor que da significado a los acontecimientos.

En un relato dramático, las escenas se agrupan de manera intencionada para hacer avanzar la trama. A lo largo de una secuencia, varias escenas pueden sucederse de manera continua o intercalada, contribuyendo a la evolución de los personajes y al desarrollo de los conflictos. En ciertos casos, una única escena puede funcionar como una secuencia completa si logra transmitir un sentido narrativo cerrado dentro de la estructura general de la obra.

Secuencia

La secuencia es una unidad narrativa mayor que agrupa varias escenas relacionadas entre sí, estableciendo un arco dramático con un inicio, desarrollo y desenlace. A diferencia de la escena, la secuencia tiene un significado propio dentro del relato, permitiendo que la historia avance de un punto de inflexión a otro.

Las secuencias pueden desarrollarse en un único espacio o en múltiples locaciones y pueden construirse a través de diferentes técnicas de montaje:

- Montaje continuo: Las escenas suceden de manera lineal, sin interrupciones.
- Montaje paralelo: Se alternan imágenes de distintas escenas para generar un efecto de simultaneidad.

Un ejemplo clásico de montaje paralelo se encuentra en *El Padrino* de Francis Ford Coppola, en una de las escenas más icónicas del cine, el bautizo del sobrino de Michael Corleone es intercalado con los asesinatos de los líderes de las familias rivales. Mientras el sacerdote recita el rito religioso y Michael renuncia al pecado, se muestra cómo sus órdenes de ejecución se cumplen. Este montaje refuerza el contraste entre su vida pública y sus acciones en la mafia.



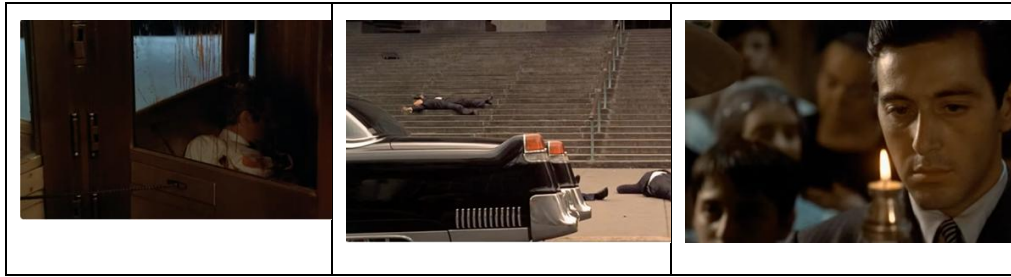


Ilustración 57. El Padrino (1972) F. Coppola. Montaje paralelo de dos secuencias, sacerdote recita un rito religioso, mientras se muestran cómo se cumplen las ordenes de ejecución.

En el ámbito televisivo, el término secuencia se utiliza con mayor flexibilidad, a menudo refiriéndose a una parte de la grabación realizada en una misma locación. Sin embargo, la diferencia fundamental entre escena y secuencia radica en su función dentro del relato: una escena por sí sola no suele hacer avanzar la trama, mientras que una secuencia sí establece un cambio significativo en el desarrollo narrativo.

3.4. Principios de continuidad y coherencia narrativa

¿Qué es la continuidad audiovisual?

La **continuidad** es un principio fundamental que organiza visual y narrativamente una obra audiovisual. Su objetivo es asegurar que la historia fluya con coherencia, permitiendo que el espectador no se desconecte de la ficción. Aunque no exige un orden cronológico estricto, sí requiere una lógica interna que respete el espacio, el tiempo, la luz, el vestuario y la interpretación.

"El cine no es continuo ni en tiempo ni espacio. Lo que se juega no es lo que sea realmente continuo, sino lo que el espectador pueda aceptar como continuo y coherente dentro de la película" (Correa, 2002, pág. 90).

En los primeros años del cine, los relatos se contaban en planos generales y a tiempo real, por lo que la continuidad no representaba un reto técnico. Sin embargo, con el desarrollo del montaje, fue necesario desarrollar una "gramática del cine" que permitiera comprimir, alargar o reordenar los acontecimientos sin perder credibilidad.

¿Sabías que...

En el cine, el tiempo no transcurre como en la vida real. ¿A diferencia de otros medios como la literatura, donde una frase puede abarcar años, el lenguaje audiovisual necesita técnicas específicas para reorganizar el tiempo sin que el espectador pierda el hilo narrativo?

Dimensiones de la continuidad

La **continuidad** en el lenguaje audiovisual no es solo una cuestión de orden; es una construcción estratégica que garantiza que el relato fluya con lógica interna, permitiendo que el espectador “olvide” que está viendo fragmentos ensamblados.

Según Del Rey (2002) citado en Barberena (2017) explica que el *raccord* es “el modo de unir dos planos dando continuidad al movimiento, de tal modo que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos que rompería la ilusión de estar viendo una acción continuada” (pág. 74).

