Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 51, año 2026. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.es

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO
OPEN ACCESS MONOGRAPHS

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-10176-27-0

Técnica y edición de vídeo y sonido

Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual (2026)

Mónica Hinojosa-Becerra; Ángel Torres-Toukoumidis; Isidro Marín-Gutiérrez; Javier Ruiz-San Miguel

Separata

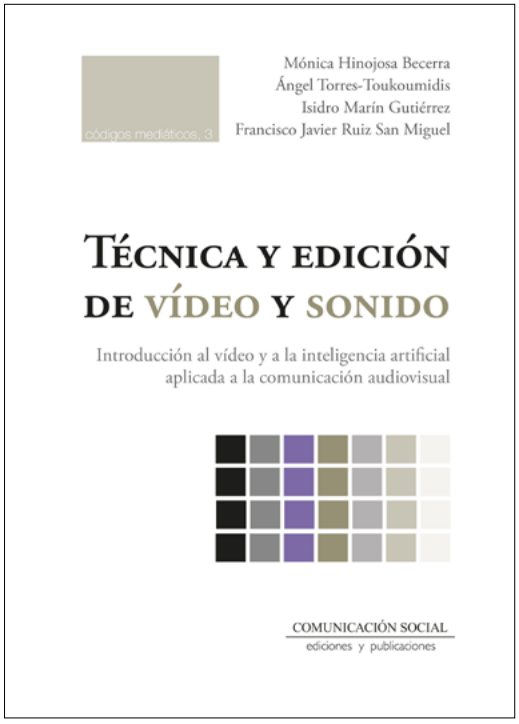
Capítulo 6

Título del Capítulo
«El sonido audiovisual»

Autoría
Mónica Hinojosa-Becerra;
Ángel Torres-Toukoumidis;
Isidro Marín-Gutiérrez;
Javier Ruiz-San Miguel

Cómo citar este Capítulo
Hinojosa-Becerra, M.; Torres-Toukoumidis, Á; Marín-Gutiérrez, I.; Ruiz-San Miguel, J. (2026): «El sonido audiovisual». En Hinojosa Becerra, M.; Torres-Toukoumidis, Á; Marín-Gutiérrez, I.; Ruiz-San Miguel, J., *Técnica y edición de vídeo y sonido. Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-10176-27-0

D.O.I.:
https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55



El libro *Técnica y edición de vídeo y sonido. Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual* está integrado en la colección «Contextos», en la serie Códigos Abiertos de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

La industria audiovisual atraviesa uno de los procesos de transformación más profundos de su historia. La convergencia entre producción digital, plataformas de *streaming*, redes sociales, inteligencia artificial y nuevas formas de consumo mediático ha redefinido las competencias que deben adquirir los futuros profesionales de la comunicación. La formación universitaria enfrenta el desafío de integrar conocimientos teóricos, competencias técnicas, pensamiento crítico y capacidades de adaptación tecnológica.

Ya no resulta suficiente dominar cámaras, programas de edición o técnicas narrativas tradicionales; es imprescindible comprender cómo los procesos audiovisuales se articulan en ecosistemas digitales complejos donde convergen creatividad, tecnología, datos e inteligencia artificial.

Técnica y edición de vídeo y sonido. Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual responde a estas necesidades formativas. Se trata de un manual concebido para acompañar al estudiante durante todo el proceso de aprendizaje, desde los fundamentos del lenguaje audiovisual hasta la construcción de un portafolio profesional orientado a la empleabilidad.

El texto combina rigor académico, orientación práctica y actualización tecnológica, ofreciendo una propuesta integral alineada con los principios del Espacio Europeo de Educación Superior y con las demandas actuales de la industria audiovisual internacional.

Técnica y edición de vídeo y sonido

colección «Contextos»
Serie 'Códigos Mediáticos, 3'

Mónica Hinojosa Becerra
Ángel Torres-Toukoumidis
Isidro Marín Gutiérrez
Francisco Javier Ruiz San Miguel

Técnica y edición de vídeo y sonido

Introducción al vídeo y a la inteligencia artificial aplicada a la comunicación audiovisual

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

SALAMANCA
2026

1ª edición: Salamanca (España), 2026.

Esta obra ha sido sometida a un proceso de revisión por pares académicos para evaluar la calidad, pertinencia y rigor de su contenido.

Diseño y producción gráfica: Pepa Peláez, Editora.

Del texto: © *by* Mónica Hinojosa Becerra; Ángel Torres Toukoumidis, Isidro Marín Gutiérrez y Francisco Javier Ruiz San Miguel, 2026
Los distintos textos que componen este libro han sido publicados bajo Licencia Creative Commons CC BY-NC-ND



De esta edición:
Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, sello propiedad de:
© *by* Pedro J. Crespo, Editor y Pepa Peláez, Editora (2026)

Contacto:
Gestión: Avda. Juan Pablo II, 42, Ático A. 37008 Salamanca.
Taller editorial y almacén: c/ Escuelas, 16. 49130 Manganeses de la Lampreana (Zamora).

info@comunicacionsocial.es
https://www.comunicacionsocial.es

ISBN: 978-84-10176-27-0

Sumario

Prólogo **13**

Introducción general **15**
Objetivos generales del manual 16
Objetivos específicos del manual 16
Competencias generales y específicas 17
Resultados de aprendizaje 18
Metodología 18

1. El audiovisual como sistema de comunicación **19**
1.1. ¿Qué es la comunicación audiovisual? 20
1.2. El proceso de comunicación audiovisual 20
1.3. Características del lenguaje audiovisual 22
1.4. Imagen y construcción de significado 23
1.5. El papel del sonido 24
1.6. La teoría de la audiovisión 24
1.7. Comunicación audiovisual en la era digital 24
1.8. Inteligencia artificial y comunicación audiovisual 26
Preguntas de reflexión 27
Actividad práctica 27

2. Composición y encuadre **29**
2.1. ¿Qué es la composición audiovisual? 30
2.2. El encuadre como acto de selección 30
2.3. El espacio visual 32
2.4. Principios básicos de composición 33
2.5. La regla de los tercios 33
2.6. Simetría y asimetría 36
2.7. Líneas visuales 37
2.8. Profundidad visual 40
2.9. El espacio negativo 42
2.10. Composición y emociones 43
2.11. Composición en plataformas digitales 45
2.12. Errores frecuentes de composición 46
2.13. Composición e Inteligencia Artificial 46
Conclusiones 47

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Preguntas de reflexión 48
Actividad práctica 48

3. Planos, ángulos y movimientos de cámara 49
3.1. La distancia como recurso narrativo 50
3.2. Clasificación de los planos 50
3.3. Función narrativa de los planos 55
3.4. Los ángulos de cámara 57
3.5. El movimiento como lenguaje 61
3.6. Movimientos sobre eje fijo 61
3.7. Movimientos con desplazamiento 63
3.8. Zoom: ¿movimiento o ilusión? 69
3.9. El movimiento y las emociones 70
3.10. Planos, ángulos y movimientos en redes sociales 72
3.11. Inteligencia Artificial y planificación visual 72
Preguntas de reflexión 74
Actividad práctica 74

4. Iluminación audiovisual 75
4.1. ¿Qué es la iluminación audiovisual? 76
4.2. La naturaleza de la luz 76
4.3. Temperatura de color 78
4.4. Funciones de la iluminación 78
4.5. Iluminación de tres puntos 80
4.6. High Key y Low Key 81
4.7. La luz y el rostro humano 82
4.8. Iluminación y géneros audiovisuales 86
4.9. Iluminación natural y artificial 89
4.10. Equipamiento básico de iluminación 91
4.11. La iluminación en redes sociales 94
4.12. Inteligencia Artificial e iluminación 96
Caso práctico 98
Preguntas de reflexión 98
Actividad práctica 98

5. La cámara digital y el control de la imagen 99
5.1. ¿Qué es una cámara digital? 100
5.2. Componentes principales de una cámara 101
5.3. El triángulo de exposición 105
5.4. ISO: sensibilidad del sensor 106
5.5. Apertura del diafragma 107
5.6. Velocidad de obturación 108
5.7. Profundidad de campo 110
5.8. Distancia focal 111
5.9. Balance de blancos 112
5.10. Resolución y formatos de grabación 113
5.11. Frame Rate (fps) 115
5.12. Rango dinámico 116

