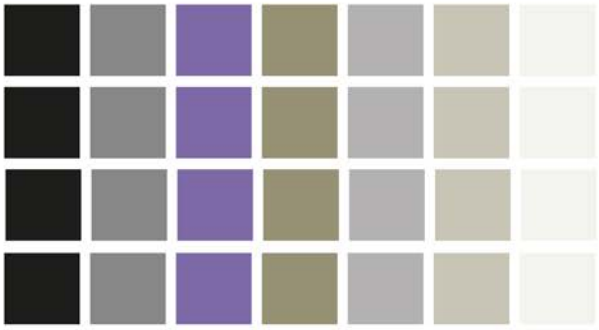
códigos mediáticos, 3

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

contextos

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.

www.comunicacionsocial.es

ISBN: 978-84-10176-27-0

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

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

Prólogo

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.

La presente obra nace con la intención de responder 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.

Introducción general

La comunicación audiovisual constituye uno de los lenguajes dominantes de las sociedades contemporáneas. Cada día millones de personas consumen contenidos audiovisuales a través de plataformas digitales, redes sociales, televisión, videojuegos y dispositivos móviles.

Este escenario exige profesionales capaces de comprender los procesos de producción audiovisual, analizar críticamente mensajes mediáticos, diseñar narrativas eficaces, gestionar proyectos complejos, utilizar tecnologías emergentes, integrar herramientas de Inteligencia Artificial y adaptarse a entornos profesionales en constante transformación

La asignatura *Técnica y Edición de Vídeo y Sonido* se sitúa precisamente en la intersección entre creatividad, tecnología y comunicación. El presente manual ha sido diseñado como una herramienta integral de aprendizaje que permite desarrollar progresivamente las competencias necesarias para desempeñarse en ámbitos como la producción audiovisual, la Televisión, el cine, la comunicación institucional, el marketing digital, la creación de contenidos, la producción sonora, la narrativa transmedia y el emprendimiento audiovisual.

A diferencia de los manuales tradicionales, esta propuesta incorpora un valor añadido como en la formación técnica: la grabación, el sonido, la edición y el color. En la formación narrativa: el Storytelling y el lenguaje audiovisual. En la formación digital: las plataformas, redes y distribución. En la Inteligencia Artificial: en las diferentes aplicaciones profesionales y su ética en la utilización de las mismas. Y con respecto a la empleabilidad: la creación de un portafolio, marca personal y desarrollo profesional.

En cada capítulo incorpora objetivos de aprendizaje, competencias, conceptos clave, ejemplos profesionales, casos prácticos, actividades, preguntas de autoevaluación y aplicaciones con Inteligencia Artificial.

Con respecto a la metodología educativa del libro, su propuesta se fundamenta en cinco principios: Aprendizaje basado en proyectos donde los estudiantes aprenden produciendo, aprendizaje experiencial donde la práctica constituye el eje central del aprendizaje, aprendizaje colaborativo donde la producción audiovisual es un proceso colectivo, evaluación por competencias donde se evalúan desempeños reales, integración crítica de IA donde la

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

inteligencia artificial se aborda como herramienta profesional y objeto de reflexión ética. Sobre la contribución académica de esta obra aborda tres ámbitos fundamentales: la docencia, facilitando los recursos para estudiantes y profesorado, la investigación, promoviendo la reflexión sobre la evolución de la comunicación audiovisual y la transferencia profesional, acercando la universidad a las dinámicas reales de la industria.

Este manual está dirigida a estudiantes de Grado en Comunicación Audiovisual, estudiantes de Periodismo, estudiantes de Publicidad y Relaciones Públicas, estudiantes de Comunicación Digital. Dirigido también a alumnado de Másteres en Producción Audiovisual, Formación Profesional Superior y profesionales en actualización.

Durante el proceso de elaboración de esta obra se han utilizado herramientas de inteligencia artificial generativa como apoyo para la organización de contenidos, generación preliminar de estructuras, revisión de coherencia y apoyo en generación imágenes, figuras y tablas para la representación de conceptos. Todas las decisiones conceptuales, académicas, metodológicas y editoriales han sido supervisadas por los autores. El uso de IA no sustituye la responsabilidad intelectual, científica y ética de los autores sobre el contenido final de la obra.

Objetivos generales del manual

Al finalizar el estudio de este manual, el estudiante será capaz de:

1. Comprender los fundamentos teóricos, técnicos y narrativos del lenguaje audiovisual, integrando imagen, sonido y montaje como un sistema de comunicación capaz de informar, persuadir y emocionar.
2. Planificar, producir, editar y finalizar proyectos audiovisuales completos, aplicando metodologías y procedimientos profesionales utilizados en la industria contemporánea.
3. Dominar el manejo de los principales recursos técnicos de la producción audiovisual, incluyendo composición, cámara, iluminación, sonido, edición de vídeo, edición de audio y corrección de color.
4. Utilizar de manera crítica, creativa y ética las herramientas de inteligencia artificial incorporadas a los procesos de producción audiovisual, comprendiendo sus posibilidades, limitaciones e implicaciones profesionales.
5. Desarrollar una identidad profesional y competencias de empleabilidad, capaces de facilitar la inserción laboral, el emprendimiento y el aprendizaje permanente en el ámbito de la comunicación audiovisual.

Objetivos específicos del manual

Al finalizar el manual, el estudiante será capaz de:

1. Comprender los principios de la comunicación audiovisual y analizar críticamente los mensajes audiovisuales.

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

2. Interpretar el funcionamiento del lenguaje audiovisual y aplicar sus códigos expresivos en diferentes contextos comunicativos.
3. Aplicar principios de composición, encuadre, planificación visual y movimientos de cámara con finalidad narrativa.
4. Diseñar esquemas de iluminación adaptados a distintos géneros y formatos audiovisuales.
5. Configurar cámaras digitales controlando exposición, enfoque, óptica, resolución y parámetros de captura.
6. Captar sonido con criterios profesionales utilizando diferentes tipos de micrófonos y técnicas de registro.
7. Aplicar procesos de edición y postproducción sonora mediante Adobe Audition.
8. Realizar procesos de edición de vídeo mediante Adobe Premiere Pro siguiendo flujos de trabajo profesionales.
9. Aplicar técnicas de corrección de color y etalonaje utilizando DaVinci Resolve.
10. Planificar y gestionar proyectos audiovisuales desde la preproducción hasta la distribución.
11. Integrar criterios narrativos en las decisiones relacionadas con imagen, sonido, montaje e iluminación.
12. Utilizar herramientas de inteligencia artificial para apoyar la preproducción, producción y postproducción audiovisual desde una perspectiva crítica y ética.
13. Adaptar la producción audiovisual a distintos medios y plataformas digitales, incluyendo redes sociales y entornos multiplataforma.
14. Resolver problemas técnicos y narrativos propios de la producción audiovisual mediante estrategias profesionales.
15. Elaborar y presentar proyectos audiovisuales completos aplicando metodologías de trabajo colaborativo.
16. Construir un portfolio profesional, desarrollar una marca personal y diseñar estrategias de empleabilidad y emprendimiento en el sector audiovisual.

Competencias generales y específicas

—*Competencias Generales*

CG1. Capacidad de análisis crítico de mensajes audiovisuales.
CG2. Capacidad para comunicar eficazmente mediante recursos audiovisuales.
CG3. Capacidad de trabajo en equipo en entornos de producción.
CG4. Capacidad para resolver problemas técnicos y narrativos.
CG5. Capacidad de aprendizaje autónomo y permanente.

—*Competencias Específicas*

CE1. Comprender el lenguaje audiovisual y sus códigos expresivos.
CE2. Aplicar técnicas de grabación de vídeo y sonido.
CE3. Diseñar y ejecutar producciones audiovisuales.
CE4. Editar contenidos audiovisuales mediante software profesional.
CE5. Aplicar procesos de corrección de color y diseño sonoro.
CE6. Utilizar herramientas de Inteligencia Artificial de forma crítica y ética.
CE7. Desarrollar proyectos audiovisuales adaptados a diferentes plataformas.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:

RA1. Analizar críticamente mensajes audiovisuales utilizando categorías técnicas y narrativas.
RA2. Aplicar principios de composición, iluminación y lenguaje audiovisual.
RA3. Configurar cámaras y equipos de grabación según necesidades comunicativas.
RA4. Captar y editar sonido utilizando herramientas profesionales.
RA5. Editar proyectos audiovisuales mediante Adobe Premiere Pro.
RA6. Desarrollar procesos de producción sonora con Adobe Audicion.
RA7. Aplicar corrección de color y etalonaje mediante DaVinci Resolve.
RA8. Diseñar producciones audiovisuales completas.
RA9. Integrar herramientas de Inteligencia Artificial en flujos de trabajo audiovisuales.
RA10. Construir un porfolio profesional orientado a la inserción laboral.

Metodología

El libro se fundamenta en metodologías activas centradas en el estudiante como: Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) donde los estudiantes desarrollarán proyectos audiovisuales reales y casos prácticos; Aprendizaje Colaborativo donde gran parte de las actividades se desarrollarán en los equipos de producción e integración de la Inteligencia Artificial en cada uno de los casos prácticos, y preguntas de reflexión, además de un capítulo propio sobre el uso adecuado de las aplicaciones de inteligencia artificial y su utilización ética.

1.

El audiovisual como sistema de comunicación

Vivimos en una sociedad profundamente audiovisual. La mayor parte de la información que consumimos diariamente llega a través de imágenes en movimiento, sonidos, gráficos, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Los estudiantes desarrollarán proyectos audiovisuales reales durante todo el semestre. animaciones y narrativas multimedia distribuidas mediante televisión, plataformas de streaming, redes sociales, videojuegos y dispositivos móviles. Esta realidad ha convertido al lenguaje audiovisual en uno de los sistemas de comunicación más influyentes de la contemporaneidad.

La comunicación audiovisual no consiste únicamente en transmitir imágenes acompañadas de sonidos. Se trata de un complejo proceso de construcción de significados donde intervienen elementos técnicos, narrativos, culturales, sociales y tecnológicos que influyen en la manera en que los individuos interpretan la realidad. Cada decisión relacionada con el encuadre, la iluminación, el montaje, el sonido o la música participa activamente en la producción de sentido. Comprender el audiovisual como sistema de comunicación constituye el punto de partida para cualquier formación profesional en comunicación audiovisual. Antes de aprender a manejar cámaras, editar vídeos o diseñar bandas sonoras, es necesario entender cómo se construyen los mensajes audiovisuales y cómo estos influyen en la percepción, las emociones y los comportamientos de las audiencias.

Este capítulo presenta los fundamentos teóricos que permiten comprender el funcionamiento de la comunicación audiovisual, sus componentes esenciales, sus características diferenciadoras y su papel dentro de las sociedades digitales contemporáneas.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de: Comprender el concepto de comunicación audiovisual, identificar los elementos que intervienen en el proceso comunicativo audiovisual, analizar las características del len-

guaje audiovisual, reconocer la relación entre imagen, sonido y significado, interpretar mensajes audiovisuales desde una perspectiva crítica y comprender la evolución de la comunicación audiovisual en entornos digitales.

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Capacidad de análisis crítico.
CG2. Capacidad de comunicación audiovisual.
CG3. Capacidad para interpretar fenómenos mediáticos contemporáneos.
—*Competencias específicas*
CE1. Comprender el lenguaje audiovisual y sus códigos expresivos.
CE2. Analizar mensajes audiovisuales desde una perspectiva técnica y narrativa.
CE3. Identificar los elementos que intervienen en los procesos de producción de significado.

1.1. ¿Qué es la comunicación audiovisual?

La comunicación audiovisual puede definirse como el proceso mediante el cual se transmiten mensajes a través de la combinación organizada de imágenes, sonidos, palabras, música, silencios, gráficos y movimientos con el propósito de generar significados en una audiencia determinada. A diferencia de la comunicación verbal escrita u oral, la comunicación audiovisual integra simultáneamente múltiples códigos expresivos. Esta característica le otorga una enorme capacidad para transmitir información, emociones y experiencias complejas (Ferrés, 1996).

Según Joan Ferrés (2002), el audiovisual constituye un lenguaje híbrido capaz de combinar la fuerza emocional de la imagen con la capacidad explicativa del sonido y la palabra. La comunicación audiovisual está presente en múltiples ámbitos: Cine, televisión, publicidad, redes sociales, comunicación corporativa, videojuegos, plataformas de streaming, educación digital, periodismo audiovisual. Cada uno de estos contextos utiliza recursos audiovisuales específicos, aunque todos comparten principios comunicativos fundamentales.

1.2. El proceso de comunicación audiovisual

Tradicionalmente, los modelos clásicos de comunicación identifican varios elementos fundamentales: El emisor que es quien produce el mensaje. Puede tratarse de una persona, una organización, un medio de comunicación, una

https://doi.org/10.52495/c1.emcs.51.c55

institución y una marca. Por ejemplo, una universidad que produce un vídeo institucional actúa como emisor. El receptor que es quien recibe e interpreta el mensaje. En comunicación audiovisual los receptores pueden ser las audiencias masivas, las comunidades específicas, los usuarios digitales, los consumidores y los ciudadanos. Es importante destacar que los receptores no son sujetos pasivos. Interpretan los mensajes desde sus conocimientos previos, experiencias personales y contextos culturales. El mensaje es el contenido transmitido. En comunicación audiovisual el mensaje se construye mediante: Imágenes, sonidos, música, narración, montaje, gráficos y textos. El canal es el medio utilizado para transmitir el mensaje. Algunos ejemplos son la televisión, el cine, YouTube, TikTok, Instagram, las plataformas OTT y las pantallas digitales (Scolari, 2018).

Figura 1. Modelo de comunicación audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

El código es el conjunto de signos y convenciones que permiten construir significado. En el audiovisual intervienen simultáneamente el código visual, el sonoro, el código lingüístico, el musical y el código cromático. El contexto. Todo mensaje audiovisual se produce y recibe dentro de un contexto específico. El contexto puede ser el cultural, el político, el económico, el tecnológico y el social. La interpretación de una misma pieza audiovisual puede variar significativamente según el contexto del espectador. En el audiovisual intervienen simultáneamente el código visual, el sonoro, el código lingüístico, el musical y el código cromático (Zunzunegui, 2016) (véase la figura 1).