Para ello, se deben respetar varias dimensiones fundamentales. A continuación, se detallan las principales:

1. Continuidad espacial

La continuidad espacial asegura que el espectador mantenga una orientación clara dentro del espacio representado. Esto se logra mediante la correcta disposición de los personajes, objetos y movimientos dentro del campo visual.

Ejemplo: En una escena de diálogo, si un personaje está a la izquierda mirando a la derecha, el otro debe estar a la derecha mirando a la izquierda. Si se invierte el eje, parecerá que ambos miran hacia el mismo lado.

2. Continuidad temporal

La continuidad temporal se refiere a la correcta organización de los acontecimientos en el tiempo narrativo. Aunque la historia no se cuente necesariamente de forma cronológica, los saltos temporales deben ser claros y justificables dentro del relato.

Las transiciones deben permitir al espectador comprender cuándo ocurre cada escena: si es antes, durante o después de otra. Esto se apoya en elementos como la luz (día/noche), vestuario, edición de sonido, y diseño de producción.

Según Mena (2018) El tiempo real y el tiempo fílmicos entran en juego, mostrando relaciones de ajuste y de desajuste entre los dos, se refiere a **continuidad** cuando el tiempo va en la misma dirección que en la realidad; **alargamiento**, cuando la proyección se ralentiza mediante la cámara lenta o se dilata el tiempo de una acción; **Flash - Back** cuando es un salto hacia atrás en el tiempo. Se utilizan una serie de códigos como

un plano de ojos, un mismo encuadre, etc.. y los **Flash - Forward** cuando es un salto hacia adelante en el tiempo. Se utilizan una serie de códigos como un plano de ojos, un mismo encuadre, etc..

Ejemplo: En *La La Land* (2016), los flashbacks están organizados visualmente mediante cambios de paleta de color y música, facilitando la comprensión de la progresión y retrocesos en el tiempo.

3. Continuidad de acción

La continuidad de acción garantiza que un movimiento iniciado en un plano continúe de manera fluida en el siguiente. Este principio es fundamental para mantener la verosimilitud de las acciones y evitar cortes bruscos que distraigan.

Ejemplo clásico: Un personaje sale por la derecha en un plano, y en el siguiente debe entrar por la izquierda (si la cámara mantiene el eje), manteniendo la dirección del desplazamiento.

Este tipo de raccord, también llamado **raccord de movimiento**, requiere coordinación entre dirección, cámara y actuación. Se aplica no solo a movimientos corporales, sino también a gestos, miradas y acciones con objetos.

4. Continuidad de luz

El raccord de luz es uno de los más delicados de mantener, sobre todo en rodajes al aire libre, donde la luz natural puede variar significativamente en poco tiempo. Esta dimensión implica que la iluminación parezca continua entre planos que forman parte de una misma escena, aunque hayan sido filmados en momentos diferentes.

"La luz no debe ser un elemento que delate el corte, sino una herramienta narrativa que refuerce la atmósfera" (Correa, 2002, pág. 97).

¿Sabías que...

En la película *1917* (Sam Mendes, 2019), rodada como si fuera un solo plano secuencia, ¿el equipo técnico debió planificar los momentos exactos del día para mantener la continuidad lumínica en exteriores durante semanas?

5. Continuidad interpretativa

La interpretación actoral debe mantenerse consistente a lo largo de la escena, aunque se filme en diferentes jornadas o tomas. Esto incluye tono de voz, expresiones faciales, posturas corporales y reacciones emocionales.

Un error frecuente es el **raccord actoral**, que ocurre cuando un actor interpreta una escena con distinta intensidad o emoción entre una toma y otra, provocando una disonancia que puede restar credibilidad al personaje.

La continuidad no es solo un requerimiento técnico, sino una herramienta expresiva. Su cumplimiento permite que la narrativa se desarrolle sin interrupciones, mientras que su ruptura puede ser empleada con intención artística. Conocer sus dimensiones permite al realizador decidir cuándo mantenerla y cuándo desafiarla creativamente.

Ejemplo: Si en una escena de tristeza el actor llora con intensidad en un plano, y en otro plano contiguo aparece con una expresión neutra, se rompe la coherencia emocional.

Recursos técnicos y expresivos para mantener la continuidad

Para lograr una narración audiovisual fluida y coherente, no basta con contar una buena historia: es fundamental aplicar recursos técnicos y expresivos que garanticen la continuidad entre planos, escenas y secuencias. Estos recursos permiten que el espectador perciba el relato sin interrupciones perceptivas, incluso cuando la historia avanza a través de saltos temporales, espaciales o dramáticos.