5.13. Herramientas de monitoreo profesional 117
5.14. Perfiles Log 121
5.15. Cámaras para distintos contextos 122
5.16. Inteligencia Artificial y cámaras digitales 124
Caso práctico 126
Preguntas de reflexión 126
Actividad práctica 127

6. El sonido audiovisual 129
6.1. ¿Qué es el sonido? 130
6.2. La percepción sonora 131
6.3. Componentes del lenguaje sonoro 132
6.4. El silencio como recurso expresivo 134
6.5. Sonido diegético y extradiegético 135
6.6. Funciones narrativas del sonido 137
6.7. Tipos de micrófonos 138
6.8. Técnicas de captación sonora 140
6.9. Niveles de audio 141
6.10. Edición de sonido 142
6.11. Diseño sonoro 144
6.12. El efecto Foley 145
6.13. El sonido en distintos géneros audiovisuales 146
6.14. Podcasts y narrativa sonora 148
6.15. Inteligencia Artificial y sonido 148
Caso práctico 150
Preguntas de reflexión 151
Actividad práctica 151

7. Producción audiovisual 153
7.1. ¿Qué es la producción audiovisual? 154
7.2. Fases de la producción audiovisual 155
7.3. El productor audiovisual 156
7.4. Estructura básica de un equipo audiovisual 158
7.5. Documentos fundamentales de preproducción 160
7.6. El desglose de producción 161
7.7. Cronograma de producción 163
7.8. Presupuesto audiovisual 164
7.9. Gestión de riesgos 166
7.10. Producción para redes sociales 167
7.11. Producción multiplataforma 168
7.12. Producción sostenible 170
7.13. Inteligencia Artificial y producción audiovisual 170
7.14. Producción universitaria 172
Caso práctico 174
Preguntas de reflexión 175
Actividad práctica 175

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

8. Teoría del montaje y edición audiovisual 177
8.1. ¿Qué es el montaje? 178
8.2. Diferencia entre montaje y edición 179
8.3. Orígenes históricos del montaje 179
8.4. El efecto Kuleshov 180
8.5. El montaje como generador de significado 181
8.6. Tipos de montaje 183
8.7. El montaje de continuidad 184
8.8. El raccord 186
8.9. La regla de los 180 grados 187
8.10. La regla de los 30 grados 189
8.11. Ritmo audiovisual 190
8.12. Transiciones audiovisuales 191
8.13. El montaje sonoro 193
8.14. El montaje en distintos formatos audiovisuales 194
8.15. El montaje para TikTok y Reels 196
8.16. Inteligencia Artificial y edición audiovisual 197
Caso práctico 199
Preguntas de reflexión 199
Actividad práctica 199

9. Adobe Premiere Pro 201
9.1. ¿Qué es Adobe Premiere Pro? 202
9.2. Edición lineal y no lineal 203
9.3. Flujo general de trabajo 205
9.4. Creación de un proyecto 206
9.5. Interfaz de Premiere Pro 207
9.6. Importación de materiales 209
9.7. Organización mediante bins 210
9.8. Creación de secuencias 212
9.9. Selección de material 212
9.10. Montaje inicial 214
9.11. Herramientas básicas de edición 216
9.12. Edición avanzada 216
9.13. Transiciones 218
9.14. Títulos y gráficos 219
9.15. Edición de audio 220
9.16. Corrección básica de color 222
9.17. Trabajo con proxies 222
9.18. Exportación 224
9.19. Integración con Creative Cloud 226
9.20. Inteligencia Artificial en Premiere Pro 226
Caso práctico 229
Preguntas de reflexión 229
Actividad práctica 230

10. Adobe Audition **231**
10.1. ¿Qué es Adobe Audition? 232
10.2. Flujo de trabajo profesional 233
10.3. Interfaz de Adobe Audition 234
10.4. Configuración de proyectos 236
10.5. Grabación de audio 237
10.6. Edición básica de audio 238
10.7. Restauración sonora 240
10.8. Captura de perfil de ruido 241
10.9. Diagnóstico y reparación 242
10.10. Procesamiento dinámico 244
10.11. Ecualización 245
10.12. Edición multipista 246
10.13. Automatización 248
10.14. Diseño sonoro 249
10.15. Integración con Premiere Pro 250
10.16. Producción de podcasts 252
10.17. Masterización básica 253
10.18. Exportación 255
10.19. Inteligencia Artificial en Audition 256
10.20. Aplicaciones profesionales 258
Caso práctico 260
Preguntas de reflexión 260
Actividad práctica 260

11. Corrección de color y etalonaje **261**
11.1. ¿Qué es la corrección de color? 262
11.2. ¿Qué es el etalonaje? 263
11.3. Teoría básica del color 264
11.4. Psicología del color 266
11.5. Temperatura de color 267
11.6. Narrativa cromática 268
11.7. Introducción a DaVinci Resolve 270
11.8. Flujo profesional de corrección 271
11.9. Corrección primaria 273
11.10. Corrección secundaria 274
11.11. Los nodos en DaVinci Resolve 275
11.12. Herramientas de análisis 277
11.13. LUTs 278
11.14. Corrección de piel 279
11.15. Color y géneros audiovisuales 281
11.16. Corrección para redes sociales 282
11.17. HDR y nuevas tecnologías 284
11.18. Inteligencia Artificial y color 285
11.19. Construcción de identidad visual 287
Caso práctico 289
Preguntas de reflexión 289

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

12. Inteligencia artificial aplicada a la producción audiovisual 291
12.1. ¿Qué es la Inteligencia Artificial? 292
12.2. Evolución de la IA en la comunicación audiovisual 293
12.3. Inteligencia Artificial generativa 295
12.4. IA aplicada a la preproducción 296
12.5. IA aplicada a la producción audiovisual 298
12.6. IA aplicada a la edición de vídeo 300
12.7. IA aplicada al sonido 301
12.8. IA aplicada a la imagen 303
12.9. IA aplicada al vídeo 304
12.10. Deepfakes 306
12.11. IA y periodismo audiovisual 307
12.12. IA y comunicación institucional 308
12.13. IA y creatividad 309
12.14. Aspectos éticos fundamentales 310
12.15. Regulación de la Inteligencia Artificial 311
12.16. Nuevos perfiles profesionales 312
12.17. Competencias del comunicador del futuro 313
12.18. IA en la educación audiovisual 315
12.19. Hacia una producción audiovisual híbrida 316
Caso práctico 317
Preguntas de reflexión 317
Actividad práctica 317

13. Portfolio profesional, empleabilidad y emprendimiento audiovisual 319
13.1. La empleabilidad en el sector audiovisual 320
13.2. Transformaciones del mercado laboral audiovisual 321
13.3. ¿Qué es un portfolio profesional? 322
13.4. Tipos de portfolio audiovisual 323
13.5. Estructura recomendada del portfolio 324
13.6. El reel audiovisual 325
13.7. Marca personal 326
13.8. LinkedIn y presencia profesional digital 327
13.9. Plataformas para portfolios audiovisuales 328
13.10. Currículum para profesionales audiovisuales 329
13.11. Networking profesional 330
13.12. Prácticas profesionales 331
13.13. Emprendimiento audiovisual 332
13.14. Modelo de negocio audiovisual 333
13.15. Freelance y economía creativa 334
13.16. Inteligencia Artificial y empleabilidad 335
13.17. Aprendizaje permanente 336
13.18. Internacionalización profesional 337

13.19. Perfil del comunicador audiovisual del futuro 338
Caso práctico 339
Preguntas de reflexión 340
Actividad práctica final integradora 340

Casos prácticos 341
Caso Práctico 1. Producción integral de un vídeo institucional universitario 341
Caso Práctico 2. Mini documental social 343
Caso Práctico 3. Podcast académico universitario 344
Caso Práctico 4. Campaña audiovisual para redes sociales 345

Glosario de términos 347

Bibliografía 373

Índice de figuras 377

6.