Este modelo de comunicación permite explicar que el audiovisual no transmite significados cerrados, sino mensajes que son interpretados por audiencias situadas en contextos sociales y culturales (Hall, 2017; Eco, 1995). (véase la figura 2).

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

Figura 2. Elementos del proceso comunicativo audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

1.3. Características del lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual se distingue de otros sistemas de comunicación por una serie de características que explican su enorme capacidad para transmitir información e influir en la audiencia. En primer lugar, se trata de un lenguaje multisensorial, ya que integra de forma simultánea imágenes, sonidos, música, palabras y silencios, lo que favorece la atención y facilita la comprensión del mensaje (Chion, 1993; Rodríguez Bravo, 1998). Destaca por su inmediatez, pues permite comunicar ideas, acciones o situaciones complejas en apenas unos segundos mediante una adecuada combinación de recursos visuales y sonoros (Ferrés, 1996). A ello se suma su extraordinaria capacidad para generar emociones, ya que elementos como la música, la iluminación, el ritmo del montaje o los efectos sonoros pueden modificar por completo la interpretación de una misma secuencia y potenciar la implicación emocional del espectador (Chion, 1993; Ferrés, 1996). Otra de sus características fundamentales es su capacidad para simular la realidad. Aunque toda producción audiovisual implica un proceso de selección, encuadre y construcción narrativa, el público suele percibir las imágenes como una representación directa y veraz de los hechos, lo que incrementa su poder persuasivo (Aumont, 1992; Nichols, 2017). La mayor parte de los productos audiovisuales se arti-

https://doi.org/10.52495/c1.emcs.51.c55

culan mediante estructuras narrativas que organizan los acontecimientos con un inicio, un desarrollo y un desenlace, incluso en géneros aparentemente objetivos como los informativos, facilitando así la comprensión y el recuerdo del mensaje (Bordwell, Thompson, & Smith, 2020; Kress & van Leeuwen, 2021).

1.4. Imagen y construcción de significado

Las imágenes no constituyen una reproducción objetiva de la realidad, sino una representación construida mediante un conjunto de decisiones técnicas, estéticas y narrativas adoptadas durante el proceso de producción audiovisual. Cada imagen implica una selección de aquello que se muestra y de aquello que permanece fuera del encuadre, configurando una determinada forma de representar los hechos y de orientar su interpretación por parte del espectador (Kress & van Leeuwen, 2021; Mitchell, 2005).

La construcción del significado visual depende de múltiples elementos expresivos. Aspectos como el encuadre, la distancia de cámara, la iluminación, el color, la perspectiva, la profundidad de campo o la composición modifican la forma en que el espectador percibe una escena y contribuyen a reforzar determinadas interpretaciones emocionales, narrativas o simbólicas. Estas decisiones forman parte del lenguaje audiovisual y permiten comunicar información más allá del contenido estrictamente representado (Bordwell *et al.*, 2020; Brown, 2021).

Por ejemplo, una manifestación puede transmitir una sensación de gran participación o de escasa asistencia dependiendo del ángulo de cámara, de la focal utilizada o del encuadre seleccionado durante la grabación. Del mismo modo, un primer plano puede proyectar cercanía e intimidad, mientras que un plano general sitúa al personaje dentro de un contexto más amplio y modifica la relación emocional establecida con el espectador. La representación audiovisual nunca es completamente neutral, ya que toda elección formal incorpora una determinada forma de construir el significado de la escena (Ruiz Gómez *et al.*, 2020).

La imagen audiovisual tampoco comunica únicamente mediante aquello que muestra, sino también a través de la organización de sus elementos visuales y de las relaciones que establece entre ellos. La disposición espacial, el equilibrio compositivo, la dirección de la mirada, el uso del color o la iluminación contribuyen conjuntamente a orientar la interpretación del mensaje y a construir una experiencia visual coherente con los objetivos comunicativos de la producción (Kress & van Leeuwen, 2021; Mitchell, 2005).

La imagen audiovisual debe entenderse como una construcción comunicativa y no como una copia neutral de la realidad. El significado surge de la interacción entre las decisiones adoptadas por quienes producen la imagen, el

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

contexto donde esta se presenta y la interpretación realizada por el espectador. Comprender este proceso constituye uno de los fundamentos del análisis y de la producción audiovisual contemporánea (Barthes, 1986; Ruiz Gómez *et al.*, 2020).

1.5. El papel del sonido

Durante décadas, los estudios sobre comunicación audiovisual prestaron mayor atención a la imagen que al sonido. Autores como Michel Chion demostraron que el sonido desempeña un papel esencial en la construcción del significado audiovisual, al integrarse inseparablemente con la imagen durante el proceso perceptivo (Chion, 1993). El sonido cumple múltiples funciones: la función informativa, en la que aporta datos relevantes (por ejemplo, una sirena indica una emergencia); la función emocional, donde genera estados afectivos (la música melancólica produce tristeza); la función narrativa, donde contribuye al desarrollo de la historia (la voz en off puede proporcionar información que las imágenes no muestran); la función espacial, que permite identificar lugares y ambientes (el sonido de las olas sitúa al espectador en una playa); y la función temporal, donde ayuda a construir el ritmo narrativo (la aceleración musical incrementa la sensación de tensión) (Fraile Prieto & Viñuela Suárez, 2022; Rodríguez Bravo, 1998; Sonnenschein, 2001).

1.6. La teoría de la audiovisión

Michel Chion (1993) introdujo el concepto de audiovisión para explicar que el espectador no percibe imagen y sonido por separado. La percepción audiovisual constituye una experiencia integrada. Cuando observamos una película, una noticia o un vídeo en redes sociales, nuestro cerebro fusiona automáticamente: Imagen, sonido, música y palabra (véase la imagen 3).

Este sistema integrado del lenguaje ayuda a superar la idea de que el audiovisual es solo imagen. El significado surge de la interacción entre elementos. Esta integración produce significados que no existirían si cada elemento se percibiera de manera aislada (Chion, 1993; Kress & van Leeuwen, 2021). Por esta razón, el diseño sonoro debe considerarse tan importante como la calidad visual de una producción (Rodríguez Bravo, 1998).

1.7. Comunicación audiovisual en la era digital

La digitalización ha transformado profundamente los procesos de producción, distribución y consumo de la comunicación audiovisual. La generaliza-

https://doi.org/10.52495/c1.emcs.51.c55

Figura 3. Sistema integrado del lenguaje audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

ción de los dispositivos móviles, la expansión de Internet y el desarrollo de plataformas digitales han modificado la forma en que se crean los contenidos, se difunden los mensajes y se relacionan las audiencias con los medios de comunicación (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2025; Jenkins, 2008).

En la actualidad, cualquier persona equipada con un teléfono móvil y conexión a Internet puede grabar vídeos, editar contenidos, publicar producciones audiovisuales y alcanzar audiencias potencialmente globales mediante plataformas digitales y redes sociales. Esta democratización del acceso a las tecnologías audiovisuales ha reducido significativamente las barreras tradicionales de producción y ha favorecido la aparición de nuevos actores dentro del ecosistema comunicativo (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2025).

Una de las principales consecuencias de esta transformación ha sido el desarrollo de la figura del prosumidor, un usuario que deja de desempeñar exclusivamente el papel de consumidor para convertirse también en productor y difusor de contenidos audiovisuales. Esta evolución ha modificado las relaciones tradicionales entre emisores y receptores, favoreciendo una comunicación mucho más participativa y descentralizada (Jenkins, 2008; Toffler, 1980).

La comunicación audiovisual contemporánea también se caracteriza por su naturaleza multiplataforma, donde un mismo contenido puede distribuirse simultáneamente a través de televisión, plataformas de *streaming*, redes socia-

les, páginas web, aplicaciones móviles y otros canales digitales. Esta convergencia obliga a adaptar los mensajes a diferentes formatos, lenguajes y formas de consumo sin perder la coherencia narrativa del proyecto (Jenkins, 2008).

Otro rasgo distintivo corresponde a la creciente interactividad. Las audiencias ya no reciben pasivamente los mensajes, sino que participan activamente mediante comentarios, recomendaciones, compartición de contenidos, creación de respuestas audiovisuales y otras formas de interacción que modifican continuamente la circulación y reinterpretación de los mensajes (Scolari, 2018).

Finalmente, la comunicación digital se encuentra cada vez más condicionada por procesos de algoritmización, donde los algoritmos de recomendación influyen de forma significativa en la selección, distribución y visibilidad de los contenidos audiovisuales. Estos sistemas determinan en gran medida qué mensajes llegan a cada usuario, modificando la forma en que las audiencias acceden a la información y consumen los productos audiovisuales (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

La comunicación audiovisual en la era digital se desarrolla dentro de un ecosistema caracterizado por la convergencia tecnológica, la participación activa de las audiencias y la creciente influencia de la inteligencia artificial y de los algoritmos sobre la producción y circulación de los contenidos. Comprender estas transformaciones constituye uno de los principales retos para los futuros profesionales de la comunicación audiovisual (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2025; Scolari, 2018).

1.8. Inteligencia artificial y comunicación audiovisual

La Inteligencia Artificial está transformando de forma acelerada todas las fases del proceso audiovisual, desde la preproducción hasta la distribución y el análisis del consumo de contenidos, configurando nuevos modelos de creación y producción mediática (Hinojosa Becerra et al., 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024). La formación audiovisual contemporánea exige comprender tanto las posibilidades como las limitaciones de estas tecnologías (Torres-Toukoumidis, Marín-Gutiérrez, & Pallo Chiguano, 2025).

La comunicación audiovisual constituye uno de los sistemas de producción de significado más influyentes de la sociedad contemporánea. Su capacidad para integrar imagen, sonido, narrativa y emoción la convierte en una herramienta fundamental para informar, persuadir, educar y entretener (Ferrés, 1996; Chion, 1993). Comprender cómo funcionan los procesos comunicativos audiovisuales permite desarrollar una mirada crítica frente a los mensajes mediáticos y constituye la base indispensable para cualquier actividad profesional relacionada con la producción audiovisual (Hall, 2017).

https://doi.org/10.52495/c1.emcs.51.c55

En los capítulos siguientes se profundizará en los elementos técnicos que hacen posible la construcción de estos mensajes, comenzando por la composición visual y el encuadre como fundamentos del lenguaje audiovisual.

Preguntas de reflexión

¿Por qué la comunicación audiovisual tiene una capacidad emocional superior a otros lenguajes?
¿Puede considerarse objetiva una imagen audiovisual?
¿Cómo influye el sonido en la interpretación de una secuencia?
¿Qué papel desempeñan los algoritmos en la circulación de contenidos audiovisuales?
¿Qué riesgos y oportunidades plantea la Inteligencia Artificial para la producción audiovisual?

Actividad práctica

Seleccione un vídeo institucional universitario de tres minutos y analice: El emisor, el receptor, el mensaje, el código visual, el código sonoro, los objetivos comunicativos y el uso de recursos emocionales.

Elabore un informe académico de 1.500 palabras utilizando bibliografía especializada.

2.

Composición y encuadre

Toda imagen audiovisual es el resultado de una serie de decisiones conscientes. Antes de que una cámara comience a grabar, el profesional audiovisual debe determinar qué elementos aparecerán dentro del cuadro, cuáles quedarán fuera, desde qué punto de vista serán observados y cómo se organizarán visualmente. La composición y el encuadre constituyen dos de los pilares fundamentales del lenguaje audiovisual. A través de ellos se construye la organización visual de la imagen y se orienta la atención del espectador hacia determinados elementos. No se trata únicamente de cuestiones estéticas; las decisiones compositivas influyen directamente en la interpretación narrativa, emocional y simbólica de los mensajes audiovisuales.

Una misma escena puede transmitir sensaciones completamente distintas dependiendo de la posición de los personajes, el equilibrio visual, la profundidad, el uso de líneas, la iluminación o la distribución de los elementos dentro del cuadro. La composición constituye uno de los recursos expresivos más importantes para directores, realizadores, fotógrafos y creadores de contenido digital. En el contexto actual, caracterizado por la producción constante de contenidos para redes sociales, plataformas digitales y medios audiovisuales, comprender los principios de composición visual resulta indispensable para desarrollar mensajes eficaces, atractivos y profesionalmente construidos.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de: Comprender los principios fundamentales de la composición visual, identificar los elementos que estructuran una imagen audiovisual, aplicar criterios compositivos en fotografía y vídeo, analizar la relación entre composición y significado, utilizar el encuadre como recurso narrativo y adaptar criterios compositivos a diferentes plataformas audiovisuales.

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

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Capacidad de análisis visual.
CG2. Pensamiento crítico aplicado a productos audiovisuales.
CG3. Capacidad creativa.
—*Competencias específicas*
CE1. Aplicar principios de composición audiovisual.
CE2. Diseñar imágenes visualmente eficaces.
CE3. Analizar recursos expresivos de la imagen.

2.1. ¿Qué es la composición audiovisual?

La composición audiovisual puede definirse como la organización intencional de los elementos visuales dentro del encuadre con el propósito de construir significado, generar emociones y dirigir la atención del espectador (Arnheim, 2005; Zunzunegui, 2016). Componer implica decidir qué aparece en pantalla, qué queda fuera del cuadro, dónde se ubica cada elemento, cómo se relacionan visualmente los objetos y qué importancia adquiere cada componente (Kress & van Leeuwen, 2021) (véase la figura 4).

La composición transforma una simple captura de la realidad en una representación cargada de intención comunicativa (Aumont, 1992; Zunzunegui, 2016).

2.2. El encuadre como acto de selección

Toda imagen audiovisual constituye el resultado de un proceso de selección. En el momento en que una cámara delimita un encuadre, incluye determinados elementos dentro del campo visual y excluye otros que permanecen fuera de él. Esta operación convierte al encuadre en una de las principales herramientas del lenguaje audiovisual, ya que determina qué información recibe el espectador y cómo se organiza visualmente la realidad representada (Aumont, 1992; Bordwell *et al.*, 2020).