Daniel Beauvais (1989) citado en Barberena (2017) cita **3 reglas de continuidad** visual para filmar y luego editar una acción que se desarrolla de manera continua y que garantizan el raccord. Estas reglas son:

Ajuste en el movimiento

Cuando se registra una acción desde distintos ángulos o tamaños de plano, es indispensable que el movimiento iniciado en uno continúe sin alteraciones perceptibles en el siguiente. Es decir, si un personaje extiende el brazo para tomar una copa en un plano medio, y en el plano siguiente se presenta un primer plano de la mano, el movimiento debe encajar con exactitud. Esta técnica asegura la coherencia cinética y evita cortes bruscos que distraigan al espectador.

Como señala Beauvais (1989) citado en Barberena (2017), *“los gestos, los movimientos o las acciones que [el personaje] ejecuta deben ser continuos de un plano a otro”* (pág. 76). Este principio, conocido como

raccord de movimiento, es fundamental para mantener la ilusión de continuidad temporal y espacial.

Ejemplo:

En una escena donde un personaje corre hacia una puerta, si se intercala un cambio de ángulo –por ejemplo, de un plano general a un plano subjetivo desde el punto de vista del personaje– el movimiento debe mantener su ritmo y dirección. Si en el segundo plano el actor corre más lento o en una dirección distinta, se produce un quiebre de la credibilidad.

Ajuste de los sujetos en el encuadre

En escenas de diálogo, especialmente cuando dos personajes conversan cara a cara, la posición constante de cada uno dentro del encuadre es vital para la orientación espacial del espectador. Usualmente, uno se mantiene en el lado izquierdo del encuadre y el otro en el derecho, aunque varíen los ángulos o tamaños de plano. Esta disposición favorece la lectura visual de quién está hablando, a quién responde y desde qué ubicación lo hace.

Este principio se relaciona con la regla del eje de acción, que establece una línea imaginaria entre los interlocutores. Respetar esta regla permite mantener la dirección coherente de las acciones y miradas, evitando que los personajes “salten de lugar” en la percepción del espectador.

¿Sabías que...?

El cine clásico hollywoodense refinó este principio como parte del estilo de montaje de continuidad o montaje invisible, donde lo importante no es que el espectador note el corte, sino que lo “sienta natural”. Esta estrategia facilita la inmersión narrativa.

El ajuste en la dirección de miradas

Una de las herramientas más efectivas para expresar relaciones entre personajes sin necesidad de mostrarlos en el mismo plano es el **plano y contraplano**. En esta estructura, un personaje es mostrado mirando hacia fuera del encuadre, seguido de otro personaje que devuelve la mirada desde la dirección opuesta.

Para que esta convención funcione, es imprescindible que las **miradas estén orientadas correctamente**: si un personaje mira hacia la derecha del encuadre, el siguiente debe mirar hacia la izquierda. Este simple ajuste crea la ilusión de un espacio compartido y una conversación fluida, aunque los planos se hayan filmado en momentos distintos.

Además, en la composición de cada encuadre se suele dejar un espacio vacío –conocido como “aire”– hacia donde el personaje dirige su mirada. Este aire no solo refuerza el eje de mirada, sino que añade **profundidad psicológica** al plano, enfatizando la expectativa o tensión de la escena.

Ejemplo :

En una discusión entre dos personajes, mostrar a cada uno con suficiente aire hacia el lado del encuadre opuesto al suyo no solo sugiere que se enfrentan, sino que intensifica el conflicto emocional y dirige la atención del espectador hacia la réplica que vendrá.

Estas tres reglas básicas se basan en la llamada **ley de 180 grados**, teoría de la línea imaginaria o simplemente ley del eje (Barberena, 2017, pág. 76). Una de las bases fundamentales de la continuidad espacial en el lenguaje audiovisual es la **regla de los 180 grados**, también conocida como **ley del eje** o **teoría de la línea imaginaria**. Este principio tiene como objetivo **garantizar la correcta orientación del espectador** dentro del espacio donde se desarrolla la acción, asegurando que no se desoriente durante los cambios de plano (Soriano, 2022).

¿Sabías que...

Romper esta regla sin intención provoca el efecto de “salto de eje”, confundiendo al espectador sobre la posición relativa de los personajes. ¿Es común ver esta regla aplicada en diálogos, enfrentamientos o escenas de persecución?

Imaginemos una escena de diálogo entre dos personajes. Existe una línea invisible que los conecta –el **eje de acción**–, que generalmente se traza según la dirección de sus miradas. Esta línea divide el espacio en dos semicírculos. Para mantener la coherencia visual, **todas las cámaras deben ubicarse dentro de uno de estos dos lados del eje**. Si se cruza ese límite sin justificación visual, se rompe la continuidad espacial y el espectador puede perder la noción de hacia dónde mira cada personaje.

La regla de los 180° puede romperse intencionalmente para generar confusión, como lo hizo Stanley Kubrick en *The Shining* (1980), para reforzar el desconcierto psicológico del personaje principal.