El sonido audiovisual

Cuando los espectadores valoran una producción audiovisual suelen centrar su atención en la calidad de la imagen, la actuación de los personajes o la narrativa visual. Sin embargo, diversos estudios han demostrado que una imagen aceptable acompañada de un excelente sonido suele ser mejor percibida que una imagen excelente acompañada de un sonido deficiente. El sonido constituye uno de los elementos más poderosos y menos visibles del lenguaje audiovisual. Su capacidad para construir atmósferas, transmitir emociones, organizar el espacio narrativo y guiar la atención del espectador lo convierte en un componente esencial de cualquier producción audiovisual.

La llegada del cine sonoro a finales de la década de 1920 transformó radicalmente la narrativa audiovisual. Desde entonces, la voz, los efectos sonoros, la música y el silencio han pasado a formar parte de un complejo sistema expresivo capaz de enriquecer la experiencia audiovisual. En la actualidad, la producción sonora adquiere una relevancia aún mayor debido al consumo de contenidos mediante auriculares, dispositivos móviles, plataformas de streaming y entornos inmersivos. Comprender el funcionamiento del sonido audiovisual resulta indispensable para cualquier profesional de la comunicación.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender los fundamentos físicos del sonido, identificar los principales componentes del lenguaje sonoro, utilizar técnicas profesionales de captación de audio, diseñar estrategias narrativas mediante sonido, aplicar criterios básicos de edición y postproducción sonora y analizar críticamente el papel del sonido en productos audiovisuales.

Competencias

—*Competencias generales*

CG1. Capacidad de análisis audiovisual.

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

CG2. Resolución de problemas técnicos.
CG3. Pensamiento crítico.
—*Competencias específicas*
CE1. Captar sonido de calidad profesional.
CE2. Diseñar ambientes sonoros.
CE3. Integrar sonido y narrativa audiovisual.

6.1. ¿Qué es el sonido?

El sonido puede definirse como una vibración mecánica que se propaga mediante ondas a través de un medio material, generalmente el aire, y que es percibida por el oído humano para ser posteriormente interpretada por el cerebro. En el ámbito audiovisual, el sonido no constituye únicamente un fenómeno físico, sino también un recurso narrativo capaz de aportar información, construir atmósferas, generar emociones y orientar la interpretación de las imágenes (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

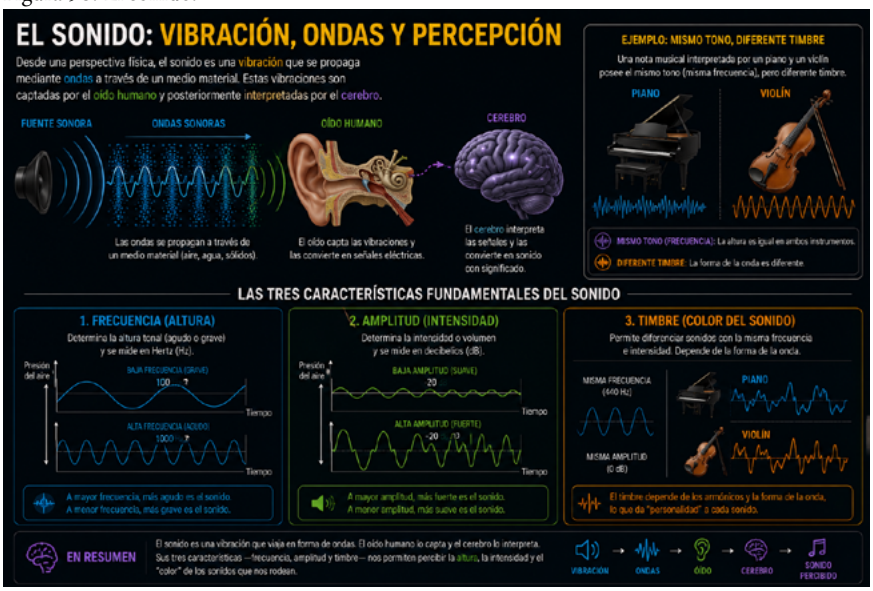
Desde el punto de vista físico, el sonido presenta tres propiedades fundamentales. La frecuencia determina la altura tonal y se expresa en hercios (Hz); cuanto mayor es la frecuencia, más agudo resulta el sonido, mientras que las frecuencias bajas producen sonidos más graves. La amplitud determina la intensidad sonora o volumen y se mide en decibelios (dB), indicando la energía con la que se propaga la onda sonora. El timbre permite distinguir sonidos que poseen la misma frecuencia y la misma intensidad, pero proceden de fuentes diferentes. Así, una misma nota musical interpretada por un piano y por un violín mantiene idéntica altura tonal, aunque presenta un timbre claramente diferenciado debido a las características acústicas propias de cada instrumento (Rumsey & McCormick, 2021).

En producción audiovisual, estas propiedades físicas adquieren una dimensión expresiva. La combinación de diferentes frecuencias, intensidades y timbres permite construir ambientes sonoros, caracterizar personajes, reforzar emociones y dirigir la atención del espectador. El sonido debe entenderse como un elemento narrativo tan importante como la composición, la iluminación o el movimiento de cámara dentro del lenguaje audiovisual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

Desde el punto de vista audiovisual, el sonido no se percibe de forma aislada. La interpretación que realiza el espectador depende de su interacción constante con la imagen, de manera que un mismo sonido puede adquirir significados completamente diferentes según el contexto visual en el que aparezca. Este fenómeno constituye uno de los principios fundamentales de la audiovisión (Chion, 1993).

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

Figura 98. El sonido.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

6.2. La percepción sonora

La percepción auditiva no funciona como una simple grabación mecánica de los estímulos sonoros. El cerebro analiza e interpreta continuamente la procedencia, la intensidad, la duración, el timbre y el contexto de los sonidos, integrando esta información con el resto de los estímulos sensoriales para construir una representación coherente del entorno (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

En el lenguaje audiovisual, esta capacidad interpretativa convierte al sonido en un poderoso recurso narrativo. A diferencia de la imagen, que muestra únicamente aquello que aparece dentro del encuadre, el sonido permite ampliar el espacio narrativo más allá de los límites visibles de la pantalla. De este modo, el espectador puede imaginar la existencia de personajes, objetos o escenarios que permanecen fuera de campo, enriqueciendo la experiencia audiovisual (Chion, 1993).

La percepción sonora también facilita la construcción mental de espacios completos a partir de un reducido número de estímulos acústicos. El sonido de las olas, el vuelo de las gaviotas y el viento permiten identificar inmediatamente una playa, aunque la imagen no muestre el paisaje. Del mismo modo, el tráfico urbano, una campana o el murmullo de una multitud pueden situar al espectador en un contexto determinado antes incluso de que

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 99. La percepción sonora.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

aparezcan referencias visuales explícitas (Rodríguez Bravo, 1998; Sonnenschein, 2001).

Esta capacidad para sugerir información convierte al sonido en uno de los principales mecanismos de economía narrativa del audiovisual. En numerosas ocasiones, un único efecto sonoro resulta suficiente para ampliar el espacio representado, reforzar la atmósfera emocional o anticipar acontecimientos futuros sin necesidad de incorporarlos visualmente a la escena (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

6.3. Componentes del lenguaje sonoro

El lenguaje sonoro se construye mediante la combinación organizada de diferentes elementos acústicos que interactúan entre sí para aportar información, crear atmósferas y reforzar el significado de las imágenes. Aunque cada producción puede presentar características particulares, tradicionalmente se distinguen cuatro grandes componentes: la voz, la música, los efectos sonoros y los ambientes. La integración coherente de estos elementos permite construir un espacio sonoro capaz de complementar, ampliar o incluso modificar el sentido de la imagen (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

Figura 100. El sonido audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La voz constituye el principal vehículo de comunicación verbal dentro del audiovisual. Puede adoptar funciones muy diversas, como el diálogo entre personajes, la narración en off, el testimonio documental, la explicación didáctica o la locución institucional. Además del contenido lingüístico, aspectos como el tono, el ritmo, la intensidad o la expresividad de la voz influyen directamente en la credibilidad del mensaje y en la percepción emocional del espectador (Rodríguez Bravo, 1998).