El encuadre no solo delimita un espacio físico, sino que organiza la atención del espectador y establece una jerarquía visual entre los diferentes elementos presentes en la imagen. La posición de los personajes, la distribución de los objetos, la profundidad, la iluminación y la relación entre figura y fondo contribuyen conjuntamente a construir un determinado significado y a orientar la interpretación del mensaje audiovisual (Zunzunegui, 2016; Kress & van Leeuwen, 2021).

Desde esta perspectiva, encuadrar significa seleccionar, jerarquizar, interpretar y construir significado. Cada decisión relacionada con el tamaño del

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

Figura 4. Recursos uso y efectos.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

plano, el ángulo de cámara, la distancia, la perspectiva o la composición responde a una intención comunicativa determinada. El encuadre actúa como un filtro mediante el cual el realizador organiza la información visual y propone al espectador una forma concreta de observar la realidad representada (Mitchell, 2005; Aumont, 1992).

Un mismo acontecimiento puede adquirir interpretaciones diferentes según el encuadre utilizado. Por ejemplo, una manifestación puede transmitir una sensación de gran participación o de escasa asistencia dependiendo de la posición de la cámara, la focal empleada o la amplitud del plano seleccionado. Del mismo modo, un personaje puede proyectar autoridad, vulnerabilidad, aislamiento o cercanía mediante pequeñas variaciones en el tipo de plano, el punto de vista o la composición visual (Bordwell *et al.*, 2020).

Por ello, el encuadre difícilmente puede entenderse como una representación completamente neutra de la realidad. Toda elección visual incorpora una determinada perspectiva sobre los hechos y orienta la construcción del significado audiovisual. La imagen no reproduce simplemente el mundo, sino que lo representa mediante decisiones expresivas que condicionan la forma en que será percibido e interpretado por el espectador (Zunzunegui, 2016; Mitchell, 2005).

En consecuencia, el encuadre constituye uno de los principales recursos narrativos del lenguaje audiovisual. Comprender sus posibilidades expresivas

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

permite analizar críticamente las imágenes y utilizar conscientemente la composición visual para construir relatos coherentes, eficaces y comunicativamente significativos (Aumont, 1992; Bordwell *et al*., 2020).

2.3. El espacio visual

La imagen audiovisual puede entenderse como un espacio organizado en el que los diferentes elementos visuales establecen relaciones que contribuyen a construir el significado de la representación. El espacio mostrado por la cámara no constituye una reproducción exacta de la realidad física, sino una organización visual diseñada mediante decisiones relacionadas con el encuadre, la composición, la perspectiva, la iluminación y el movimiento de cámara (Aumont, 1992; Arnheim, 2005).

Desde una perspectiva comunicativa, el espacio audiovisual puede analizarse a partir de tres niveles de construcción. El primero corresponde al espacio físico, integrado por los objetos, personas y escenarios reales existentes durante la grabación. Este constituye el punto de partida material sobre el que trabaja el realizador, aunque no determina por sí mismo el resultado final de la imagen (Aumont, 1992).

El segundo nivel es el espacio representado la imagen construida por la cámara mediante las decisiones técnicas y narrativas adoptadas durante la producción. El encuadre, la elección del objetivo, la iluminación, la composición y el punto de vista transforman el espacio físico en una representación audiovisual con una organización visual específica y una determinada intención comunicativa (Bordwell *et al*., 2020).

El tercer nivel corresponde al espacio percibido, formado por la interpretación que realiza el espectador a partir de la información visual recibida. La percepción del espacio depende no solo de las características de la imagen, sino también de la experiencia previa, del contexto cultural y del proceso de interpretación desarrollado por quien observa la producción audiovisual (Zunzunegui, 2016).

La interacción entre estos tres niveles explica que una misma localización pueda transmitir sensaciones muy diferentes según la forma en que haya sido fotografiada. Variaciones en la iluminación, el tipo de plano, la composición, el color o la perspectiva modifican significativamente la percepción del espacio y contribuyen a construir atmósferas narrativas específicas. En consecuencia, el espacio audiovisual no debe entenderse como un escenario neutro, sino como un recurso expresivo que participa activamente en la construcción del significado de la imagen (Arnheim, 2005; Bordwell *et al*., 2020).

Comprender la diferencia entre el espacio físico, el espacio representado y el espacio percibido permite analizar con mayor profundidad el lenguaje au-

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

diovisual y favorece la utilización consciente del espacio como elemento narrativo dentro de la producción audiovisual contemporánea (Aumont, 1992; Zunzunegui, 2016).

2.4. Principios básicos de composición

A lo largo de la historia del arte, la fotografía y el cine se han desarrollado diversos principios compositivos que continúan siendo utilizados en la actualidad (Arnheim, 2005; Wong, 2015). El equilibrio visual se refiere a la distribución armónica de los elementos dentro del encuadre. Una composición equilibrada genera estabilidad visual, mientras que una composición desequilibrada genera tensión. Ambas opciones pueden resultar adecuadas dependiendo de los objetivos narrativos (Arnheim, 2005). El peso visual explica que no todos los elementos poseen la misma capacidad para atraer la atención. Los factores que aumentan ese peso son el tamaño, el contraste, el color, el movimiento, la iluminación y la nitidez (Dondis, 2015). La jerarquía visual determina qué elementos percibe primero el espectador. Toda imagen eficaz debe responder claramente a una pregunta fundamental: «¿Qué quiero que vea primero la audiencia?» (Lidwell, Holden, & Butler, 2010). La unidad se produce cuando todos los elementos visuales parecen formar parte de un mismo conjunto coherente. El contraste permite destacar elementos mediante diferencias de luz, color, tamaño, forma o movimiento (Wong, 2015; Kress & van Leeuwen, 2021).

2.5. La regla de los tercios

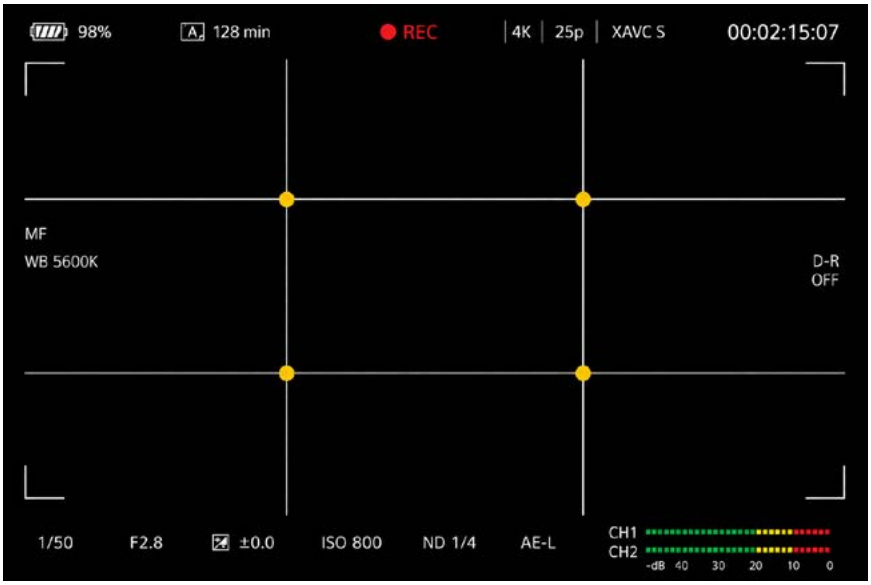
La regla de los tercios constituye una de las convenciones compositivas más difundidas en fotografía y producción audiovisual. Consiste en dividir el encuadre mediante dos líneas horizontales y dos verticales imaginarias, formando una retícula de nueve áreas iguales cuyos puntos de intersección suelen utilizarse para situar los elementos de mayor interés visual (Freeman, 2020; Wong, 2015; Mascelli, 2013).

Los puntos de intersección de la retícula suelen convertirse en zonas de mayor interés visual, ya que favorecen composiciones más dinámicas y equilibradas que la colocación sistemática del sujeto en el centro del encuadre. La regla de los tercios se utiliza con frecuencia en el retrato, el paisaje, la entrevista audiovisual y la publicidad, donde contribuye a dirigir la atención del espectador y a mejorar la legibilidad de la imagen (Mascelli, 2013; Freeman, 2020).

La eficacia de la regla de los tercios no reside únicamente en la ubicación de los elementos dentro del encuadre, sino en su capacidad para orientar la

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

Figura 5. Regla de los tercios.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

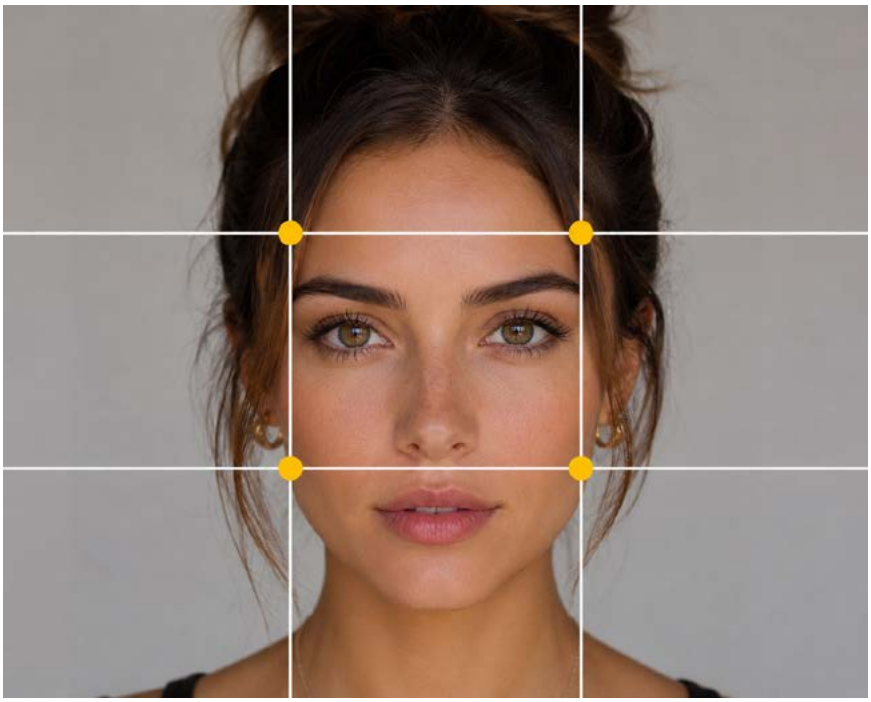
Figura 6. Regla de los tercios en televisión.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

Figura 7. Regla de los tercios en el retrato.



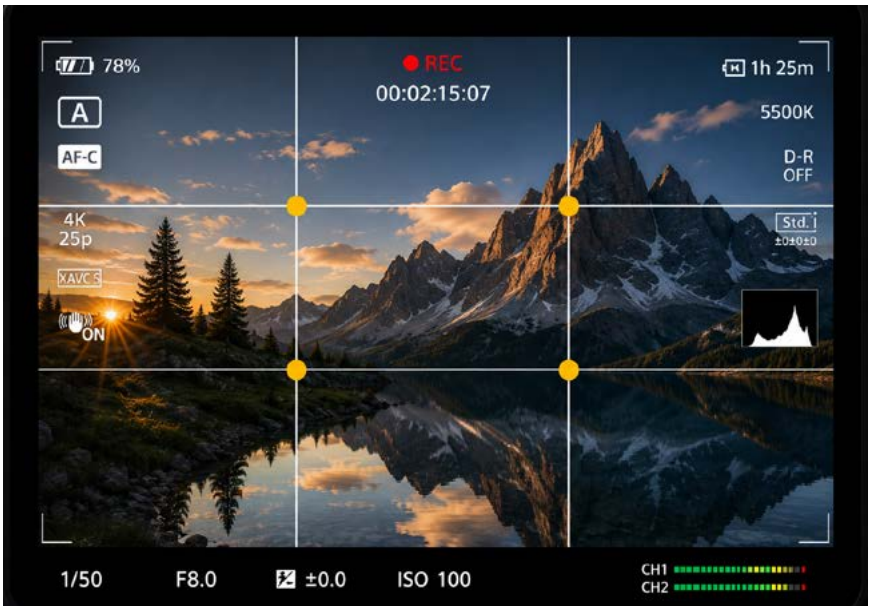
Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

mirada del espectador y establecer una jerarquía visual clara. Al desplazar el sujeto principal fuera del centro geométrico de la imagen, la composición suele adquirir mayor dinamismo, profundidad y sensación de naturalidad (véase la figura 7).

Aunque se trata de una de las convenciones compositivas más utilizadas en fotografía, cine y televisión, su aplicación debe responder siempre a la intención narrativa de la escena y no a una regla inmutable (Mascelli, 2013; Freeman, 2020; Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 8).

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

Figura 8. Regla de los tercios en el paisaje.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

2.6. Simetría y asimetría

La simetría se basa en la disposición equilibrada de los elementos visuales respecto a un eje real o imaginario. Este tipo de composición suele transmitir sensaciones de orden, estabilidad, formalidad y control, por lo que resulta frecuente en la arquitectura, la comunicación institucional, el cine clásico y determinados géneros publicitarios (Arnheim, 2005; Wong, 2015).

Figura 9. Simetría en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

La asimetría organiza los elementos de forma desigual, aunque manteniendo un equilibrio visual basado en el peso de la composición. Este recurso genera una mayor sensación de dinamismo, movimiento, tensión y espontaneidad, razón por la que es habitual en el documental, el reportaje, la fotografía contemporánea y los contenidos audiovisuales para redes sociales (Dondis, 2015; Freeman, 2020).

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

Figura 10. Asimetría en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Ni la simetría ni la asimetría son composiciones mejores por sí mismas; su elección depende de la intención narrativa, del género audiovisual y del efecto emocional que se desee provocar en el espectador (Arnheim, 2005; Bordwell *et al.*, 2020).

2.7. Líneas visuales

Las líneas constituyen uno de los recursos compositivos más eficaces para organizar el espacio visual, dirigir la mirada del espectador y reforzar el significado de la imagen. Su orientación influye directamente en la percepción del equilibrio, el movimiento y la expresividad de la composición (Arnheim, 2005; Dondis, 2015). Las líneas horizontales suelen asociarse con sensaciones de calma, estabilidad, equilibrio y serenidad, ya que evocan la línea del horizonte y los espacios abiertos. Son frecuentes en paisajes, escenas contemplativas y composiciones de carácter institucional (Wong, 2015) (véase la figura 11).