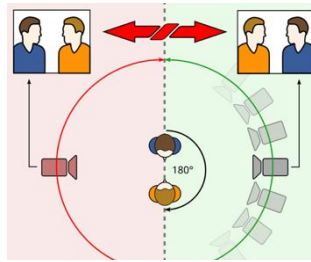


Ilustración 58. Este esquema muestra el eje entre dos personajes y el arco de los 180° sobre el que se pueden colocar las cámaras (verdes). Al hacer un corte del arco verde al arco rojo, los personajes cambian de lugar en la pantalla. Wikipedia

Dato clave: Cuando un personaje aparece en el lado izquierdo del encuadre y mira hacia la derecha, el otro debe aparecer en el lado derecho y mirar hacia la izquierda. Si se invierte esta disposición sin cambiar visiblemente de eje, el espectador puede sentir que los personajes ya no están frente a frente.

Esto no solo aplica en entrevistas o conversaciones, sino en cualquier situación de interacción o desplazamiento. La ubicación de la cámara **determina la perspectiva del espectador**, y por ello, **la continuidad en la edición dependerá en gran medida de respetar el eje desde el rodaje** (Bretones, 2010).

¿Sabías que...?

Algunos directores han roto deliberadamente la regla de los 180° para generar confusión o incomodidad narrativa. Un ejemplo lo encontramos en *The Shining* (1980), donde Stanley Kubrick cruza el eje en varias ocasiones para intensificar el desasosiego del espectador.

Aplicación práctica:

- Antes de grabar, se debe identificar claramente el eje de acción.
- Todas las tomas deben planificarse en el mismo lado del eje, a menos que se introduzca un plano neutro o de transición que justifique el cambio.
- En el montaje, los planos deben ensamblarse respetando la orientación espacial de los personajes y objetos.

Regla de los 30°

En la edición audiovisual, uno de los desafíos más comunes es evitar cortes bruscos entre planos de un mismo sujeto. Para ello, existe una técnica esencial que mejora la fluidez visual: la **regla de los 30 grados**. Esta regla establece que, cuando se graban dos planos consecutivos del mismo personaje o acción, la cámara debe moverse al menos 30° con respecto a su posición anterior. Este leve desplazamiento angular genera un cambio perceptible en la composición, evitando el efecto de *salto de eje* o *jump cut* que puede resultar desconcertante para el espectador (Castañeda, 2019).

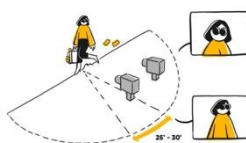


Ilustración 59. Este esquema muestra la variante de posición de una cámara de mínimo 30° para que no haya un salto visible en la escena. Cineadicta.com

¿Sabías que...?

El salto de eje ocurre cuando la diferencia de ángulo entre dos planos similares es demasiado pequeña. El resultado es una sensación de corte abrupto, como si faltara información visual entre ambos encuadres. Aplicar la regla de los 30° evita este error común y permite una edición más armoniosa.

Además del cambio angular, se recomienda variar la **distancia focal** entre tomas. Es decir, si el primer plano es un encuadre cerrado, el segundo puede ser más abierto o viceversa. Esto no solo mejora la continuidad, sino que también enriquece visualmente la escena al ofrecer diferentes perspectivas del entorno.

La regla es aplicable no solo en escenas de diálogo, sino también en secuencias de acción, entrevistas o situaciones cotidianas. Por ejemplo, si un personaje observa una pantalla, grabarlo desde distintos ángulos con un cambio mínimo de 30° permite mostrar más del entorno y construir una narrativa visual más dinámica. Esta técnica es especialmente útil en entrevistas a dos cámaras, donde una toma puede ser frontal y la otra más cerrada y lateral, siempre respetando la distancia angular recomendada.

Dato práctico: Cuando se desea cortar entre planos dentro de una misma acción (como un personaje moviéndose o gesticulando), se puede

grabar la acción dos veces desde diferentes posiciones de cámara, cuidando que los movimientos del actor sean similares. Luego, se realiza el corte justo durante el movimiento, ya que la atención del espectador estará centrada en el desplazamiento y no en el corte, lo que favorece la continuidad perceptiva.

Movimientos de cámara como herramienta de empalme

El uso de **paneos, travellings, grúas o steadycam** permite conectar acciones y personajes entre planos o espacios distintos. Por ejemplo, un paneo puede seguir el recorrido de un personaje, unir dos espacios sin cortar o servir como transición entre acciones paralelas.

Además, cuando un personaje sale del encuadre por un lado y entra en el siguiente plano por el lado opuesto sin lógica de dirección, se rompe la continuidad (raccord de dirección).

Transiciones de postproducción: fundidos, encadenados, cortinillas, sobreimpresiones.