La música desempeña una función esencial en la construcción de la atmósfera emocional. Su presencia puede intensificar la tensión dramática, reforzar la identidad de un personaje, marcar el ritmo narrativo, anticipar acontecimientos o establecer contrastes expresivos con la imagen. En numerosas ocasiones, la música orienta la interpretación emocional de una escena antes incluso de que el espectador procese la información visual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

Los efectos sonoros comprenden aquellos sonidos utilizados para representar acciones concretas o destacar determinados acontecimientos dentro de la narración. Pasos, puertas, motores, disparos, golpes o el sonido de la lluvia contribuyen a reforzar el realismo de la escena y a dirigir la atención hacia acciones específicas. Además de su función descriptiva, los efectos pueden adquirir un importante valor simbólico o dramático dependiendo del contexto en el que aparecen (Sonnenschein, 2001).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Por último, los ambientes sonoros están formados por el conjunto de sonidos que caracterizan un espacio determinado. El tráfico urbano, el canto de los pájaros, el murmullo de una oficina o el sonido del viento permiten identificar rápidamente el entorno donde se desarrolla la acción y ampliar el espacio narrativo más allá de los límites visibles del encuadre. Estos sonidos favorecen la sensación de inmersión y contribuyen decisivamente a la construcción de la continuidad espacial del relato (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

La eficacia del lenguaje sonoro no depende del protagonismo aislado de cada uno de estos componentes, sino de su integración dentro de un diseño sonoro coherente con la narrativa audiovisual. La combinación equilibrada de voz, música, efectos y ambientes permite construir experiencias inmersivas que enriquecen la interpretación de las imágenes y potencian la implicación emocional del espectador (Chion, 1993).

6.4. El silencio como recurso expresivo

Contrariamente a lo que suele pensarse, el silencio constituye uno de los recursos expresivos más poderosos del lenguaje audiovisual. Lejos de representar una simple ausencia de sonido, el silencio forma parte del diseño sonoro y adquiere significado en función del contexto narrativo en el que aparece. Su utilización modifica la percepción del espectador, reorganiza la atención y potencia el impacto emocional de la escena (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

En la narrativa audiovisual, el silencio puede desempeñar funciones muy diversas. Puede generar tensión antes de un acontecimiento importante, favorecer la reflexión después de un momento dramático, intensificar la emoción de un personaje o dirigir la atención hacia pequeños sonidos que, en otras circunstancias, pasarían inadvertidos. Del mismo modo, la supresión repentina de la música o de los ambientes sonoros puede producir una ruptura perceptiva que incrementa la intensidad psicológica de la secuencia (Chion, 1993).

Desde el punto de vista narrativo, el silencio permite construir pausas expresivas que modifican el ritmo del relato y facilitan la implicación emocional del espectador. En numerosas ocasiones, un breve silencio comunica con mayor eficacia el miedo, la incertidumbre, el duelo o la sorpresa que una escena cargada de efectos sonoros o de música. La planificación del silencio constituye una decisión creativa tan importante como la selección de la voz, la música o los efectos sonoros (Sonnenschein, 2001; Rodríguez Bravo, 1998).

En la práctica profesional, el silencio absoluto resulta excepcional. Lo más habitual es trabajar con silencios relativos, en los que se reducen deliberada-

Figura 101. El silencio.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

mente determinados sonidos mientras se mantienen otros de baja intensidad, como la respiración, el ambiente o pequeños ruidos de fondo. Esta estrategia preserva la sensación de realismo y evita que el espectador perciba la escena como artificial, al tiempo que mantiene el elevado impacto expresivo del silencio narrativo (Chion, 1993).

Muchos de los momentos más memorables del cine, la televisión y el documental recurren precisamente a silencios cuidadosamente planificados para reforzar el dramatismo de la imagen, intensificar la expectativa o favorecer la participación emocional del espectador. El silencio no representa una ausencia de comunicación, sino una forma particularmente eficaz de construir significado audiovisual (Rodríguez Bravo, 1998).

6.5. Sonido diegético y extradiegético

Uno de los criterios más utilizados para clasificar los sonidos en el lenguaje audiovisual consiste en distinguir entre sonido diegético y sonido extradiegético. Esta diferenciación permite comprender la relación que existe entre el sonido, el espacio narrativo y la percepción del espectador, constituyendo uno de los principios fundamentales del diseño sonoro cinematográfico (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 102. El sonido diegético y extradiegético.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

El sonido diegético pertenece al universo narrativo representado en la obra audiovisual. En consecuencia, forma parte del mundo de los personajes y puede ser escuchado por ellos. Dentro de esta categoría se incluyen los diálogos, los sonidos ambientales, el ruido de los objetos, los pasos, el tráfico o la música que procede de una radio, un televisor o cualquier otra fuente presente en la escena. Este tipo de sonido contribuye a reforzar el realismo, la continuidad espacial y la credibilidad de la narración (Chion, 1993).

El sonido extradiegético no pertenece al universo narrativo y únicamente es percibido por el espectador. La banda sonora musical, la música incidental, determinadas voces en off o algunos efectos utilizados con fines expresivos forman parte de esta categoría. Su principal función consiste en orientar la interpretación emocional de la escena, reforzar la atmósfera narrativa o aportar información que no está disponible para los personajes (Rodríguez Bravo, 1998; Sonnenschein, 2001).

En la práctica audiovisual, la frontera entre ambos tipos de sonido no siempre permanece fija. Determinados recursos narrativos permiten transformar un sonido extradiegético en diegético (o viceversa) modificando la percepción del espectador y enriqueciendo la construcción del relato. Esta interacción constituye uno de los recursos expresivos más interesantes del diseño sonoro contemporáneo (Chion, 1993).

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

6.6. Funciones narrativas del sonido

El sonido constituye un elemento esencial en la construcción del relato audiovisual. Más allá de acompañar a la imagen, participa activamente en la organización de la información, en la creación de atmósferas y en la interpretación emocional de la historia. Su eficacia narrativa reside en la capacidad para complementar, ampliar o incluso modificar el significado de las imágenes, convirtiéndose en un componente indispensable del lenguaje audiovisual (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

La función informativa consiste en aportar datos relevantes para comprender la narración. Determinados sonidos permiten identificar acciones, personajes o acontecimientos que no aparecen directamente en pantalla. Una sirena puede anunciar una emergencia, un teléfono puede anticipar un cambio narrativo o el sonido de una puerta puede indicar la llegada de un personaje fuera de campo (Chion, 1993).

La función emocional permite generar y reforzar estados afectivos en el espectador. La música, el silencio, la intensidad sonora o determinadas texturas acústicas pueden modificar profundamente la interpretación de una misma secuencia, favoreciendo sensaciones de alegría, tristeza, tensión, incertidumbre o alivio (Sonnenschein, 2001; Chion, 1993).

La función espacial contribuye a definir el lugar donde se desarrolla la acción. Los ambientes sonoros permiten identificar espacios, ampliar el universo narrativo más allá del encuadre y reforzar la sensación de inmersión. El sonido del tráfico urbano, el canto de los pájaros o el rumor del mar sitúan al espectador en un contexto determinado incluso antes de que este sea mostrado visualmente (Rodríguez Bravo, 1998).

La función temporal facilita la representación del paso del tiempo y la continuidad narrativa. Cambios en los ambientes sonoros, campanas, relojes, variaciones estacionales o modificaciones en la actividad acústica permiten sugerir el transcurso de minutos, horas o incluso largos periodos temporales sin necesidad de recurrir a explicaciones verbales (Chion, 1993).

La función simbólica permite asociar determinados sonidos con significados concretos dentro del relato. La repetición de una melodía, un efecto sonoro o un motivo acústico puede convertirse en un símbolo que identifica a un personaje, anticipa un acontecimiento o representa una idea determinada. Este procedimiento, ampliamente utilizado en cine y televisión, incrementa la cohesión narrativa y facilita la construcción del significado audiovisual (Sonnenschein, 2001; Rodríguez Bravo, 1998).