Las líneas verticales sugieren poder, firmeza, autoridad y solidez. Se utilizan habitualmente para enfatizar edificios, monumentos, personajes o elementos que pretenden transmitir estabilidad y fortaleza (Arnheim, 2005).

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

Figura 11. Líneas horizontales en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 12. Líneas verticales en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Líneas diagonales generan acción, movimiento y dinamismo. Las líneas diagonales introducen una fuerte sensación de acción, movimiento y tensión visual. Al romper la estabilidad del eje horizontal y vertical, aportan dinamismo y suelen emplearse en escenas de acción, deportes o secuencias con elevada intensidad narrativa (Mascelli, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

Las líneas curvas comunican fluidez, continuidad, elegancia y suavidad. Su recorrido guía la mirada de manera progresiva y suele generar composiciones visualmente más orgánicas y armónicas, muy utilizadas en publicidad, moda y retrato (Freeman, 2020; Wong, 2015).

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

Figura 13. Líneas diagonales en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 14. Líneas curvas en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

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

2.8. Profundidad visual

Aunque las pantallas y las fotografías constituyen superficies bidimensionales, el lenguaje audiovisual dispone de numerosos recursos capaces de generar una convincente sensación de profundidad espacial. La construcción de esa tercera dimensión no depende únicamente de la realidad representada, sino también de las decisiones compositivas adoptadas durante la captación de la imagen (Arnheim, 2005; Aumont, 1992).

Figura 15. La perspectiva en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Uno de los procedimientos más eficaces es la perspectiva lineal, basada en la convergencia de líneas hacia uno o varios puntos de fuga. Este recurso organiza el espacio visual, guía la mirada del espectador y refuerza la percepción de distancia, escala e inmensidad, siendo ampliamente utilizado en fotografía, cine y producción audiovisual (Wong, 2015; Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 16).

La sensación de profundidad también puede construirse mediante la escala relativa de los objetos. Cuando elementos similares aparecen representados con tamaños diferentes, el espectador interpreta que los de menor tamaño se encuentran más alejados, reforzando la percepción espacial (Arnheim, 2005) (véase la figura 17).

Otro recurso fundamental es el desenfoque selectivo o control de la profundidad de campo. La utilización de zonas enfocadas y desenfocadas permi-

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

Figura 16. La escala en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 17. El desenfoque en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

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

Figura 18. La superposición en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

te separar visualmente al sujeto del fondo, dirigir la atención y aumentar la sensación de volumen y tridimensionalidad (Mascelli, 2013; Freeman, 2020) (véase la figura 17).

La superposición de elementos constituye uno de los indicadores espaciales más eficaces. Cuando un objeto oculta parcialmente a otro, el espectador interpreta de forma inmediata la existencia de diferentes planos de profundidad, reforzando la organización espacial de la imagen (Aumont, 1992; Dondis, 2015)(véase la figura 18).

2.9. El espacio negativo

El espacio negativo hace referencia a las áreas aparentemente vacías que rodean al sujeto principal dentro del encuadre. Lejos de constituir un espacio carente de significado, desempeña un papel esencial en la organización visual de la imagen, ya que contribuye a establecer relaciones entre los distintos elementos compositivos y facilita la lectura del mensaje (Arnheim, 2005; Wong, 2015).

El empleo adecuado del espacio negativo permite dirigir la atención del espectador hacia el elemento principal, reforzar su protagonismo y favorecer una composición más equilibrada. Además, puede generar sensaciones

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

Figura 19. El uso del espacio negativo en la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

de aislamiento, silencio, introspección, libertad o amplitud, dependiendo del contexto narrativo y de la relación existente entre el sujeto y el espacio que lo rodea (Dondis, 2015; Freeman, 2020).

En fotografía, cine y publicidad contemporáneas, el espacio negativo constituye un recurso expresivo de gran valor porque simplifica la composición, reduce el ruido visual y favorece una comunicación más clara y eficaz. Su utilización resulta especialmente frecuente en retratos, campañas publicitarias, fotografía de arquitectura y producciones audiovisuales de carácter minimalista, donde el vacío adquiere una función comunicativa tan relevante como los propios elementos representados (Lidwell et al., 2010; Zunzunegui, 2016).

2.10. Composición y emociones

La composición audiovisual no cumple únicamente una función estética o de organización visual. La disposición de los elementos dentro del encuadre influye de manera decisiva en la forma en que el espectador interpreta la escena y en las emociones que experimenta durante el visionado. Cada decisión compositiva (la ubicación del sujeto, el equilibrio visual, la dirección de las líneas, el uso del espacio, la profundidad o el contraste) contribuye a construir

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

Figura 20. Recursos compositivos y efectos comunicativos.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

una determinada atmósfera narrativa y a orientar la respuesta emocional de la audiencia (Arnheim, 2005; Dondis, 2015).

Las composiciones equilibradas, simétricas y abiertas suelen transmitir sensaciones de estabilidad, armonía, seguridad o serenidad. Las composiciones asimétricas, los encuadres inclinados, el predominio de diagonales o la acumulación de elementos visuales generan con mayor frecuencia tensión, incertidumbre, dinamismo o conflicto. Ninguna de estas opciones es mejor que otra; su elección depende siempre de la intención comunicativa y del efecto narrativo que se pretenda alcanzar (Mascelli, 2013; Bordwell et al., 2020).

La respuesta emocional del espectador también depende de la interacción entre la composición y otros recursos expresivos del lenguaje audiovisual. La iluminación, el color, el movimiento de cámara, la profundidad de campo, el sonido o el ritmo del montaje modifican la percepción del espacio y potencian el significado emocional de la escena. La composición debe entenderse como parte de un sistema visual integrado en el que todos los elementos trabajan conjuntamente para construir significado (Chion, 1993; Kress & van Leeuwen, 2021).

Diversas investigaciones en psicología de la percepción han demostrado que la organización visual condiciona procesos como la atención, la memoria y la interpretación emocional. Una composición clara facilita la identificación del sujeto principal y reduce la carga cognitiva del espectador, mientras que

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

una organización deliberadamente compleja puede aumentar la incertidumbre, favorecer la exploración visual o reforzar determinados efectos dramáticos (Lidwell *et al*., 2010; Arnheim, 2005).

La composición constituye una herramienta narrativa de primer orden. El profesional audiovisual no organiza únicamente formas, colores o líneas dentro del encuadre, sino que diseña experiencias perceptivas capaces de informar, persuadir y emocionar a la audiencia. Comprender esta dimensión emocional de la composición resulta esencial para producir imágenes eficaces tanto en el cine como en la televisión, la publicidad, la fotografía o la comunicación digital (Zunzunegui, 2016).

2.11. Composición en plataformas digitales

La expansión de las plataformas digitales y el consumo de contenidos a través de dispositivos móviles ha transformado significativamente los criterios tradicionales de composición audiovisual. A diferencia de los formatos concebidos para el cine o la televisión, las imágenes destinadas a redes sociales deben adaptarse a nuevos hábitos de consumo, caracterizados por el visionado vertical, la navegación rápida y la competencia constante por captar la atención del usuario (Scolari, 2018; Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

En la actualidad conviven diferentes formatos de composición. El formato horizontal (16:9) continúa siendo el estándar para el cine, la televisión, YouTube y la mayor parte de las plataformas de streaming, ya que favorece la representación de espacios amplios y narrativas de mayor duración (Bordwell *et al*., 2020).

El formato vertical (9:16) se ha consolidado como el predominante en aplicaciones como TikTok, Instagram Reels, Facebook Reels y YouTube Shorts. Este formato responde a la forma natural en que los usuarios sostienen sus teléfonos móviles y exige replantear la composición tradicional, otorgando mayor protagonismo al sujeto principal, simplificando el fondo y concentrando la información visual en la zona central de la pantalla (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020; Scolari, 2018).

El formato cuadrado (1:1) mantiene una presencia relevante en publicaciones del feed de Instagram, campañas publicitarias y comunicación corporativa, ya que proporciona una composición equilibrada y optimiza el aprovechamiento del espacio en diferentes dispositivos (Freeman, 2020).

Más allá del formato elegido, la composición en entornos digitales debe preservar los principios fundamentales del lenguaje audiovisual. La claridad visual, la jerarquía de la información, el equilibrio compositivo y la eficacia narrativa continúan siendo determinantes para captar la atención del usuario y facilitar la comprensión del mensaje, independientemente de la plataforma utilizada (Kress & van Leeuwen, 2021; Wong, 2015).

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

2.12. Errores frecuentes de composición

La calidad de una composición no depende únicamente del dominio de las reglas visuales, sino también de la capacidad para evitar aquellos errores que dificultan la lectura de la imagen y reducen su eficacia comunicativa. En los primeros ejercicios prácticos es frecuente que los estudiantes repitan una serie de problemas compositivos que afectan tanto a la claridad narrativa como a la experiencia visual del espectador (Wong, 2015; Freeman, 2020).

Uno de los errores más habituales consiste en situar sistemáticamente al sujeto principal en el centro del encuadre, incluso cuando la escena requiere una composición más dinámica. Aunque el centrado puede resultar adecuado en determinados contextos, su utilización indiscriminada suele producir imágenes estáticas y con escasa tensión visual (Mascelli, 2013).

Otro problema frecuente es prestar atención únicamente al sujeto principal e ignorar el fondo de la imagen. Elementos como señales, objetos, personas o líneas que aparecen detrás del protagonista pueden convertirse en distractores visuales que desvían la atención y debilitan el mensaje. Antes de iniciar la grabación conviene analizar el conjunto del encuadre y no únicamente el elemento principal (Freeman, 2020; Zunzunegui, 2016).

También es habitual encontrar composiciones excesivamente recargadas, en las que la acumulación de objetos, colores o elementos gráficos dificulta la lectura visual. Una imagen eficaz debe presentar una jerarquía clara que permita al espectador identificar rápidamente cuál es el elemento principal y cuál es la información secundaria (Dondis, 2015; Lidwell *et al.*, 2010).

Los cortes inadecuados del encuadre constituyen uno de los errores más comunes en fotografía y vídeo. Cortar articulaciones, eliminar parte de elementos significativos o dejar demasiado poco espacio de dirección puede generar incomodidad visual y romper la armonía de la composición. La planificación del encuadre y la revisión previa de la imagen permiten evitar este tipo de problemas (Mascelli, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

2.13. Composición e Inteligencia Artificial

Las herramientas de inteligencia artificial generativa han transformado profundamente los procesos de creación de imágenes. Actualmente es posible generar composiciones complejas a partir de instrucciones en lenguaje natural (prompts), modificar encuadres, ampliar escenarios, eliminar elementos no deseados o producir múltiples alternativas visuales en cuestión de segundos (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024a; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Sin embargo, la calidad compositiva de una imagen continúa dependiendo, en gran medida, del criterio del profesional que la diseña o supervisa. La

https://doi.org/10.52495/c2.emcs.51.c55

inteligencia artificial puede proponer soluciones visuales, generar referencias estéticas y explorar diferentes distribuciones espaciales de los elementos, pero carece de la capacidad para comprender plenamente la intención narrativa, el contexto comunicativo o la dimensión simbólica que el autor desea transmitir (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024a).

Los principios clásicos de la composición audiovisual mantienen plena vigencia. Conceptos como el equilibrio visual, la jerarquía, el peso compositivo, la dirección de la mirada, el espacio negativo o la profundidad continúan siendo imprescindibles para evaluar críticamente las imágenes generadas mediante inteligencia artificial y seleccionar aquellas que mejor responden a los objetivos comunicativos del proyecto (Arnheim, 2005; Kress & van Leeuwen, 2021).

La creciente incorporación de herramientas generativas en fotografía, publicidad, cine y comunicación institucional no elimina la necesidad del criterio humano, sino que redefine el papel del profesional audiovisual. Su función ya no consiste únicamente en producir imágenes, sino también en diseñar instrucciones eficaces, seleccionar las propuestas más adecuadas, verificar su coherencia narrativa y garantizar el cumplimiento de principios éticos relacionados con la autoría, la transparencia y la representación responsable de la realidad (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Torres-Toukoumidis, Marín-Gutiérrez, & Pallo Chiguano, 2025).

El dominio de la composición audiovisual continúa siendo una competencia esencial incluso en entornos altamente automatizados. Cuanto mayor sea el conocimiento de los principios compositivos por parte del profesional, mayor será también su capacidad para aprovechar el potencial creativo de la inteligencia artificial sin renunciar al control narrativo y comunicativo de la imagen (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

Conclusiones

La composición audiovisual constituye mucho más que una cuestión estética. Representa una herramienta fundamental para organizar visualmente la información, dirigir la atención del espectador y construir significado. Comprender principios como el equilibrio, la jerarquía visual, la profundidad, las líneas de fuerza o la regla de los tercios permite desarrollar mensajes audiovisuales más eficaces y expresivos. En un contexto donde millones de imágenes compiten diariamente por captar la atención de las audiencias, la capacidad para componer visualmente de forma estratégica se convierte en una competencia esencial para cualquier profesional de la comunicación audiovisual.

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

Preguntas de reflexión

¿Por qué ninguna decisión de encuadre puede considerarse completamente neutral?
¿Qué diferencias comunicativas existen entre una composición simétrica y una asimétrica?
¿Cómo influye el espacio negativo en la percepción del espectador?
¿Qué elementos aumentan el peso visual dentro de una imagen?
¿Qué desafíos plantea la composición para formatos verticales como TikTok o Instagram Reels?

Actividad práctica

Realice una serie fotográfica compuesta por diez imágenes: dos utilizando la regla de los tercios, dos simétricas, dos asimétricas, dos centradas en líneas visuales y dos que utilicen espacio negativo.

Elabore un informe de 2.000 palabras justificando las decisiones compositivas adoptadas y relacionándolas con los objetivos comunicativos de cada imagen.

3.