Elementos como fundidos a negro, encadenados, cortinillas o sobreimpresiones cumplen una función expresiva y narrativa. Su uso permite saltar en el tiempo o cambiar de espacio sin perder fluidez. Por ejemplo, un encadenado puede sugerir el paso gradual del tiempo, mientras que una cortinilla puede marcar un cambio drástico de escena o capítulo. Estas herramientas aportan ritmo y claridad a la estructura del relato.

Recursos sonoros

Continuidad del sonido ambiente y de los diálogos

El oído es más sensible a las rupturas que la vista. Por eso, mantener un **ambiente sonoro estable** entre planos es clave para evitar cortes bruscos. Por ejemplo, si un plano contiene el sonido de una calle con tráfico, el siguiente plano debe mantener esa atmósfera, aunque visualmente cambie la perspectiva.

En el caso del diálogo, el sonido debe fluir de manera natural incluso si las imágenes cambian, permitiendo una sensación de conversación ininterrumpida.

- **Sonido in:** proviene de una fuente visible en pantalla.

- **Sonido off:** pertenece al espacio de la escena pero su fuente no aparece en el encuadre.
- **Sonido over:** incluye voces en off, recuerdos o pensamientos. Estos recursos permiten anticipar acciones, conectar planos o transiciones y añadir carga emocional al relato.

Como afirman Rajas y Sierra (2010), *“el montaje no solo ordena planos, construye relaciones temporales y de sentido”* (p. 4).

Errores comunes de continuidad (raccord)

Cuando no se cuidan ciertos elementos entre tomas, la coherencia narrativa puede verse afectada. Estos errores, conocidos como fallos de **raccord**, son fácilmente detectables por el espectador y pueden disminuir la credibilidad del relato. Algunos de los más comunes son:

- **Raccord de utilería o vestuario:** objetos o prendas cambian de lugar, color o forma entre planos consecutivos. Por ejemplo, una taza que aparece llena y vacía en el mismo diálogo.
- **Raccord de iluminación:** cambios abruptos de luz, especialmente en exteriores, cuando las condiciones climáticas varían entre tomas y no se compensan con iluminación artificial.
- **Raccord de movimiento:** incoherencias en la dirección o ritmo de desplazamiento de un personaje o la cámara. Si alguien sale corriendo hacia la derecha y en el plano siguiente aparece entrando por la izquierda, sin justificación espacial, se rompe la continuidad.
- **Raccord interpretativo:** variaciones en la actuación del actor, como cambios de expresión o actitud emocional entre tomas de una misma escena.

Esta atención al detalle no solo responde a una exigencia técnica. La continuidad es, en última instancia, una herramienta de **inmersión emocional**: permite que el espectador se concentre en lo que siente, no en lo que se rompe. Por eso, aunque muchos de estos errores pasan desapercibidos, su acumulación puede generar una experiencia menos satisfactoria.

3.5. La elipsis: selección narrativa del tiempo y el espacio

La **elipsis** es una supresión intencionada de una porción de tiempo o espacio dentro del relato audiovisual. Por su parte Racionero (2008) “La elipsis es fundamental para hacer avanzar la acción sin tener que verlo todo” (p. 66).

Se emplea para omitir acciones que no aportan información relevante o que pueden ser deducidas por el espectador, concentrando la narración en los momentos esenciales. La elipsis permite avanzar con eficiencia y dinamismo en la historia, evitando que la trama se vuelva monótona o predecible.

Existen distintos tipos de elipsis:

- **Corta**, cuando el salto temporal o espacial es mínimo y casi imperceptible.
- **Larga**, cuando se omiten periodos extensos de tiempo o acontecimientos entre escenas o secuencias.

El uso adecuado de la elipsis depende de la intención narrativa del director. Aunque no se visibiliza por completo hasta la etapa de montaje, debe planificarse desde el rodaje para que los vínculos entre los planos y las escenas se construyan de forma coherente.

Aunque algunos errores de continuidad son inevitables, su impacto puede minimizarse con una planificación rigurosa, un equipo técnico atento y una edición cuidadosa. A veces, incluso grandes directores priorizan la fuerza expresiva de una toma sobre su coherencia visual, asumiendo pequeños errores si aportan valor dramático.

Estudio de caso: Elipsis narrativa en *Up* de Pixar

La película *Up* (Pixar, 2009), dirigida por Pete Docter, presenta uno de los ejemplos más reconocidos de elipsis narrativa. En los primeros minutos del filme, se resume toda la historia de vida y amor del protagonista, Carl, y su esposa Ellie, mediante una secuencia sin diálogos que recorre décadas en pocos minutos. La transición de planos, los cambios de iluminación y la música acompañan la evolución de su vida, desde su matrimonio hasta la pérdida de su esposa.