En la práctica profesional, estas funciones rara vez aparecen de forma aislada. Un mismo sonido puede desempeñar simultáneamente funciones informativas, emocionales y simbólicas, enriqueciendo la complejidad narrativa de la obra audiovisual y reforzando la interacción entre sonido e imagen (Chion, 1993).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 103. Funciones del sonido.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

6.7. Tipos de micrófonos

La elección del micrófono constituye una de las decisiones más importantes durante la captación de sonido. Cada modelo presenta características específicas de sensibilidad, direccionalidad y respuesta en frecuencia que lo hacen más adecuado para determinadas situaciones de grabación. No existe un micrófono universal para todas las producciones audiovisuales, sino diferentes herramientas adaptadas a las necesidades narrativas y técnicas de cada proyecto (Rumsey & McCormick, 2021; Holman, 2010).

Micrófono dinámico: El micrófono dinámico se caracteriza por su robustez, fiabilidad y resistencia frente a condiciones adversas de trabajo. Presenta una sensibilidad moderada y soporta elevados niveles de presión sonora, por lo que resulta especialmente adecuado para retransmisiones en directo, reportajes, eventos deportivos, conciertos y actuaciones musicales (Rumsey & McCormick, 2021).

Micrófono de condensador: El micrófono de condensador ofrece una elevada sensibilidad y una reproducción sonora de gran calidad, captando con precisión matices, frecuencias y detalles acústicos. Por este motivo, constituye una de las opciones más utilizadas en estudios de grabación, locuciones, doblaje, producción musical, podcasts y producciones audiovisuales donde la calidad del sonido resulta prioritaria (Holman, 2010).

Figura 104. Tipos de micrófonos.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Micrófono Lavalier o de corbata: El micrófono Lavalier, también denominado micrófono de corbata, destaca por su reducido tamaño y por su proximidad constante a la fuente sonora. Estas características permiten obtener un registro estable de la voz incluso cuando el sujeto se desplaza, motivo por el que se utiliza habitualmente en entrevistas, programas de televisión, documentales, conferencias y comunicación institucional (Millerson, 2007).

Micrófono Shotgun: El micrófono Shotgun presenta una elevada direccionalidad que le permite captar el sonido procedente de una dirección concreta mientras reduce la captación de ruidos laterales y ambientales. Por ello, constituye el micrófono de referencia en rodajes cinematográficos, documentales y producciones de ficción, donde suele instalarse sobre pértigas o sistemas de suspensión para registrar el diálogo sin aparecer dentro del encuadre (Rumsey & McCormick, 2021; Sonnenschein, 2001).

Micrófono de mano: El micrófono de mano combina facilidad de utilización, robustez y un adecuado control de la captación de la voz. Se emplea principalmente en periodismo audiovisual, retransmisiones en directo, reportajes, presentaciones y coberturas informativas, donde el entrevistador o el periodista necesitan controlar directamente la posición del micrófono respecto al interlocutor (Millerson, 2007).

En la práctica profesional, la calidad del sonido depende menos del precio del micrófono que de la elección del modelo adecuado para cada situación de

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

grabación y de su correcta colocación respecto a la fuente sonora. Un micrófono correctamente seleccionado y ubicado suele proporcionar mejores resultados que un equipo de mayor coste utilizado de forma inadecuada (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

6.8. Técnicas de captación sonora

La calidad del sonido registrado durante una producción audiovisual depende en gran medida de las técnicas de captación empleadas durante el rodaje. A diferencia de otros aspectos de la imagen, muchos problemas de audio resultan difíciles o incluso imposibles de corregir completamente en la postproducción. Una adecuada planificación de la grabación sonora constituye uno de los principales factores para garantizar la calidad técnica y narrativa del producto audiovisual (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Uno de los principios fundamentales consiste en situar el micrófono lo más cerca posible de la fuente sonora, manteniéndolo siempre fuera del encuadre cuando la narrativa lo requiera. La proximidad reduce la captación de ruidos ambientales y mejora significativamente la relación entre la señal útil y el ruido de fondo. En la práctica profesional, la calidad del sonido depende mucho más de la correcta ubicación del micrófono que de las prestaciones del propio equipo de grabación (Holman, 2010).

Otro aspecto esencial es el control del ruido ambiente. Antes de iniciar la grabación conviene identificar posibles fuentes de contaminación acústica, como el tráfico, los sistemas de climatización, conversaciones próximas, maquinaria o interferencias electrónicas. La reducción de estos sonidos durante el rodaje resulta mucho más eficaz que intentar eliminarlos posteriormente mediante herramientas de restauración de audio (Rumsey & McCormick, 2021).

El uso de auriculares cerrados de monitorización constituye igualmente una práctica imprescindible durante cualquier grabación profesional. La escucha directa permite detectar problemas de nivel, distorsión, interferencias, ruidos imprevistos o fallos de conexión que podrían pasar inadvertidos observando únicamente los indicadores de la cámara o de la grabadora (Holman, 2010).

Resulta altamente recomendable registrar entre 30 y 60 segundos de sonido ambiente (room tone) en cada localización una vez finalizada la grabación principal. Este material facilita la continuidad sonora durante la edición, permite cubrir pequeños cortes de montaje y contribuye a mantener la coherencia acústica de la escena durante la postproducción (Sonnenschein, 2001; Rumsey & McCormick, 2021).

Una buena captación sonora no depende únicamente del equipamiento utilizado, sino también de la planificación, la atención al entorno acústico y

Figura 105. Técnicas de captación sonora.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

la aplicación rigurosa de técnicas profesionales durante el rodaje. Un sonido correctamente registrado constituye la base sobre la que se construirá todo el proceso posterior de edición y mezcla (Chion, 1993).

6.9. Niveles de audio

El control de los niveles de audio constituye una de las tareas más importantes durante la captación sonora. Una grabación correctamente ajustada garantiza la inteligibilidad de la voz, preserva la calidad del sonido y reduce la necesidad de correcciones posteriores durante la edición y la mezcla. La supervisión continua de los niveles forma parte de las competencias básicas de cualquier operador de sonido o realizador audiovisual (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Cuando la señal se registra con un nivel demasiado bajo, la relación entre el sonido útil y el ruido de fondo disminuye, haciendo más perceptibles el ruido electrónico y otros sonidos no deseados al aumentar posteriormente el volumen durante la postproducción. Una señal excesivamente elevada puede superar la capacidad de registro del sistema digital y producir distorsión por saturación (clipping), un defecto que, en la mayoría de los casos, resulta irreversible (Rumsey & McCormick, 2021).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 106. Los niveles de audio.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Como criterio general, en grabación digital se recomienda que los niveles habituales de la voz y de los sonidos principales se sitúen aproximadamente entre -12 dB y -6 dB, dejando un margen de seguridad (headroom) suficiente para absorber incrementos inesperados de intensidad sin llegar a la saturación. Esta práctica proporciona una grabación equilibrada y facilita el posterior proceso de edición y mezcla (Holman, 2010).

Rl nivel óptimo depende del tipo de contenido y del rango dinámico de la escena. Un diálogo tranquilo, un concierto o una secuencia de acción presentan exigencias muy diferentes, por lo que el operador debe adaptar continuamente la ganancia de grabación y supervisar los medidores de nivel mediante auriculares de monitorización y los indicadores del equipo de registro (Rumsey & McCormick, 2021).

6.10. Edición de sonido

La edición de sonido comprende el conjunto de procesos destinados a organizar, corregir y optimizar el material sonoro registrado durante la producción audiovisual. Más allá de mejorar la calidad técnica de las grabaciones, la postproducción sonora permite construir un paisaje acústico coherente con la narración y garantizar la integración equilibrada de la voz, la

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

Figura 107. La postproducción sonora.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

música, los efectos sonoros y los ambientes (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

Uno de los primeros procesos consiste en la limpieza del audio, mediante la eliminación o reducción de ruidos, zumbidos, interferencias y otros sonidos no deseados que puedan afectar a la inteligibilidad del mensaje. Este tratamiento contribuye a mejorar la claridad de las grabaciones y facilita el trabajo posterior de mezcla (Rumsey & McCormick, 2021).