Planos, ángulos y movimientos de cámara

La cámara constituye uno de los principales instrumentos de construcción narrativa dentro del lenguaje audiovisual. Lejos de limitarse a registrar la realidad, la cámara interpreta, selecciona y organiza visualmente el mundo representado. Cada decisión relacionada con la distancia, la altura, la inclinación o el movimiento de la cámara influye directamente en la forma en que el espectador percibe la historia, los personajes y los acontecimientos.

Un mismo personaje puede parecer poderoso o vulnerable, cercano o distante, confiable o amenazante, dependiendo exclusivamente del tipo de plano o del ángulo utilizado para representarlo. Por esta razón, los planos, ángulos y movimientos de cámara constituyen elementos fundamentales del lenguaje audiovisual. Su correcta utilización permite construir narrativas visuales complejas capaces de transmitir información, emociones y significados sin necesidad de recurrir al diálogo. En este capítulo se estudian los principales tipos de planos, los ángulos más utilizados y los movimientos de cámara empleados en la producción audiovisual contemporánea.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de identificar los principales tipos de planos audiovisuales, reconocer los diferentes ángulos de cámara, analizar la función narrativa de cada recurso visual, aplicar movimientos de cámara con intencionalidad comunicativa y diseñar secuencias audiovisuales utilizando lenguaje visual profesional.

Competencias

—*Competencias generales*

CG1. Pensamiento crítico audiovisual.
CG2. Capacidad narrativa.
CG3. Creatividad aplicada.

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

—*Competencias específicas*
CE1. Aplicar lenguaje audiovisual profesional.
CE2. Diseñar secuencias narrativas.
CE3. Utilizar recursos visuales con intención expresiva.

3.1. La distancia como recurso narrativo

La distancia entre la cámara y el sujeto constituye uno de los principales recursos expresivos del lenguaje audiovisual, ya que condiciona la cantidad de información que recibe el espectador y la relación emocional que establece con los personajes y el espacio representado (Bordwell *et al*., 2020; Mascelli, 2013). La elección de un determinado plano no responde únicamente a criterios estéticos o técnicos, sino que forma parte de la estrategia narrativa mediante la cual el realizador orienta la interpretación de la escena.

Los diferentes tipos de planos permiten cumplir funciones comunicativas diversas. Un plano amplio sitúa al espectador en un contexto espacial y facilita la comprensión del entorno, mientras que un plano corto dirige la atención hacia la expresión facial, los gestos o los detalles relevantes de la acción. De este modo, la distancia de cámara influye directamente en la percepción de la información, en la construcción de las emociones y en el grado de identificación que el espectador establece con los personajes (Bordwell et al., 2020; Zunzunegui, 2016).

La elección de un plano nunca puede considerarse neutral. Cada distancia de cámara responde a una intención narrativa concreta y participa activamente en la construcción del significado audiovisual. Un mismo personaje puede transmitir cercanía, vulnerabilidad, autoridad o aislamiento dependiendo exclusivamente de la distancia desde la que sea representado. La planificación de los planos constituye una de las decisiones más relevantes durante el proceso de realización audiovisual (Mascelli, 2013; Aumont, 1992) (véase la figura 21).

3.2. Clasificación de los planos

La clasificación tradicional de los planos se establece a partir de la distancia existente entre la cámara y el sujeto representado. La variación de esa distancia modifica simultáneamente la cantidad de información visual disponible, la percepción del espacio y el grado de implicación emocional del espectador. La elección de un determinado plano constituye una decisión narrativa y expresiva, además de técnica (Bordwell *et al*., 2020; Mascelli, 2013).

Gran Plano General (GPG). El gran plano general muestra amplios espacios donde el entorno adquiere un mayor protagonismo que los personajes. Su

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 21. La distancia entre la cámara y el sujeto.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

principal función consiste en contextualizar la acción, presentar el escenario e introducir la dimensión geográfica o ambiental del relato. Es habitual en el cine épico, el documental de naturaleza, las producciones históricas y los reportajes de viaje (Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 22).

Plano General (PG). El plano general representa al personaje completo integrado en su entorno inmediato. Permite comprender simultáneamente la acción y el espacio donde se desarrolla, por lo que resulta especialmente útil para presentar escenarios, mostrar desplazamientos o establecer relaciones entre personajes y contexto (Mascelli, 2013) (véase la figura 23).

Plano Entero (PE). El plano entero encuadra al personaje de cuerpo completo y favorece la observación de su postura, gestualidad, desplazamientos y lenguaje corporal. Se emplea con frecuencia en cine, ficción televisiva y publicidad cuando la acción física adquiere un papel relevante (Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 24).

Plano Americano (PA). El plano americano, también denominado plano tres cuartos, muestra al personaje aproximadamente desde las rodillas hacia

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

Figura 22. Gran plano general (GPG).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 23. Plano general (PG).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

arriba. Su origen se remonta al cine western, donde permitía mantener visibles simultáneamente el rostro, las manos y el revólver del protagonista. En la actualidad continúa siendo muy utilizado en ficción, entrevistas y producciones audiovisuales donde interesa combinar la expresión facial con parte del lenguaje corporal (Mascelli, 2013) (véase la figura 25).

Plano Medio (PM). El plano medio encuadra al sujeto aproximadamente desde la cintura y establece un equilibrio entre la expresión del rostro y el movimiento corporal. Es uno de los planos más utilizados en informativos, entrevistas, programas televisivos y comunicación institucional, ya que facilita una relación cercana entre el personaje y el espectador sin perder el contexto inmediato (Zettl, 2015) (véase la figura 26).

Primer Plano (PP). El primer plano concentra la atención en el rostro y en la expresión emocional del personaje. La proximidad del encuadre favorece la identificación del espectador con el estado psicológico del protagonista y convierte la mirada, los gestos y las pequeñas variaciones faciales en los principales elementos narrativos de la imagen (Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 27).

Primerísimo Primer Plano (PPP). El primerísimo primer plano centra el encuadre en una parte específica del rostro (habitualmente los ojos o la boca) con el objetivo de intensificar la carga emocional de la escena o destacar un detalle especialmente significativo dentro de la narración (Mascelli, 2013) (véase la figura 28).

Figura 24. Plano Entero (PE).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 25. Plano americano (PA).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

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

Figura 26. Plano medio (PM).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

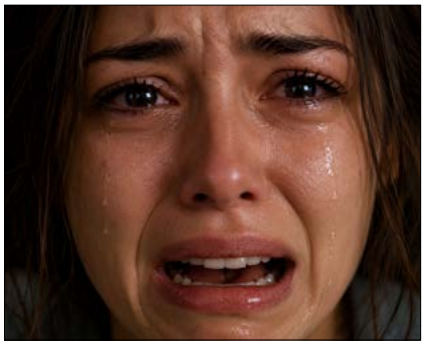
Figura 27. Primer plano (PP).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 28. Primerísimo primer plano (PPP).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 29. Plano detalle (PD).



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Plano Detalle (PD). El plano detalle muestra un objeto o una parte concreta del sujeto con el propósito de dirigir la atención hacia un elemento narrativamente relevante. Una llave, una lágrima, una fotografía o un reloj pueden adquirir un significado dramático cuando se aíslan mediante este tipo de plano, convirtiéndose en recursos fundamentales para anticipar acontecimientos o enfatizar información importante (Bordwell *et al*., 2020; Zunzunegui, 2016) (véase la figura 29).

3.3. Función narrativa de los planos

Más allá de su clasificación técnica, los distintos tipos de planos desempeñan funciones narrativas específicas que condicionan la manera en que el espectador interpreta la historia. La distancia entre la cámara y el sujeto no solo modifica la cantidad de información visible, sino también el grado de implicación emocional, la percepción del espacio y el ritmo de la narración. La elección de un plano responde siempre a una intención comunicativa y expresiva (Bordwell *et al*., 2020; Mascelli, 2013).

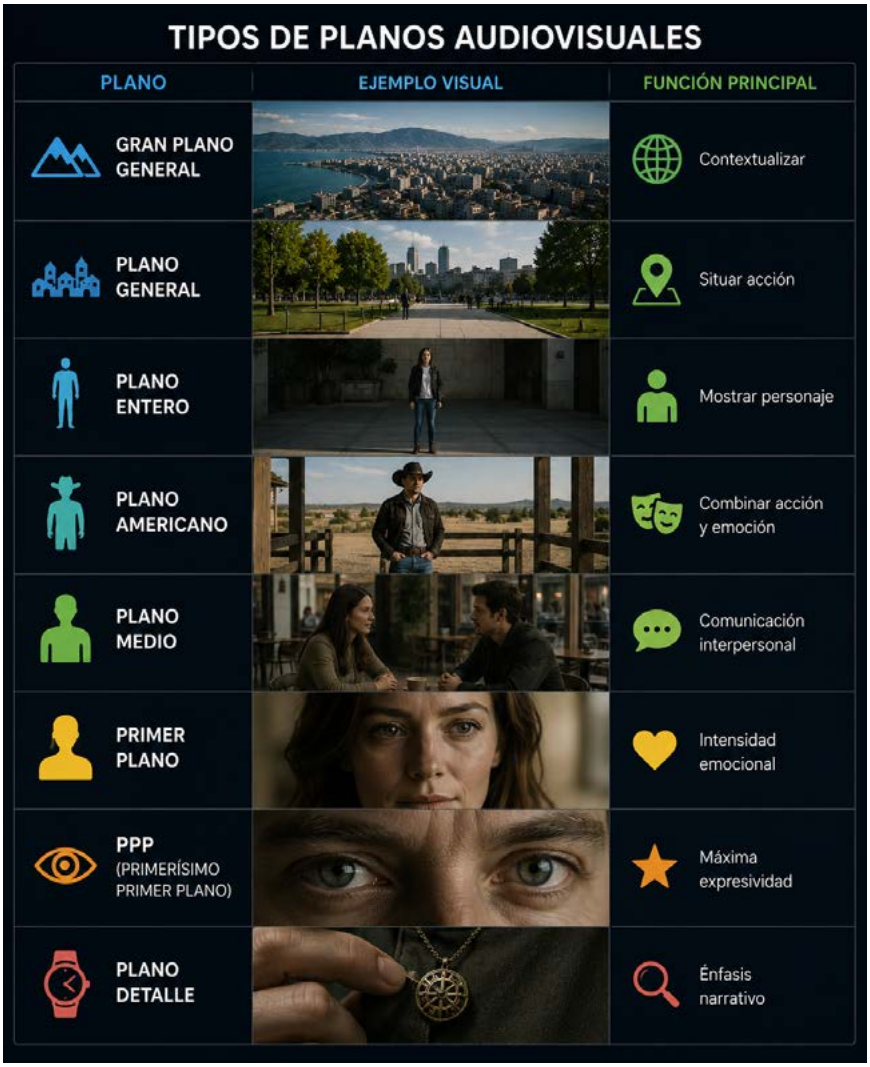
Los planos generales sitúan la acción en un contexto determinado y permiten comprender las relaciones espaciales entre los personajes y el entorno. Suelen utilizarse para introducir escenarios, describir ambientes o establecer la localización donde se desarrollará la secuencia.

Los planos medios favorecen el desarrollo de los diálogos y de las interacciones entre personajes. Al equilibrar la presencia del rostro y del lenguaje corporal, constituyen uno de los recursos más utilizados en entrevistas, informativos, ficción televisiva y comunicación institucional (Zettl, 2015).

Los primeros planos incrementan la intensidad dramática al concentrar la atención sobre las expresiones faciales y las emociones del personaje. Este tipo

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

Figura 30. Tipos de planos y funciones narrativas.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

de encuadre facilita la identificación emocional del espectador y suele emplearse en momentos de especial relevancia narrativa (Bordwell *et al.*, 2020).

Los planos detalle permiten destacar objetos, gestos o acciones que poseen un significado específico dentro del relato. Su utilización contribuye a enfatizar información relevante, anticipar acontecimientos o reforzar determinados elementos simbólicos de la narración (Aumont, 1992; Zunzunegui, 2016).

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

En la práctica profesional, la eficacia narrativa no depende de un único tipo de plano, sino de la combinación coherente de diferentes distancias de cámara. La alternancia entre planos amplios y cerrados permite construir un ritmo visual equilibrado, organizar la información y mantener el interés del espectador a lo largo de la secuencia (Mascelli, 2013).

3.4. Los ángulos de cámara

Además de la distancia entre la cámara y el sujeto, la posición desde la que se realiza la toma constituye uno de los recursos expresivos más importantes del lenguaje audiovisual. La variación del ángulo modifica la percepción del personaje, altera las relaciones de poder, influye en la carga emocional de la escena y condiciona la interpretación que realiza el espectador. La elección del ángulo responde siempre a una intención narrativa y comunicativa, más allá de una simple decisión técnica (Bordwell *et al.*, 2020; Mascelli, 2013).

El ángulo normal sitúa la cámara aproximadamente a la altura de los ojos del personaje. Se considera el punto de vista más neutro, ya que reproduce una perspectiva similar a la visión humana. Este encuadre favorece una relación de igualdad entre el espectador y el personaje, por lo que constituye el ángulo más habitual en entrevistas, informativos y gran parte de la ficción audiovisual (Zettl, 2015).

Figura 31. El ángulo normal.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

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

Figura 32. El ángulo picado.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

En el ángulo picado, la cámara se sitúa por encima del sujeto y dirige la mirada hacia abajo. Esta perspectiva suele disminuir visualmente la presencia del personaje y puede transmitir sensaciones de vulnerabilidad, inferioridad, fragilidad o sometimiento, aunque su interpretación dependerá siempre del contexto narrativo (Mascelli, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

El ángulo contrapicado coloca la cámara por debajo del sujeto, orientando la mirada hacia arriba. Este recurso incrementa la presencia visual del personaje y suele asociarse con autoridad, poder, fortaleza o dominio. Es habitual en el cine de acción, la publicidad y la comunicación institucional cuando se pretende reforzar la imagen de liderazgo (Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 33).

El ángulo cenital sitúa la cámara completamente sobre el sujeto, ofreciendo una visión perpendicular del espacio. Además de facilitar la organización geométrica de la escena, este punto de vista puede transmitir pequeñez, aislamiento, vulnerabilidad o contemplación, dependiendo de la composición y del contexto narrativo (Aumont, 1992) (véase la figura 34).