Esta secuencia representa una **elipsis emocional**, donde el paso del tiempo no interrumpe la continuidad narrativa, sino que la potencia. A través de la condensación temporal, se transmite al espectador una carga emotiva que establece el tono emocional de toda la película.

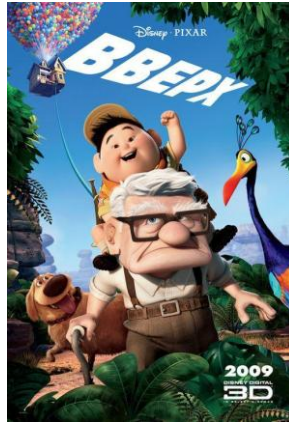


Ilustración 60. Docter, P. (Director). (2009). Up [Película de animación]. Pixar Animation Studios.

Conclusiones

- Este capítulo profundizó en los elementos que estructuran el lenguaje audiovisual: plano, toma, encuadre, ángulo, continuidad, elipsis, entre otros. Estos no solo construyen la forma, sino también el sentido de una obra audiovisual.
- Se reconoció la importancia del **espacio narrativo** y de la relación entre lo visible y lo sugerido (campo / fuera de campo) como recursos para construir emoción y profundidad.
- Entender la gramática visual permite no solo grabar con estética, sino **comunicar intencionalmente**. El encuadre, el eje de cámara y el movimiento tienen un papel activo en la narrativa.
- También se exploró cómo los errores de continuidad pueden romper la inmersión del espectador, y cómo el montaje decide la duración, ritmo y progresión de las escenas.

Actividades prácticas. Unidad 3: Fundamentos del lenguaje audiovisual

Selecciona una escena de una película o serie (puede ser sugerida por el docente) y responde:

- ¿Qué tipos de plano predominan y por qué?
- ¿Qué información se sugiere mediante el fuera de campo?
- ¿Cómo influye el movimiento de cámara en la escena?
- ¿Qué recursos de continuidad puedes identificar?

Reescribe una escena rompiendo la continuidad

Tabla 1. Propuesta de guión técnico

PLANO	DESCRIPCIÓN
PLANO GENERAL (PG)	Sofía entra por la puerta con una mochila en la espalda. Luz natural entra por la ventana derecha. La sala está ordenada.
PLANO MEDIO CORTO (PMC) - FRONTAL	Sofía se detiene frente a la mesa, deja la mochila y sonríe mientras saca un libro.
PRIMER PLANO (PP) - $\frac{3}{4}$ IZQUIERDO	Sofía observa una fotografía sobre la mesa. La toma enfoca su expresión nostálgica.
PLANO DETALLE (PD) - FRONTAL	Fotografía: Sofía y su abuela sentadas en el jardín. Luz cálida baña la imagen.
PLANO CONTRAPLANO (PMC)	Sofía levanta la vista, mira hacia fuera de campo. En el fondo, una puerta entreabierta. Silencio.
PLANO GENERAL (PG)	Sofía sale del encuadre hacia la derecha. Luz del atardecer entra por la ventana.

Fuente: *Elaboración propia*

Instrucción: Reescribe esta misma escena pero **rompiendo al menos tres tipos de continuidad**. Por ejemplo:

- Cambia la **posición de entrada/salida** de Sofía (eje o dirección).
- Modifica **la iluminación entre planos** (día/noche o luz cálida/fría).
- Cambia **el vestuario** de Sofía entre planos.
- Introduce un **error de raccord de acción** (mueve la mochila de lugar sin justificarlo).
- Cambia el ángulo de cámara **rompiendo la regla de los 180°**.

Reflexión final: Escribe un breve párrafo explicando:

¿Cómo afectan estos errores a la comprensión y coherencia de la escena?

¿Qué sensaciones genera en el espectador?

Estudio de Caso: Análisis de continuidad en la escena del bautizo - *El Padrino (1972)* de Francis Ford Coppola

Contexto del caso:

La escena del bautizo en *El Padrino* es uno de los ejemplos más estudiados en el uso de montaje paralelo y recursos de continuidad. Se alternan imágenes del ritual religioso con asesinatos ordenados por Michael Corleone.

Preguntas para el análisis:

1. ¿Qué tipo de montaje se utiliza y cómo contribuye a la tensión dramática?
2. ¿Qué elementos sonoros refuerzan la continuidad entre ambos espacios narrativos?
3. ¿Cómo se manejan los encuadres para mostrar contraste entre la pureza del bautismo y la violencia de los asesinatos?
4. ¿Qué función cumple el fuera de campo en estas secuencias?
5. ¿Qué puedes aprender sobre el uso simbólico del montaje y la coherencia narrativa en este caso?