La ecualización permite modificar el equilibrio entre las distintas frecuencias del sonido para mejorar la claridad de la voz, reforzar determinados efectos o adaptar el material sonoro a las características del proyecto audiovisual. Su correcta aplicación favorece una escucha más natural y facilita la diferenciación entre los distintos elementos de la banda sonora (Holman, 2010).

La compresión dinámica controla las diferencias de volumen entre los sonidos más suaves y los más intensos, contribuyendo a mantener una escucha uniforme sin eliminar completamente la expresividad del material sonoro. Este proceso resulta especialmente importante en diálogos, locuciones y producciones audiovisuales destinadas a diferentes plataformas de distribución (Rumsey & McCormick, 2021).

La normalización ajusta el nivel general del audio para garantizar una reproducción homogénea y facilitar el cumplimiento de los estándares técnicos de emisión o distribución. Sin embargo, este proceso no sustituye a la mezcla

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

ni modifica por sí mismo el equilibrio interno entre los diferentes elementos sonoros (Holman, 2010).

La mezcla constituye una de las fases más creativas de la postproducción sonora. En ella se integran la voz, la música, los efectos sonoros y los ambientes, ajustando sus niveles, posición espacial y equilibrio general para construir una experiencia auditiva coherente con la intención narrativa de la obra. La mezcla no consiste únicamente en combinar sonidos, sino en organizar la información sonora para reforzar la comprensión del relato y potenciar la implicación emocional del espectador (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

6.11. Diseño sonoro

El diseño sonoro consiste en la planificación, organización e integración estratégica de todos los elementos acústicos que forman parte de una producción audiovisual. Su finalidad no se limita a registrar sonidos con calidad técnica, sino a construir una experiencia auditiva coherente con la narración, capaz de ampliar el significado de las imágenes y potenciar la implicación emocional del espectador (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

Desde esta perspectiva, el sonido deja de entenderse como un simple complemento de la imagen para convertirse en un recurso narrativo de primer orden. Cada decisión relacionada con la voz, la música, los ambientes, los efectos sonoros o los silencios participa activamente en la construcción del relato y en la percepción que el espectador desarrolla sobre los personajes, los espacios y las emociones representadas (Rodríguez Bravo, 1998; Chion, 1993).

Los principales componentes del diseño sonoro son la voz, que transmite la información verbal y contribuye a caracterizar a los personajes; la música, encargada de reforzar la dimensión emocional y el ritmo narrativo; los ambientes, que sitúan espacialmente la acción y amplían el universo representado; los efectos sonoros, que describen acciones concretas y aportan realismo; y los silencios, utilizados como recursos expresivos capaces de intensificar la tensión, favorecer la reflexión o dirigir la atención del espectador (Sonnenschein, 2001).

El objetivo del diseño sonoro consiste en construir significado mediante la interacción de todos estos elementos. Un paisaje sonoro correctamente diseñado puede anticipar acontecimientos, reforzar la continuidad narrativa, modificar la percepción del espacio o incluso alterar la interpretación emocional de una misma secuencia sin necesidad de cambiar la imagen. El diseño sonoro constituye una de las herramientas más eficaces para enriquecer el lenguaje audiovisual y dotar de coherencia a la experiencia del espectador (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998).

En la práctica profesional, el diseño sonoro comienza durante la fase de preproducción y acompaña todo el proceso audiovisual hasta la mezcla final.

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

Figura 108. La cadena sonora.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Esta planificación anticipada permite coordinar las necesidades de grabación, edición y postproducción, garantizando que el sonido participe activamente en la construcción narrativa desde las primeras etapas del proyecto (Holman, 2010).

6.12. El efecto Foley

El efecto Foley consiste en la recreación e interpretación manual de sonidos sincronizados con la imagen durante la fase de postproducción. Su objetivo no es únicamente sustituir sonidos que no pudieron registrarse correctamente durante el rodaje, sino enriquecer la experiencia sonora de la obra audiovisual mediante efectos perfectamente adaptados a la acción representada (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

Entre los sonidos que habitualmente se recrean mediante técnicas Foley se encuentran los pasos, los golpes, el movimiento de la ropa, la manipulación de objetos, el roce de materiales, el contacto de las manos con diferentes superficies o cualquier otra acción que contribuya a aumentar la sensación de realismo de la escena. Estos sonidos son interpretados por artistas especializados (Foley artists), quienes sincronizan sus movimientos con la imagen proyectada para obtener una correspondencia precisa entre sonido y acción (Rumsey & McCormick, 2021).

La utilización del Foley presenta numerosas ventajas respecto al sonido captado directamente durante el rodaje. Permite controlar con precisión la intensidad, el timbre y la sincronización de cada efecto, eliminar interferencias producidas por el ruido ambiente y reforzar la claridad narrativa de las

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 109. El efecto Foley.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

acciones representadas. El Foley no busca únicamente reproducir la realidad, sino construir una versión acústicamente más eficaz para el relato audiovisual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

En la producción profesional, los efectos Foley se integran posteriormente con los diálogos, la música, los ambientes y el resto de efectos sonoros durante el proceso de mezcla. Esta combinación permite construir un paisaje sonoro rico y coherente, donde cada sonido contribuye a reforzar la percepción del espacio, el ritmo de la acción y la implicación emocional del espectador (Holman, 2010).

6.13. El sonido en distintos géneros audiovisuales

Cada género audiovisual desarrolla convenciones sonoras que contribuyen a definir su identidad narrativa y estética. La combinación de la voz, la música, los efectos y los ambientes varía en función de los objetivos comunicativos de cada producción, permitiendo que el espectador identifique rápidamente el tipo de relato y anticipe determinadas expectativas narrativas. Estas convenciones no constituyen normas rígidas, sino recursos expresivos que pueden modificarse deliberadamente con fines creativos (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

Figura 110. El sonido según el género audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

En los informativos televisivos, el sonido se caracteriza por el predominio de la voz y la máxima inteligibilidad del mensaje. La música suele desempeñar un papel secundario y los ambientes se utilizan únicamente cuando aportan información relevante para comprender la noticia. La prioridad consiste en garantizar una comunicación clara, objetiva y fácilmente comprensible (Millerson, 2007).

En el documental, los ambientes sonoros y los testimonios adquieren un protagonismo especial, ya que contribuyen a reforzar la autenticidad del relato y la sensación de inmersión del espectador. En muchos casos se prioriza la captación de sonidos reales del entorno para preservar la credibilidad de la narración, aunque también pueden incorporarse recursos musicales y efectos sonoros con fines expresivos (Nichols, 2017; Rodríguez Bravo, 1998).

La publicidad utiliza el sonido como un potente recurso persuasivo. La música, los efectos sonoros y el diseño acústico se planifican cuidadosamente para captar la atención, reforzar la identidad de marca y generar respuestas emocionales positivas. El sonido constituye un elemento esencial de la estrategia comunicativa del mensaje publicitario (Sonnenschein, 2001).

En el cine de terror y buena parte del thriller, el diseño sonoro adquiere un papel protagonista. La utilización de silencios, frecuencias graves, ambientes inquietantes, contrastes dinámicos y sonidos inesperados contribuye a generar incertidumbre, suspense y tensión psicológica, intensificando la experiencia emocional del espectador (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

En la comunicación institucional, el sonido suele caracterizarse por una elevada claridad de la voz, una música cuidadosamente seleccionada y ambientes discretos que no interfieren en la comprensión del discurso. El objetivo principal consiste en transmitir profesionalidad, confianza y credibilidad, reforzando la imagen de la organización mediante un diseño sonoro equilibrado y coherente (Millerson, 2007).

6.14. Podcasts y narrativa sonora

El crecimiento de los podcasts ha impulsado una nueva etapa de la narrativa sonora, consolidando un formato de comunicación basado exclusivamente en el sonido. A diferencia del audiovisual tradicional, donde la imagen comparte la construcción del significado, en el podcast toda la información narrativa debe organizarse mediante la voz, la música, los ambientes, los efectos sonoros y el silencio. Esta circunstancia exige una planificación especialmente rigurosa del diseño sonoro y de la estructura narrativa (Rodríguez Bravo, 1998; Sonnenschein, 2001).