El ángulo nadir constituye el punto de vista opuesto al cenital. La cámara se coloca directamente bajo el sujeto, produciendo una perspectiva poco habitual que enfatiza la altura, la monumentalidad y la espectacularidad de la escena. Su uso es frecuente en secuencias de acción, arquitectura o producciones donde se pretende reforzar la sensación de grandeza (Mascelli, 2013) (véase la figura 35).

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 33. El ángulo contrapicado.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 34. El ángulo cenital.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

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

Figura 35. El ángulo nadir.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 36. El ángulo holandés o aberrante.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

El ángulo holandés, también denominado ángulo aberrante, se caracteriza por la inclinación deliberada de la cámara respecto al horizonte. Esta ruptura de la verticalidad genera una sensación de inestabilidad, tensión, incertidumbre o conflicto psicológico. Es un recurso ampliamente utilizado en el cine de suspense, terror, acción y en aquellas secuencias donde se pretende representar alteraciones emocionales o situaciones de desequilibrio (Bordwell *et al*., 2020; Brown, 2021) (véase la figura 36).

3.5. El movimiento como lenguaje

El movimiento de cámara constituye uno de los recursos expresivos más potentes del lenguaje audiovisual. A diferencia de la imagen estática, el desplazamiento de la cámara introduce una dimensión temporal que modifica la percepción del espacio, organiza la información visual y condiciona la interpretación narrativa de la escena (Bordwell *et al*., 2020; Mascelli, 2013).

Mover la cámara no significa únicamente cambiar el punto de vista del espectador. Cada movimiento responde a una intención comunicativa concreta: puede dirigir la atención hacia un elemento determinado, acompañar la acción de un personaje, revelar progresivamente información, aumentar la tensión dramática o reforzar la implicación emocional del espectador. El movimiento debe entenderse como un recurso narrativo y no como un simple efecto visual (Brown, 2021; Zettl, 2015).

La eficacia de un movimiento de cámara depende de su justificación dentro del relato. Un desplazamiento carente de propósito puede distraer al espectador o dificultar la comprensión de la escena, mientras que un movimiento planificado contribuye a reforzar el ritmo, la continuidad y la construcción del significado audiovisual (Mascelli, 2013; Bordwell *et al*., 2020).

En la producción audiovisual contemporánea, el desarrollo de estabilizadores electrónicos, drones y sistemas robotizados ha ampliado considerablemente las posibilidades de movimiento de cámara. Sin embargo, la disponibilidad tecnológica no sustituye la planificación narrativa. La elección del movimiento debe responder siempre a las necesidades expresivas de la historia y no únicamente a criterios estéticos o espectaculares (Brown, 2021).

3.6. Movimientos sobre eje fijo

Los movimientos sobre eje fijo se caracterizan porque la cámara permanece inmóvil en un mismo punto, girando únicamente sobre su propio eje. A diferencia de los movimientos con desplazamiento, el operador no modifica la posición física de la cámara, sino únicamente su orientación. Estos movimientos permiten ampliar la información visual, guiar la atención del

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

Figura 37. Panorámica.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

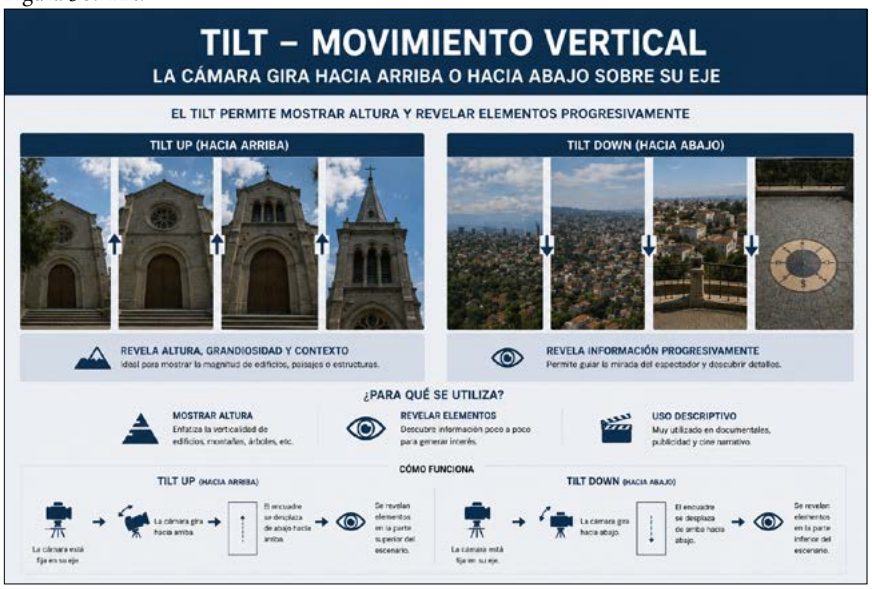
espectador y describir el espacio sin alterar el punto de observación (Mascelli, 2013; Brown, 2021).

Panorámica o paneo (pan). La panorámica consiste en un movimiento horizontal de la cámara sobre su eje, ya sea de izquierda a derecha o en sentido contrario. Puede emplearse para seguir el desplazamiento de un personaje, mostrar progresivamente un escenario, establecer relaciones entre distintos elementos del espacio o revelar información de forma gradual. Cuando se ejecuta con una velocidad adecuada, la panorámica favorece la continuidad espacial y facilita la orientación del espectador dentro de la escena (Bordwell *et al.*, 2020; Zettl, 2015).

El *tilt* es un movimiento vertical en el que la cámara gira sobre su eje hacia arriba (*tilt up*) o hacia abajo (*tilt down*). Este recurso permite enfatizar la altura de edificios o personajes, revelar elementos que permanecían ocultos o descubrir progresivamente la información contenida en la escena. Además de su función descriptiva, el tilt puede utilizarse con fines expresivos para generar expectación, sorpresa o reforzar la monumentalidad de un sujeto (Brown, 2021; Mascelli, 2013) (véase la figura 38).

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 38. Tilt.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

3.7. Movimientos con desplazamiento

A diferencia de los movimientos sobre eje fijo, los movimientos con desplazamiento implican un cambio real de la posición de la cámara en el espacio. Esta modificación del punto de vista incrementa la sensación de inmersión, acompaña la acción de los personajes y permite construir relaciones espaciales más complejas entre los diferentes elementos de la escena. Su utilización modifica significativamente la percepción del espectador y constituye uno de los recursos narrativos más importantes de la realización audiovisual (Bordwell *et al.*, 2020; Brown, 2021).

El travelling consiste en el desplazamiento físico de la cámara manteniendo una trayectoria determinada. Dependiendo de su dirección, puede cumplir diferentes funciones narrativas.

Travelling frontal o de aproximación. La cámara se acerca progresivamente al sujeto, aumentando la intensidad dramática y favoreciendo la implicación emocional del espectador. Se utiliza con frecuencia para destacar emociones, revelar información o concentrar la atención sobre un personaje (Mascelli, 2013) (véase la figura 39).

Travelling de retroceso o alejamiento. La cámara se separa del sujeto, ampliando el campo visual y proporcionando una visión más general del espacio. Este

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

Figura 39. Travelling frontal.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 40. Travelling de retroceso.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 41. Travelling lateral.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 42. Travelling circular.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

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

movimiento puede sugerir distanciamiento emocional, cambio de contexto o finalización de una secuencia (Brown, 2021) (véase la figura 40).

El travelling lateral. La cámara acompaña el desplazamiento del sujeto manteniendo una distancia constante. Es habitual en escenas de caminatas, persecuciones y secuencias dialogadas, ya que preserva la continuidad espacial y el dinamismo de la acción (Bordwell et al., 2020). (véase la figura 41).

El travelling circular. La cámara rodea al personaje o al objeto, modificando progresivamente el punto de vista. Este recurso suele emplearse para intensificar la carga dramática, reforzar la tensión narrativa o destacar la importancia simbólica de un personaje (Mascelli, 2013) (véase la figura 42).

Sistemas de desplazamiento y estabilización

El desplazamiento físico de la cámara puede realizarse mediante diferentes sistemas técnicos, cuya elección depende de las necesidades narrativas y de producción.

Dolly. Plataforma con ruedas que permite ejecutar desplazamientos suaves y precisos sobre raíles o superficies preparadas. Es uno de los sistemas más utilizados en cine y publicidad por la estabilidad que proporciona (Brown, 2021).

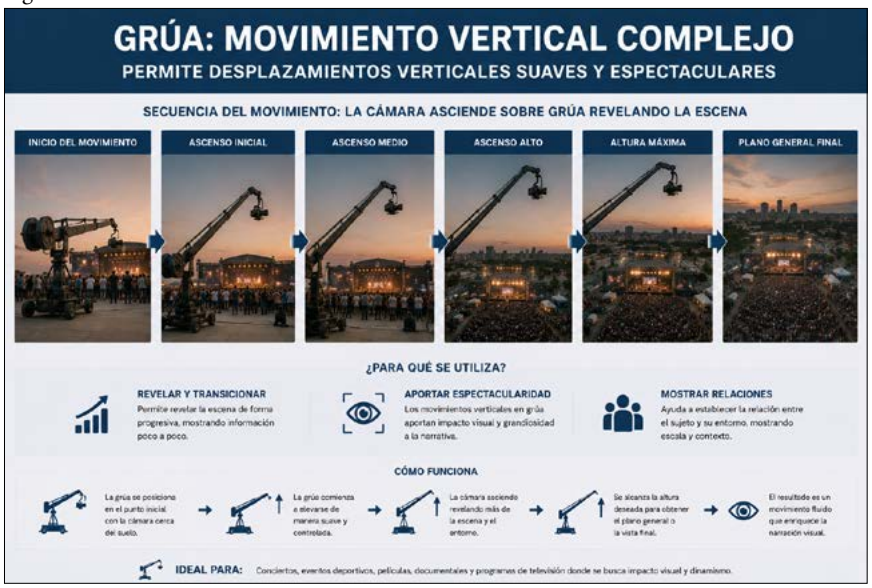
Figura 43. Dolly.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 44. Grúa.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Grúa. Sistema que permite combinar desplazamientos horizontales y verticales, ofreciendo puntos de vista elevados y movimientos de gran amplitud. Es frecuente en cine, retransmisiones deportivas, conciertos y grandes eventos audiovisuales (Zettl, 2015).

Steadicam. Sistema mecánico de estabilización corporal que permite realizar movimientos fluidos mientras el operador camina o corre. Ha transformado la realización cinematográfica al combinar libertad de movimiento con estabilidad de imagen (Brown, 2021) (véase la figura 45).

Gimbal. Estabilizador electrónico de tres ejes ampliamente utilizado en producción digital, documentales y contenidos para redes sociales. Su reducido tamaño y facilidad de uso lo convierten en una de las herramientas más empleadas en la producción audiovisual contemporánea (Brown, 2021) (véase la figura 46).

Cámara en mano. En este caso la cámara es sostenida directamente por el operador, sin sistemas de estabilización. La ligera inestabilidad de la imagen genera una sensación de realismo, inmediatez y presencia, motivo por el cual este recurso es habitual en reportajes, documentales, cine bélico y producciones que buscan una estética más inmersiva (Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 47).

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

Figura 45. Steadicam.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

Figura 46. Gimbal.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 47. Cámara hombro o en mano.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

3.8. Zoom: ¿movimiento o ilusión?

Aunque habitualmente se considera un movimiento de cámara, el zoom no implica un desplazamiento físico del equipo de grabación. En realidad, consiste en una modificación de la distancia focal del objetivo que altera el tamaño aparente de los sujetos dentro del encuadre sin cambiar la posición de la cámara. Muchos autores distinguen entre los movimientos reales de cámara y los cambios ópticos producidos por el zoom (Brown, 2021; Mascelli, 2013).

Existen dos modalidades principales. El *zoom in* reduce progresivamente el ángulo de visión y produce un aparente acercamiento al sujeto, concentrando la atención del espectador sobre un elemento concreto de la escena. El *zoom out* amplía el campo visual y genera una sensación de alejamiento, permitiendo descubrir el contexto espacial en el que se desarrolla la acción (Zettl, 2015).

Desde el punto de vista narrativo, el zoom puede utilizarse para enfatizar un detalle relevante, reforzar una emoción, revelar información de manera progresiva o modificar la percepción del espacio. Sin embargo, a diferencia del travelling, no altera la perspectiva de la imagen, ya que la relación espacial entre los distintos elementos permanece prácticamente invariable. Esta dife-

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

Figura 48. Zoom.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

rencia explica que ambos recursos produzcan efectos visuales y emocionales distintos, aunque aparentemente generen un mismo acercamiento o alejamiento (Bordwell *et al.*, 2020; Brown, 2021).

Por esta razón, la elección entre un zoom y un travelling debe responder siempre a la intención narrativa de la secuencia. Mientras el travelling introduce al espectador dentro del espacio audiovisual al modificar realmente el punto de vista, el zoom produce una transformación óptica que concentra o amplía la atención sin alterar la posición física desde la que se observa la escena (Mascelli, 2013).

3.9. El movimiento y las emociones

El movimiento de cámara no solo modifica la percepción del espacio, sino que también influye de manera directa en la respuesta emocional del espectador. La velocidad, la dirección, la continuidad y la fluidez del desplazamiento condicionan la forma en que se experimenta una escena y contribuyen a reforzar el significado narrativo de las imágenes (Bordwell *et al.*, 2020; Brown, 2021).

Los movimientos suaves, lentos y continuos suelen generar sensaciones de calma, contemplación, intimidad o serenidad. Este tipo de desplazamientos

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

Figura 49. Los movimientos de cámara y sus efectos.



Fuente: elaboración propia apoyada con inteligencia artificial.

resulta frecuente en escenas de carácter reflexivo, paisajes, secuencias románticas o producciones documentales donde se pretende favorecer una observación pausada del entorno (Mascelli, 2013).

Los movimientos rápidos, bruscos o inestables incrementan la tensión dramática y transmiten dinamismo, urgencia o incertidumbre. Su utilización es habitual en escenas de acción, persecuciones, deportes, cine bélico o secuencias que buscan reproducir el nerviosismo o la desorientación de los personajes (Brown, 2021).