Referencias Bibliográficas

- Albújar Villarrubia, M. (2016). Las plataformas OTT para la distribución de contenidos audiovisuales: ¿una amenaza para el duopolio de la televisión en abierto en España? *QUADERNS DEL CAC*, 21-28.
- Antezna Guizada, C. M. (2017). LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS PROCESOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA CIUDAD DE COCHABAMBA. *Punto Cero*, 24-37.
- AVIXA. (21 de agosto de 2024). *Fairfax, Virginia*. Obtenido de Los ingresos globales de la industria de la integración audiovisual alcanzarán los 422 MMD en el 2029, prevé AVIXA en su nuevo estudio IOTA. AVIXA.: <https://www.avixa.org/es/sobre-nosotros/press/2024/08/29/los-ingres>
- Barberena, M. I. (2017). El lenguaje audiovisual en la edición. En *Taller de Producción Audiovisual. Cátedra II* (págs. 59-81). Ediciones de Periodismo y Comunicación (EPC).
- Bestard Luciano, M. (2011). *Realización audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC, S.L.
- Bolognesi, M. L. (2023). Post pandemia y nuevos hábitos de consumo de productos audiovisuales: streaming, narrativas transmedia y experiencias personalizadas. *Millcayac*.
- Bretones, D. E. (2010). LA ILUSIÓN DE CONTINUIDAD Y EL ETERNO RETORNO. El retroceso mínimo-temporal y la repetición en el relato cinematográfico. *Papeles de cultura contemporánea*, 36-42.
- Bullich, V., & Guignard, T. (2016). Estrategias y normativas de los servicios OTT en el marco de los EE.UU. (2005-2015). *QUADERNS DEL CAC*, 5-19.
- Cárdenas, H., Mesa, F., & Suárez, M. (2018). Realidad aumentada (RA): aplicaciones y desafíos para su uso en el aula de clase. *Educación y ciudad*, 137-148.
- Castañeda, E. (Dirección). (2019). *La Regla de los 30 grados ► Para mejorar tus encuadres* [Película].
- Correa, E. (2002). EL CINE: REALIDAD FRAGMENTADA O FICCIÓN DE CONTINUIDAD JFK o la fragmentación de la realidad en función del relato. *ANAGRAMAS, volumen(número 1)*, 89-104.

- Crespo, J. A. (2009). *El cine y la industria de Hollywood durante la Guerra Fría 1946-1969*. MADRID, ESPAÑA.
- Estavillo, M. E. (10 de Diciembre de 2014). *Los Servicios OTT: provisión de contenidos vs televisión abierta y de paga*. Obtenido de Instituto Federal de Telecomunicaciones: https://www.ift.org.mx/sites/default/files/ott_pdf_0.pdf
- Fairfax, V. (21 de agosto de 2024). *Los ingresos globales de la industria de la integración audiovisual alcanzarán los 422 MMD en el 2029, prevé AVIXA en su nuevo estudio IOTA* . Obtenido de avixa.org: <https://www.avixa.org/es/sobre-nosotros/press/2024/08/29/los-ingresos-globales-de-la-industria-de-la-integraci%C3%B3n-audiovisual-alcanzar%C3%A1n-los-422-mmd-en-el-2029--prev%C3%A9-avixa-en-su-nuevo-estudio-iota>
- Franco, F. (2018). *NARRATIVA Y LENGUAJE CINEMATOGRAFICO*. Madrid: ECAM.
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *methaodos.revista de ciencias sociales*, 1-17.
- Gubern, R. (1994). *Hollywood, fábrica de sueños*. Barcelona: CUADERNOS DEL MUNDO ACTUAL.
- Hernández Fernández, N. (2018). *La estructura del PITCH*. Catalunya: FUOC.
- Hinojosa, Marín, & Maldonado. (2024). Inteligencia Artificial y la producción audiovisual. *ComunicAl. La revolución de la Inteligencia Artificial en la Comunicación*, 117-139.
- Lara, T., & Piñeiro, A. (2008). *Apuntes para la formación. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL*. España: aire comunicación.
- Martínez Abadía, J. (2012). *Manual del productor audiovisual: (ed.)* . Editorial UOC.
- Mena, J. (18 de febrero de 2018). *Blog de cultura audiovisual*. Obtenido de La continuidad temporal en el cine: <https://blogdeculturaaudiovisual.wordpress.com/tag/continuidad-temporal/>
- Ministerio de, C. (s.f.). *Registro de obras audiovisuales*. Obtenido de Gobierno de España:

<https://www.cultura.gob.es/gl/cultura/areas/propiedadintelectual/mc/rpi/registro-obras/como-registrar/audiovisual.html>

Molina, G. (2019). *Netflix: los secretos de la estructura del imperio* (Vol. <https://elibro.net/es/lc/utmachala/titulos/125759>). Sevilla: Wanceulen Editorial.

Orgáz, J. (2002). Aspectos económicos y jurídicos del sector audiovisual. *Ekonomiaz*, 88-109.

Ortíz, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales* . Alicante: RUA Universidad de Alicante.