La voz constituye el principal elemento conductor del relato. Su claridad, ritmo, entonación y expresividad determinan en gran medida la comprensión del mensaje y la credibilidad del narrador. Junto a ella, la música contribuye a definir la identidad del programa, marcar transiciones, reforzar emociones y establecer el tono narrativo de cada episodio (Chion, 1993).

Los ambientes sonoros y los efectos Foley desempeñan igualmente un papel esencial, ya que permiten construir mentalmente espacios, acciones y situaciones sin necesidad de apoyo visual. Gracias a estos recursos, el oyente puede imaginar escenarios, personajes y acontecimientos a partir de una cuidadosa organización de estímulos acústicos, favoreciendo una experiencia inmersiva basada en la imaginación auditiva (Sonnenschein, 2001; Rodríguez Bravo, 1998).

La creciente profesionalización del podcast ha incorporado técnicas propias de la producción audiovisual, como la planificación del guion sonoro, la grabación multipista, el diseño de paisajes sonoros y la mezcla avanzada de audio. La producción de un podcast exige competencias narrativas, técnicas y expresivas muy similares a las requeridas en otros formatos audiovisuales, aunque adaptadas a un medio donde el sonido constituye el único vehículo de comunicación (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

6.15. Inteligencia Artificial y sonido

La inteligencia artificial está transformando de manera acelerada los procesos de producción y postproducción sonora. Los sistemas actuales incorporan algoritmos capaces de automatizar numerosas tareas que hasta hace pocos

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

años requerían una intervención manual intensiva, facilitando el trabajo de técnicos de sonido, editores y realizadores audiovisuales (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Entre sus aplicaciones más relevantes destacan la eliminación automática de ruido, la transcripción de voz, la generación de voces sintéticas, la restauración de grabaciones deterioradas, la separación de fuentes sonoras y la mezcla asistida mediante algoritmos inteligentes. Estas herramientas permiten reducir considerablemente los tiempos de edición y mejorar la calidad técnica del material sonoro, especialmente en producciones documentales, periodísticas y educativas (Rumsey & McCormick, 2021; Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La incorporación de estas tecnologías plantea importantes desafíos relacionados con la autenticidad del contenido, la transparencia en el uso de voces sintéticas, la protección de los derechos de autor y la ética profesional. La facilidad para generar voces prácticamente indistinguibles de las reales exige desarrollar criterios claros sobre su utilización responsable y sobre la identificación de los contenidos creados mediante inteligencia artificial (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Torres-Toukoumidis, Marín-Gutiérrez, & Pallo Chiguano, 2025).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo al diseño sonoro y no como un sustituto del criterio creativo del profesional. La planificación narrativa, la selección de los sonidos, la construcción de la atmósfera acústica y la organización del paisaje sonoro continúan dependiendo de decisiones humanas vinculadas al lenguaje audiovisual y a la intención comunicativa del proyecto (Chion, 1993; Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

Errores frecuentes en la captación y edición del sonido

Entre los errores más habituales de los operadores principiantes destaca la utilización exclusiva del micrófono integrado en la cámara, cuya calidad suele resultar insuficiente para producciones audiovisuales de carácter profesional. Siempre que sea posible, conviene emplear micrófonos externos adaptados a las características de la grabación (Holman, 2010).

Otro error frecuente consiste en no monitorizar el sonido mediante auriculares durante el rodaje. Esta práctica impide detectar problemas de ruido, distorsión, interferencias o fallos de conexión que posteriormente pueden resultar imposibles de corregir durante la edición (Rumsey & McCormick, 2021).

También es habitual descuidar la grabación de ambientes sonoros, lo que genera una sensación artificial durante el montaje y dificulta la continuidad acústica entre planos. Del mismo modo, un uso excesivo de la música puede reducir la inteligibilidad de los diálogos y disminuir la eficacia comunicativa del mensaje (Sonnenschein, 2001).

ISBN: 978-84-10176-27-0
Técnica y edición de vídeo y sonido
Colección Contextos, 55, Serie Códigos Mediáticos, 3

Figura 111. Errores más frecuentes en un sonidista.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Los niveles de audio desequilibrados entre la voz, la música y los efectos constituyen uno de los problemas más frecuentes en la postproducción. Una mezcla correctamente equilibrada permite comprender el mensaje sin esfuerzo y contribuye decisivamente a la calidad percibida de la producción audiovisual (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Caso práctico

Realiza un podcast universitario con el objetivo de divulgar la investigación académica. Su configuración recomendada es con un micrófono de condensador, en un ambiente controlado, con una grabación a 48 kHz, editado en Adobe Audition. Con una compresión moderada y una música de apertura y cierre. El resultado esperado es que salga con una voz clara, el sonido profesional y una escucha cómoda.

Como conclusión podrías señalar que el sonido constituye un componente esencial del lenguaje audiovisual y desempeña funciones informativas, emocionales y narrativas fundamentales. Su adecuada captación, edición y diseño permiten enriquecer significativamente la experiencia del espectador.

La calidad sonora no depende exclusivamente del equipamiento utilizado, sino del conocimiento técnico y narrativo aplicado durante todas las fases

https://doi.org/10.52495/c6.emcs.51.c55

de producción. En una industria cada vez más orientada hacia experiencias inmersivas y consumo mediante dispositivos personales, el dominio del sonido se convierte en una competencia estratégica para cualquier profesional audiovisual.

Preguntas de reflexión

¿Por qué un mal sonido suele percibirse más negativamente que una imagen imperfecta?
¿Qué diferencias existen entre sonido diegético y extradiegético?
¿Cómo puede utilizarse el silencio como recurso narrativo?
¿Qué ventajas ofrece el diseño sonoro frente a la simple grabación de audio?
¿Qué implicaciones éticas plantea la generación de voces mediante IA?

Actividad práctica

Produzca una pieza sonora de tres minutos que incluya una narración, una música, ambiente, efectos Foley y uso intencional del silencio. Posteriormente elabore un informe de 2.500 palabras analizando la función narrativa de cada elemento, las decisiones técnicas adoptadas, los problemas encontrados, el proceso de edición y una reflexión crítica sobre el resultado final.

Bibliografía

Aaker, D.A. (1996). *Construir marcas poderosas*. Gestión 2000.

Adobe. (2025). *Adobe Premiere Pro User Guide*. Adobe Inc.

Adobe. (2025a). *Adobe Audition User Guide*. Adobe Inc.

Alton, J. (2013). *Painting with Light*. University of California Press.

Álvarez Olalla, M.D.P. (2021). Propuesta de Reglamento en materia de responsabilidad civil por el uso de inteligencia artificial, del Parlamento Europeo, de 20 de octubre de 2020. *Revista CESCO de Derecho de consumo*, (38), 1-10. https://doi.org/doi.org/10.18239/RCDC_2021.38.2742

Arnheim, R. (2005). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Alianza Forma.

Arruda, W., & Dixson, K. (2007). *Career distinction: Stand out by building your brand*. John Wiley & Sons.

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Paidós.

Blackmagic Design. (2025). *DaVinci Resolve 20 Reference Manual*. Blackmagic Design.

Boden, M.A. (2014). *La mente creativa: Mitos y mecanismos*. Gedisa.

Bordwell, D., Thompson, K., & Smith, J. (2020). *El arte cinematográfico: Una introducción*. McGraw-Hill.

Bridgstock, R. (2009). *The graduate attributes we've overlooked: Enhancing graduate employability through career management skills*. *Higher Education Research & Development, 28*(1), 31-44. https://doi.org/10.1080/07294360802444347

Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and practice: For cinematographers and directors*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429353239

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

Ciller, C., & Palacio, M. (2016). *Producción y desarrollo de proyectos audiovisuales*. Síntesis.

Dancyger, K. (2013). *Técnica del montaje cinematográfico: Historia, teoría y práctica*. Omega.

Dondis, D.A. (2015). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili.