La cámara en mano constituye un ejemplo especialmente significativo de esta dimensión emocional del movimiento. La ligera inestabilidad de la imagen genera una fuerte sensación de realismo e inmersión, haciendo que el espectador perciba los acontecimientos como si estuviera presente dentro de la acción. Este recurso es ampliamente utilizado en documentales, reportajes, cine social y producciones que persiguen una estética de mayor autenticidad (Bordwell *et al.*, 2020; Zettl, 2015).

El efecto emocional del movimiento nunca depende exclusivamente de la técnica empleada. La iluminación, el sonido, la música, el montaje y el contexto narrativo interactúan con el movimiento de cámara para construir una experiencia audiovisual coherente. La planificación del movimiento debe responder siempre a la intención expresiva del relato y no únicamente al deseo de incorporar recursos visualmente espectaculares (Chion, 1993; Mascelli, 2013).

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

3.10. Planos, ángulos y movimientos en redes sociales

Las plataformas digitales han transformado significativamente las convenciones tradicionales del lenguaje audiovisual. El consumo mayoritario de contenidos a través de teléfonos inteligentes, la navegación vertical y la competencia constante por captar la atención del usuario han favorecido nuevas estrategias de planificación visual y realización audiovisual (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020; Scolari, 2018).

En plataformas como TikTok, Instagram Reels o YouTube Shorts predominan los primeros planos y los planos medios, ya que facilitan la identificación con el creador y permiten mantener una adecuada legibilidad de la imagen en pantallas de pequeño formato. Del mismo modo, el formato vertical (9:16) ha dejado de ser una adaptación del lenguaje audiovisual tradicional para convertirse en un estándar de producción con características narrativas propias (Scolari, 2018).

Los movimientos de cámara también han evolucionado. El uso de gimbals, estabilizadores electrónicos y cámaras en mano suavemente estabilizadas proporciona una sensación de cercanía, dinamismo e inmediatez que favorece la implicación del espectador. La duración reducida de los planos, la abundancia de cortes rápidos y la incorporación de movimientos breves responden a la necesidad de captar la atención durante los primeros segundos de reproducción (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

Estas transformaciones no sustituyen los principios clásicos del lenguaje audiovisual. La elección del plano, el ángulo y el movimiento continúa dependiendo de la intención comunicativa del mensaje. La adaptación a los formatos digitales exige reinterpretar estos recursos, pero no renunciar a los criterios narrativos que sustentan una realización audiovisual eficaz (Bordwell *et al.*, 2020; Kress & van Leeuwen, 2021).

3.11. Inteligencia Artificial y planificación visual

La inteligencia artificial está incorporándose de forma progresiva a las distintas fases de la planificación audiovisual. Las herramientas generativas actuales permiten elaborar storyboards, simular movimientos de cámara, diseñar secuencias visuales, generar animáticas (previsualizations o previs) e incluso proponer diferentes alternativas de planificación antes del rodaje. Estas aplicaciones reducen los tiempos de preproducción y facilitan la exploración de soluciones creativas durante el diseño de un proyecto audiovisual (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial actúa como una herramienta de apoyo y no como un sustituto del criterio profesional. La selección del tipo de plano, el án-

https://doi.org/10.52495/c3.emcs.51.c55

gulo, el movimiento de cámara o el ritmo visual continúa dependiendo de decisiones narrativas que requieren interpretar el contexto, las emociones de los personajes y los objetivos comunicativos de cada secuencia. La tecnología puede generar propuestas visuales, pero corresponde al realizador valorar su pertinencia narrativa, su coherencia estética y su eficacia comunicativa (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

El conocimiento de los principios clásicos del lenguaje audiovisual sigue siendo imprescindible para utilizar de forma crítica las herramientas de inteligencia artificial. Cuanto mayor sea la formación del profesional en composición, planificación y narrativa visual, mayor será también su capacidad para obtener resultados de calidad mediante sistemas generativos y para evaluar críticamente las propuestas producidas por estas tecnologías (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025; Arnheim, 2005).

Los errores más habituales en la planificación de los movimientos de cámara no suelen estar relacionados con la complejidad técnica, sino con la ausencia de una justificación narrativa. Entre ellos destacan el empleo excesivo de movimientos, que puede provocar fatiga visual; el desplazamiento de la cámara sin una finalidad expresiva; el abuso del zoom como recurso de impacto; la utilización indiscriminada de estabilizadores o drones sin aportar información relevante; y la tendencia a confundir espectacularidad con eficacia comunicativa (Brown, 2021; Mascelli, 2013).

En una realización audiovisual eficaz, cada movimiento debe responder a una intención narrativa concreta. La cámara no se desplaza porque sea técnicamente posible, sino porque ese desplazamiento contribuye a mejorar la comprensión de la historia, reforzar la emoción o dirigir la atención del espectador hacia los elementos más relevantes de la escena (Bordwell *et al*., 2020).

Los planos, los ángulos y los movimientos de cámara constituyen algunos de los recursos fundamentales del lenguaje audiovisual. A través de ellos es posible organizar la información visual, construir relaciones espaciales, intensificar las emociones y orientar la interpretación del espectador. Su dominio exige comprender no solo sus características técnicas, sino también su función narrativa y comunicativa.

En un contexto marcado por la incorporación de la inteligencia artificial a los procesos de producción audiovisual, estos principios mantienen plena vigencia. Las herramientas generativas pueden automatizar determinadas tareas y ampliar las posibilidades creativas, pero continúan dependiendo del criterio del profesional para seleccionar la solución visual más adecuada a cada proyecto. La capacidad para planificar visualmente una secuencia sigue constituyendo una de las competencias esenciales de cualquier comunicador audiovisual.

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

Preguntas de reflexión

¿Por qué un primer plano genera mayor implicación emocional que un plano general?
¿Qué diferencias narrativas existen entre un ángulo picado y un contrapicado?
¿Cuándo resulta justificable utilizar cámara en mano?
¿Por qué el zoom no debe confundirse con un travelling?
¿Qué movimientos predominan actualmente en redes sociales y por qué?

Actividad práctica

Produzca una secuencia audiovisual de tres minutos que incluya: un gran plano general, un plano general, un plano medio, un primer plano, un plano detalle, un ángulo picado, un contrapicado, un travelling, un paneo y un movimiento con gimbal o cámara en mano.

Elabore posteriormente un informe de 2.000 palabras justificando la función narrativa de cada recurso utilizado.

4.

Iluminación audiovisual

La iluminación constituye uno de los elementos más determinantes en la construcción del lenguaje audiovisual. Aunque el público suele centrar su atención en los personajes, la narrativa o los efectos visuales, gran parte del impacto emocional y comunicativo de una producción depende de cómo se utiliza la luz. La iluminación no cumple únicamente una función técnica destinada a garantizar la visibilidad de los objetos o personajes. Su verdadera importancia radica en su capacidad para construir atmósferas, dirigir la atención, definir espacios, modelar rostros y transmitir emociones.

La diferencia entre una producción amateur y una producción profesional suele encontrarse menos en la calidad de la cámara utilizada que en el diseño de iluminación aplicado. Una cámara modesta correctamente iluminada puede generar resultados visuales superiores a una cámara de alta gama utilizada sin criterios lumínicos adecuados. Desde los primeros años del cine hasta las actuales producciones digitales, la luz ha sido utilizada como una herramienta narrativa capaz de sugerir poder, vulnerabilidad, misterio, esperanza, intimidad o conflicto. Comprender sus principios constituye una competencia esencial para cualquier profesional de la comunicación audiovisual.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender los principios físicos básicos de la luz, identificar los principales tipos de iluminación audiovisual, diseñar esquemas básicos de iluminación, analizar la función narrativa de la luz, aplicar criterios profesionales de iluminación en diferentes contextos audiovisuales y utilizar la iluminación como recurso expresivo y narrativo.

Competencias

—*Competencias generales*

CG1. Capacidad de análisis visual.

CG2. Pensamiento crítico aplicado a la producción audiovisual.

CG3. Resolución de problemas técnicos.

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

—*Competencias específicas*
CE1. Diseñar esquemas de iluminación.
CE2. Aplicar recursos lumínicos en proyectos audiovisuales.
CE3. Utilizar la luz como herramienta narrativa.

4.1. ¿Qué es la iluminación audiovisual?

La iluminación audiovisual puede definirse como el conjunto de técnicas y recursos empleados para controlar la luz con el propósito de registrar imágenes técnicamente correctas y narrativamente significativas. Más allá de garantizar la visibilidad de una escena, la iluminación permite modelar los volúmenes, organizar el espacio, crear profundidad, dirigir la atención del espectador y construir atmósferas capaces de reforzar el significado de la narración (Brown, 2021; Millerson, 2007).

Iluminar implica tomar decisiones relacionadas con la intensidad, la dirección, la calidad, el color y el contraste de la luz. Cada una de estas variables modifica la percepción del espacio, la apariencia de los personajes y la respuesta emocional del espectador. La iluminación constituye un recurso expresivo que participa activamente en la construcción del lenguaje audiovisual y no un simple requisito técnico del proceso de grabación (Mascelli, 2013; Bordwell *et al*., 2020).

La utilización estratégica de la luz permite hacer visible la acción, modelar formas, generar sensación de profundidad, establecer jerarquías visuales, construir atmósferas dramáticas y comunicar significados que complementan la información proporcionada por el encuadre, el movimiento de cámara o el sonido. De este modo, la iluminación contribuye decisivamente a la identidad estética de una producción audiovisual y a la interpretación que realiza el espectador de cada escena (Arnheim, 2005; Alton, 2013) (véase la figura 50).

La iluminación debe entenderse simultáneamente como una disciplina técnica, artística y narrativa. El dominio de sus principios constituye una competencia esencial para cualquier profesional de la comunicación audiovisual, independientemente del género o del formato de producción en el que desarrolle su actividad (Brown, 2021).

4.2. La naturaleza de la luz

Antes de abordar los principales esquemas de iluminación, resulta necesario comprender las propiedades fundamentales de la luz y la forma en que estas influyen sobre la percepción de la imagen. En el lenguaje audiovisual, la luz no solo hace visibles los objetos, sino que modela el espacio, define los

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 50. Tipos de iluminación.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

volúmenes y contribuye a construir el significado narrativo de cada escena (Brown, 2021; Millerson, 2007).

Una de las propiedades más importantes es la intensidad, que determina la cantidad de luz presente en una escena. Una iluminación de alta intensidad suele asociarse con sensaciones de claridad, seguridad, optimismo o transparencia, mientras que una iluminación tenue puede favorecer atmósferas de intimidad, misterio, incertidumbre o tensión dramática. La intensidad de la luz condiciona, además, el contraste general de la imagen y la percepción del espacio (Alton, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

Otra propiedad fundamental es la dirección de la luz. La posición desde la que incide modifica profundamente la apariencia de los sujetos y del entorno, ya que determina la distribución de las sombras y el modelado de los volúmenes. Dependiendo de la intención narrativa, la iluminación puede proceder de forma frontal, lateral, superior, inferior o posterior, generando efectos expresivos muy diferentes (Brown, 2021).

La calidad de la luz hace referencia al grado de dureza o suavidad de las sombras que produce. La luz dura genera sombras definidas, elevado contraste y texturas marcadas, por lo que suele emplearse para reforzar el dramatismo o la tensión visual. La luz suave produce sombras difusas, reduce el contraste y favorece una representación más natural, armónica y cercana de los sujetos (Millerson, 2007; Mascelli, 2013).

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

Toda fuente luminosa posee unas características cromáticas determinadas que condicionan la apariencia de la escena. Esta propiedad, conocida como temperatura de color, influye tanto en la fidelidad cromática como en la atmósfera visual de la imagen y constituye uno de los parámetros fundamentales del diseño de iluminación, aspecto que se desarrollará con mayor detalle en el apartado siguiente (Brown, 2021).

4.3. Temperatura de color

La temperatura de color describe la apariencia cromática de una fuente luminosa y se expresa en grados Kelvin (K). Aunque su denominación pueda sugerir una relación con el calor físico, se trata de una medida que indica si una luz presenta una dominante más cálida (amarillenta o anaranjada) o más fría (blanca o azulada). El control de la temperatura de color resulta fundamental para garantizar una reproducción cromática adecuada y mantener la coherencia visual de una producción audiovisual (Brown, 2021; Millerson, 2007).

En términos generales, las fuentes de luz de baja temperatura de color (aproximadamente entre 2.700 K y 3.500 K) producen tonalidades cálidas asociadas habitualmente con sensaciones de cercanía, confort, intimidad o bienestar. Las fuentes de alta temperatura de color (entre 5.500 K y 7.000 K) generan tonalidades frías que suelen relacionarse con limpieza, distancia, tecnología, serenidad o aislamiento, aunque su interpretación depende siempre del contexto narrativo y cultural (Elliot & Maier, 2014; Brown, 2021).

En el lenguaje audiovisual, la temperatura de color constituye un recurso expresivo de gran importancia. La combinación de diferentes fuentes luminosas permite reforzar la identidad estética de una escena, diferenciar espacios, sugerir momentos del día o intensificar determinados estados emocionales. El control de la temperatura de color forma parte de las decisiones creativas del director de fotografía y no únicamente de los ajustes técnicos de la cámara (Alton, 2013; Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 51).

4.4. Funciones de la iluminación

La iluminación desempeña múltiples funciones dentro del lenguaje audiovisual y participa de manera activa en la construcción del significado de las imágenes. Su finalidad no se limita a garantizar una exposición correcta, sino que interviene en la organización visual del espacio, en la caracterización de los personajes y en la creación de la atmósfera narrativa de cada escena (Brown, 2021; Bordwell *et al.*, 2020).

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 51. Tipos de temperatura de color.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La primera de estas funciones es la función técnica, cuya finalidad consiste en proporcionar el nivel de iluminación adecuado para que la cámara pueda registrar correctamente la escena, controlar la exposición y preservar el detalle tanto en las altas luces como en las zonas de sombra (Millerson, 2007).

La función descriptiva permite mostrar con claridad los espacios, los objetos y los personajes, facilitando la comprensión visual de la acción. Mediante la dirección y distribución de la luz es posible destacar elementos relevantes, separar visualmente los diferentes planos de profundidad y mejorar la legibilidad de la imagen (Mascelli, 2013).