Pardo Fernández, A. (2014). *Fundamentos de producción y gestión de proyectos audiovisuales*. España: EUNSA.

Pavlou, G. (2018). *Suspense and Resolution in the Films of D.W. Griffith*. UK: Cambridge Scholars Publishing.

Pérez, L. F. (s.f.). *Guionista: qué es y qué hace en una película o serie* . Obtenido de [aprendercine.com](https://aprendercine.com/guionista/): <https://aprendercine.com/guionista/>

Pimentel, Zambrano, Mazzini, & Villamar. (2023). Realidad virtual, realidad aumentada y realidad extendida en la educación. *Recimundo*, 76-88.

Proaño, R., & Tayupanta, Á. (2023). *PREPRODUCCIÓN MULTIMEDIA: DEL CONCEPTO AL PITCH*. Quito: IDOM DOXA EDITION.

Puche, C. (2017). *Guía para la elaboración de dossiers de proyecto*. Catalunya: FUOC.

Racionero, A. (2008). *La Regla de los 30 grados ► Para mejorar tus encuadres*. Barcelona: UOC.

Rajas, M., & Sierra, J. (2010). EL TIEMPO NARRATIVO DEL MONTAJE INTERNO. *Prisma Social*, 1-23.

Rodríguez Vela, A. (2019). *Título: Breve historia del cine*. Madrid: Nautilus.

Solot, S. (2011). *Mecanismos actuales de financiación de contenidos audiovisuales en latinoamérica*. Rio de Janeiro: Editora LATC .

Soriano, J. (9 de marzo de 2022). *Massive.oi*. Obtenido de ¿Qué es la regla de los 180 grados en el cine? : <https://massive.io/es/realizacion-de-peliculas/que-es-la-regla-de->

los-180-grados-en-el-
cine/#:~:text=La%20regla%20de%20los%20180%20grados%20e
s%20una%20l%C3%ADnea%20recta,qui%C3%A9n%20est%C3%
A1%20en%20cada%20lugar.

Troncoso, E. (21 de marzo de 2022). *Propiedad intelectual de la obra audiovisual*. Obtenido de Elizabeth Troncoso: <https://elizabethtroncoso.com/propiedad-intelectual-de-la-obra-audiovisual/>

U-tad. (4 de Mayo de 2022). *Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital*. Obtenido de Los efectos visuales en Star Wars: <https://u-tad.com/efectos-visuales-star-wars/>

Vela, A. R. (2019). *BREVE HISTORIA DEL CINE*. Madrid: Ediciones Nowtilus.

Vidal Bonifaz, R. (enero-junio de 2008). Los inicios del cine sonoro y la creación de nuevas empresas fílmicas en México (1928-1931). *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle*, 8(29), pp. 17- 28.

ZUBIAUR CARREÑO, F. J. (2008). *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*. 3. ed. Barañáin (Navarra): EUNSA.

Patricia Alexandra Pacheco Zerda es profesora de Producción Audiovisual I y Producción Audiovisual II en la Carrera de Comunicación de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Técnica de Machala. Actualmente coordinadora de la Carrera de Comunicación. Realizó sus estudios en Diseño y Producción audiovisual en la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), y posteriormente se especializó en Educación Superior de la Universidad Tecnológica San Antonio de Machala. También es graduada del Máster en Postproducción Audiovisual Digital por ESPOL. Es también profesora del Diplomado Docencia Virtual y Tecnología Educativa 4.0 , de la Universidad Técnica de Machala

Entre sus contribuciones académicas, Patricia Pacheco ha desarrollado investigaciones en el ámbito de la comunicación, la producción audiovisual y la educomunicación, abordando temas de relevancia sociocultural y tecnológica. Sus estudios han analizado, entre otros aspectos, la relación entre los patrones socioculturales de género y la comunicación mediática, así como el impacto de la narrativa en los medios comunitarios en la construcción de identidades locales. Asimismo, ha explorado el papel de plataformas digitales como YouTube en la educación, destacando su potencial como espacio de aprendizaje virtual, y ha investigado la intersección entre postproducción audiovisual y educomunicación en el contenido dirigido al público infantil, enfatizando la importancia de un enfoque creativo con responsabilidad social. Su línea de investigación se centra en la Producción Audiovisual, Cultura y Sociedad.

Además, su producción académica incluye la presentación de ponencias en eventos especializados, donde ha abordado temas como el diseño transmedia en contextos de crisis, analizando su aplicación en la narración audiovisual durante la pandemia de COVID-19. Su labor investigativa y docente refleja un compromiso con la innovación en la comunicación y la producción audiovisual, contribuyendo al desarrollo del conocimiento en estas áreas y al fortalecimiento del sector educativo y cultural en Ecuador.

ISBN: 978-9942-33-990-4



Compás
capacitación e investigación