Drnas de Clément, Z. (2022). Inteligencia artificial en el derecho internacional, Naciones Unidas y Unión Europea. *Revista Estudios Jurídicos. Segunda Época*, (22). https://doi.org/10.17561/rej.n22.7524

Eco, U. (1995). *Los límites de la interpretación*. Lumen.

Eisenstein, S. . (2001). *La forma del cine*. Siglo XXI Editores.

Elliot, A.J., & Maier, M.A. (2014). *Color psychology: Effects of perceiving color on psychological functioning in humans*. *Annual Review of Psychology, 65*, 95-120. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010213-115035

Ferrés, J. (1996). *Televisión subliminal: Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Paidós.

Ferrés, J. (2002). *El lenguaje audiovisual: Leer el mundo a través de la pantalla*. En *El valor de la educación* (pp. 543-555). Universitas.

Field, S. (2001). *El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*. Plot Ediciones.

Florida, R. (2010). *La clase creativa: La transformación de la cultura del trabajo y el ocio en el siglo XXI*. Paidós

Fraile Prieto, T., & Viñuela Suárez, E. (Eds.). (2022). *La música en el audiovisual contemporáneo*. Tirant Humanidades.

Freeman, M. (2020). *El ojo del fotógrafo: Composición y diseño para crear mejores fotografías*. Blume.

Goodfellow, I., Bengio, Y., & Courville, A. (2016). *Deep Learning*. MIT Press.

Hall, S. (2017). Codificar y decodificar. En E. Grimson & C. Cingolani (Comps.), *Intervenciones culturales* (pp. 233–252). Paidós.

Hart, J. (2008). *The art of the storyboard: A filmmaker's introduction*. Focal Press. https://doi.org/10.4324/9780080552781

Harvey, L. (2001). *Defining and measuring employability*. *Quality in Higher Education, 7*(2), 97–109. https://doi.org/10.1080/13538320120059990

Hinojosa Becerra, M., Marín Gutiérrez, I., & Maldonado Espinosa, M. (2024). Inteligencia Artificial y la producción audiovisual. En Á. Torres-Toukoumidis & T. León-Alberca (Coords.), *ComunicAI. La revolución de la Inteligencia Artificial en la Comunicación* (pp. 117-139). Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. https://doi.org/10.52495/c6.emcs.23.ti12

Hinojosa Becerra, M., Marín-Gutiérrez, I., & Maldonado Espinosa, M. (2024a). Reflexiones sobre los desafíos de la IA en la producción audiovisual. En *Entre pantallas y realidades: Una travesía por el universo audiovisual* (pp. 777-793). McGraw Hill.

Holben, J., & Probst, C. (2022). *The Cine lens manual: The definitive filmmaker's guide to cinema optics*. Adakin Press.

Holman, T. (2010). *Sound for Film and Television*. Focal Press. https://doi.org/10.4324/9780240814322

Howkins, J. (2007). *La economía creativa: Cómo ganar dinero con las ideas*. Adhoc.

Hullfish, S. (2023). *The Art and Technique of Digital Color Correction*. Routledge. https://doi.org/10.1201/9781003383802

Jarvis, P. (2007). *Globalisation, lifelong learning and the learning society: Sociological perspectives* (Vol. 1). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780203964408

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2021). *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003099857

Kuleshov, L. (1974). *Kuleshov on Film: Writings*. University of California Press.

Lidwell, W., Holden, K., & Butler, J. (2010). *Principios universales del diseño*. Blume.

Lupton, E. (2024). *Pensar con tipos*. Editorial Gustavo Gili.

Mascelli, J.V. (2013). *Los cinco principios básicos de la cinematografía*. Plot Ediciones.

McCabe, S. A., & Bernal, B.H. (2026). Perfil y funciones del eco-manager, la figura responsable de la sostenibilidad en la industria audiovisual. *Revista de Comunicación de la SEECI*, *59*, 1-29. https://doi.org/10.15198/seeci.2026.59.e924

Mercado, G. (2012). *La mirada del cineasta: Aprende (y rompe) las reglas de la composición cinematográfica*. Anaya Multimedia.

Millerson, G. (2007). *Realización y producción de televisión*. Ediciones Omega.

Murch, W. (2004). *En el momento del parpadeo*. Ocho y Medio.

Nichols, B. (2017). *Introducción al documental*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Olins, W. (1990). *Corporate Identity: Making Business Strategy Visible Through Design*. Harvard Business School Press.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2011). *Generación de modelos de negocio: Un manual para visionarios, revolucionarios y retadores*. Deusto.

Pearlman, K. (2025). *Cutting Rhythms: Creative Film Editing*. Routledge. DOI: https://doi.org/doi.org/10.4324/9781003619604

Peters, T. (1997). *The Brand Called You*. *Fast Company, 10*, 83–90. https://www.fastcompany.com/28905/brand-called-you

Pudovkin, V. I. (1958). *Film technique and film acting: The cinema writings of V. I. Pudovkin*. Vision Press.

Rodríguez Bravo, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós.

Roger-Monzó, V. (2022). Green shooting: análisis del discurso en la prensa de la producción audiovisual sostenible en España (2015-2019). *Cuadernos. info*, (51), 175-199. http://dx.doi.org/10.7764/cdi.51.27751

Ruiz Gómez, L.A., Hinojosa Becerra, M., Ruiz San Miguel, F.J., & Maldonado Espinosa, M. (2020). Uso de Instagram como herramienta de debate y aprendizaje. En *2020 15th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)* (pp. 1-6). IEEE. https://doi.org/10.23919/CISTI49556.2020.9140998

Ruiz San-Miguel, F. J., Hinojosa Becerra, M., & Marín Gutiérrez, I. (2016). Nuevos modelos de negocios en el sector audiovisual. En M. J. Barriga Cano (Coord.), *¿Nuevas alternativas de la comunicación?: Soportes, contenidos y audiencias* (pp. 52-70). Ediciones Egregius.

Rumsey, F., & McCormick, T. (2021). *Sound and recording: Applications and theory*. Routledge. https://doi.org/10.4324/9781000399349

Russell, S., & Norvig, P. (2024). *Inteligencia artificial: Un enfoque moderno*. Pearson.

Schawbel, D. (2011). *Me 2.0: Build a Powerful Brand to Achieve Career Success*. Kaplan Publishing.

Scolari, C.A. (2018). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Michael Wiese Productions.

Torres-Toukoumidis, Á.L., & León-Alberca, T.B. (Coords.). (2024). *ComunicAI: La revolución de la inteligencia artificial en la comunicación*. Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Torres-Toukoumidis, Á., & Marín-Gutiérrez, I. (2020). *YouTube como objeto de investigación en la comunicación*. En *YouTube y la comunicación del siglo XXI* (pp. 87–115). CIESPAL. https://doi.org/10.16921/ciespal.14.8

Torres-Toukoumidis, Á. Marín-Gutiérrez, I. & Pallo Chiguano, J.M. (2025). Inteligencia Artificial y alfabetización mediática: Análisis bibliométrico (2013-2025). *Cuadernos del Audiovisual del Consejo Audiovisual de Andalucía*, 14, 76-100. https://doi.org/10.62269/cavcaa.58

Torres-Toukoumidis, Á., Marín-Gutiérrez, I., & Hinojosa-Becerra, M. (2022). Educación de las audiencias y desinformación en las redes sociales. En *Perspectivas transdisciplinarias sobre la comunicación estratégica digital* (pp. 42-52). McGraw-Hill.

UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) (2022). *Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa/PDF/381137spa.pdf.multi

Van Hurkman, A. (2013). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema*. Peachpit Press.

Vertov, D. (1984). *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*. University of California Press.

Wong, W. (2015). *Fundamentos del diseño*. Gustavo Gili.

Wurtzel, A., Rosenbaum, J., & Dominick, J. R. (1995). *Television production* (4th ed.). McGraw-Hill.

Yorke, M. (2006). *Employability in Higher Education: What It Is–What It Is Not*. Higher Education Academy.

Zettl, H. (2015). *Manual de producción de televisión*. Cengage Learning.

Zunzunegui, S. (2016). *Pensar la imagen*. Cátedra.