La iluminación cumple también una importante función estética, ya que contribuye a definir la identidad visual de una producción audiovisual. La elección de una determinada calidad, dirección o temperatura de color influye en el estilo de la imagen y participa en la construcción de la propuesta artística del proyecto (Alton, 2013; Brown, 2021).

Desde el punto de vista narrativo, la luz actúa como un recurso expresivo capaz de orientar la atención del espectador, establecer jerarquías visuales, reforzar el desarrollo de la historia o anticipar acontecimientos. En muchas ocasiones, la iluminación comunica información que no aparece explícitamente en el diálogo o en la acción representada (Bordwell *et al.*, 2020; Aumont, 1992).

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

La iluminación posee una clara función emocional. La intensidad, el contraste, la dirección y el color de la luz pueden favorecer sensaciones de serenidad, intimidad, incertidumbre, misterio o tensión dramática. Estos efectos no dependen exclusivamente de la iluminación, sino de su interacción con el encuadre, el movimiento de cámara, el sonido y el contexto narrativo en el que se integra (Chion, 1993; Elliot & Maier, 2014).

4.5. Iluminación de tres puntos

La iluminación de tres puntos constituye el esquema básico más utilizado en la producción audiovisual profesional por su capacidad para proporcionar equilibrio lumínico, modelar el volumen de los sujetos y separar visualmente los distintos planos de la escena. Aunque admite numerosas variantes, este sistema continúa siendo la referencia fundamental en cine, televisión, comunicación institucional y producción de contenidos digitales (Brown, 2021; Millerson, 2007).

La luz principal (*Key Light*) es la fuente de iluminación dominante y determina el carácter visual de la escena. Habitualmente se sitúa aproximadamente a 45 grados respecto al sujeto y ligeramente elevada sobre la línea de los ojos. Su función consiste en definir el volumen, la dirección de las sombras y el estilo general de la iluminación, condicionando en gran medida la atmósfera narrativa de la secuencia (Mascelli, 2013).

La luz de relleno (*Fill Light*) tiene como finalidad suavizar las sombras generadas por la luz principal sin eliminarlas completamente. Generalmente presenta una intensidad inferior a la *Key Light*, contribuyendo a equilibrar el contraste y a conservar el modelado natural del rostro y del cuerpo. La relación entre ambas fuentes luminosas determina el nivel de dramatismo o naturalidad de la imagen (Brown, 2021).

La luz de contra (*Back Light*), situada detrás del sujeto, permite separar visualmente al personaje del fondo, destacar su contorno y aumentar la sensación de profundidad espacial. Además de su función técnica, este recurso contribuye a reforzar la tridimensionalidad de la imagen y a mejorar la percepción del volumen en pantalla (Millerson, 2007; Alton, 2013) (véase la figura 52).

Aunque este esquema constituye la base de numerosos sistemas de iluminación, su aplicación debe adaptarse siempre a las necesidades narrativas de cada producción. En entrevistas, vídeos institucionales, programas informativos o producciones educativas suele buscarse una iluminación equilibrada y natural, mientras que en géneros como el cine negro, el suspense o el terror la relación entre estas tres fuentes puede modificarse deliberadamente para intensificar el dramatismo visual (Bordwell *et al.*, 2020).

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 52. Iluminación de tres puntos.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

4.6. High Key y Low Key

Los esquemas de iluminación High Key y Low Key representan dos de las estrategias lumínicas más utilizadas en la producción audiovisual. Aunque ambos parten del mismo sistema básico de iluminación, difieren en la relación entre la luz principal, la luz de relleno y el contraste general de la escena, generando atmósferas narrativas y emocionales claramente diferenciadas (Brown, 2021; Millerson, 2007).

La iluminación High Key se caracteriza por una elevada luminosidad, un contraste reducido y sombras suaves o poco marcadas. La proximidad entre la intensidad de la luz principal y la luz de relleno produce imágenes limpias, uniformes y visualmente abiertas, favoreciendo una representación natural de los sujetos (Brown, 2021).

Este esquema suele asociarse con sensaciones de optimismo, cercanía, transparencia, seguridad o bienestar. Por ello, es frecuente en publicidad, programas de entretenimiento, comedias, comunicación institucional, vídeos corporativos y producciones educativas, donde se pretende generar una percepción positiva y accesible del mensaje (Millerson, 2007; Bordwell *et al.*, 2020).

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

Figura 53. High Key.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La iluminación Low Key presenta un elevado contraste entre luces y sombras. La reducción de la luz de relleno incrementa la presencia de zonas oscuras, acentúa el modelado de los volúmenes y genera una imagen de fuerte carga dramática (Alton, 2013; Brown, 2021) (véase la figura 53).

Este tipo de iluminación suele asociarse con misterio, tensión, incertidumbre, dramatismo o suspense. Por ello, constituye uno de los recursos visuales característicos del cine negro, el thriller, el cine de terror y determinadas producciones de ficción donde la atmósfera emocional adquiere un papel protagonista (Bordwell *et al.*, 2020; Mascelli, 2013).

La elección entre un esquema High Key o Low Key no responde únicamente a criterios estéticos, sino a la intención narrativa del realizador. Ambos sistemas pueden emplearse en cualquier género audiovisual siempre que contribuyan a reforzar el significado de la escena y la experiencia emocional del espectador (Brown, 2021) (véase la figura 54).

4.7. La luz y el rostro humano

La dirección desde la que incide la luz modifica profundamente la percepción del rostro humano y constituye uno de los recursos expresivos más importantes de la iluminación audiovisual. La distribución de luces y sombras

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 54. Low Key.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

influye en la percepción del volumen, la textura, la edad, la expresión facial e incluso en la personalidad que el espectador atribuye al personaje. La iluminación del rostro desempeña un papel fundamental en la caracterización narrativa y emocional de la escena (Brown, 2021; Millerson, 2007).

La luz frontal ilumina el rostro de forma uniforme y reduce la presencia de sombras marcadas. Este tipo de iluminación suele favorecer una representación natural, equilibrada y cercana del sujeto, motivo por el que resulta frecuente en entrevistas, informativos, comunicación institucional y determinados formatos publicitarios (Mascelli, 2013) (véase la figura 55).

La luz lateral acentúa el modelado del rostro al generar un mayor contraste entre las zonas iluminadas y las áreas en sombra. Este recurso incrementa la sensación de volumen y profundidad, además de reforzar el dramatismo de la escena. Es habitual en retratos cinematográficos y en producciones donde se pretende enfatizar el conflicto o la complejidad psicológica del personaje (Alton, 2013; Brown, 2021) (véase la figura 56).

La luz superior proyecta las sombras hacia la parte inferior del rostro y puede reforzar la percepción de autoridad, solemnidad o introspección, aunque su efecto dependerá siempre de la intensidad lumínica, del ángulo de incidencia y del contexto narrativo de la escena (Millerson, 2007) (véase la figura 57).

La luz inferior altera las convenciones habituales de la percepción visual al iluminar el rostro desde abajo. Esta disposición genera sombras poco frecuen-

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

Figura 55. Luz frontal.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 56. Luz lateral.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 57. Luz superior.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 58. Luz inferior.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

tes en la experiencia cotidiana y suele producir una sensación de inquietud, extrañeza o amenaza. Por ello, constituye un recurso característico del cine de terror, suspense y de determinadas escenas donde se pretende crear tensión psicológica (Bordwell *et al.*, 2020; Alton, 2013) (véase la figura 58).

En la práctica profesional, estas direcciones de iluminación rara vez se emplean de forma aislada. La combinación de distintas fuentes luminosas permite modular la expresividad del rostro y adaptar la iluminación a las necesidades narrativas, estéticas y emocionales de cada producción audiovisual (Brown, 2021).

4.8. Iluminación y géneros audiovisuales

La iluminación constituye uno de los elementos que más contribuyen a definir la identidad estética de un género audiovisual. A lo largo de la historia del cine y de la televisión se han consolidado determinadas convenciones lumínicas que ayudan al espectador a reconocer el tipo de relato, anticipar su tono narrativo y construir expectativas sobre la historia. Estas convenciones no deben entenderse como normas rígidas, sino como recursos expresivos que pueden adaptarse o incluso romperse cuando la narración lo requiere (Bordwell *et al.*, 2020; Brown, 2021).

En los informativos televisivos, la iluminación suele caracterizarse por una distribución uniforme de la luz, un contraste moderado y sombras muy suaves. El objetivo principal consiste en favorecer la claridad de la imagen, garantizar una reproducción fiel de los rostros y transmitir una sensación de objetividad, credibilidad y neutralidad informativa (Millerson, 2007) (véase la figura 59).

En la publicidad, la iluminación adquiere un carácter marcadamente estético. La calidad de la luz, el elevado control del contraste y el tratamiento del color buscan potenciar el atractivo visual de los productos, reforzar la identidad de marca y generar respuestas emocionales positivas en el consumidor. Cada decisión lumínica forma parte de la estrategia persuasiva del mensaje publicitario (Alton, 2013; Brown, 2021) (véase la figura 60).

En el documental, suele predominar la utilización de luz natural o de intervenciones lumínicas mínimas con el propósito de preservar la autenticidad de la escena y reducir la intervención sobre la realidad representada. Sin embargo, el grado de iluminación depende del estilo documental y de las necesidades de producción, por lo que no todos los documentales renuncian a una iluminación cuidadosamente planificada (Nichols, 2017) (véase la figura 61).

El cine de terror y buena parte del thriller recurren habitualmente a elevados niveles de contraste, zonas oscuras dominantes y fuentes luminosas parciales para generar incertidumbre, suspense y tensión psicológica. En estos géneros, las sombras adquieren un importante valor narrativo, ya que sugieren

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 59. La iluminación en los informativos.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 60. La iluminación en la publicidad.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

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

Figura 61. La iluminación en el documental.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 62. La iluminación en el cine de terror.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 63. La Iluminación en comunicación institucional.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

información incompleta y estimulan la imaginación del espectador (Alton, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

En la comunicación institucional suele buscarse una iluminación equilibrada, homogénea y técnicamente cuidada que favorezca la percepción de profesionalidad, transparencia y confianza. Este tipo de iluminación contribuye a reforzar la imagen corporativa de la organización y facilita una comunicación visual clara y accesible (Millerson, 2007).

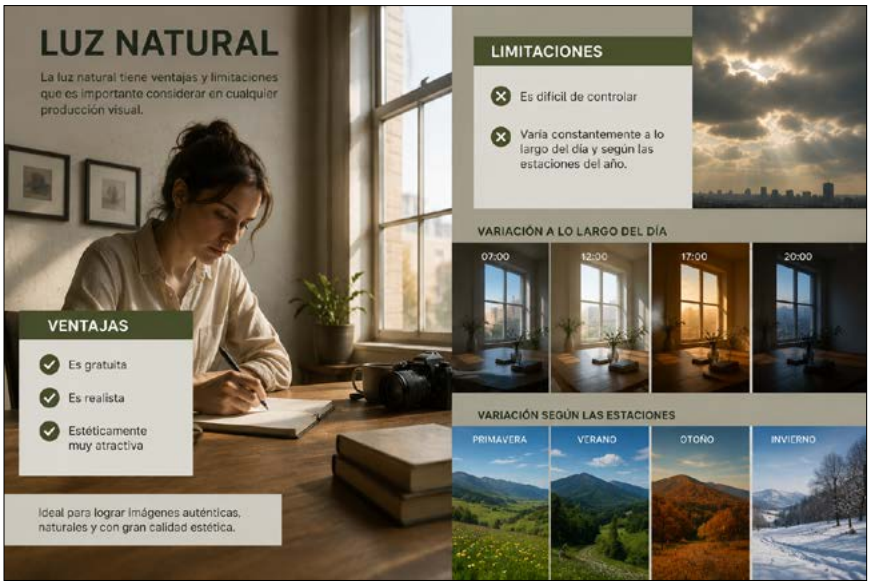
4.9. Iluminación natural y artificial

En la producción audiovisual es posible trabajar tanto con luz natural como con luz artificial, o combinar ambas dentro de un mismo esquema de iluminación. La elección entre una u otra depende de las características del proyecto, de los objetivos narrativos, de las condiciones de rodaje y del grado de control que se desee ejercer sobre la escena (Brown, 2021; Millerson, 2007).

La luz natural, procedente principalmente del sol, se caracteriza por ofrecer una apariencia visual realista y una amplia riqueza cromática. Su utilización permite obtener imágenes de gran calidad estética con un coste reducido, razón por la que resulta habitual en documentales, reportajes, producciones de

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

Figura 64. La iluminación natural.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

bajo presupuesto y rodajes en exteriores. No obstante, presenta importantes limitaciones, ya que su intensidad, dirección y temperatura de color varían constantemente a lo largo del día, de las estaciones y de las condiciones meteorológicas, dificultando la continuidad visual entre diferentes tomas (Alton, 2013; Brown, 2021) (véase la figura 64).

La luz artificial proporciona un elevado grado de control sobre la iluminación de la escena. Mediante focos, paneles LED, Fresnel, softboxes u otras fuentes luminosas es posible regular con precisión la intensidad, la dirección, la temperatura de color y el contraste, adaptando la iluminación a las necesidades expresivas de cada producción. Esta capacidad de control explica su utilización predominante en cine, televisión, publicidad y comunicación institucional (Millerson, 2007; Mascelli, 2013).

Como contrapartida, la iluminación artificial requiere una mayor inversión en equipamiento, personal técnico y tiempo de montaje. Además, una utilización inadecuada puede generar resultados poco naturales si no se integra correctamente con la iluminación ambiental existente. En muchas producciones profesionales se opta por combinar la luz natural con apoyos de iluminación artificial, aprovechando las ventajas de ambos sistemas y manteniendo la coherencia estética de la escena (Brown, 2021) (véase la figura 65).

No puede afirmarse que uno de estos sistemas sea superior al otro. La decisión debe responder siempre a la intención narrativa, a las condiciones de

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 65. La iluminación artificial.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

producción y al efecto visual que se pretenda conseguir, ya que tanto la luz natural como la artificial constituyen recursos igualmente válidos dentro del lenguaje audiovisual (Bordwell *et al.*, 2020).

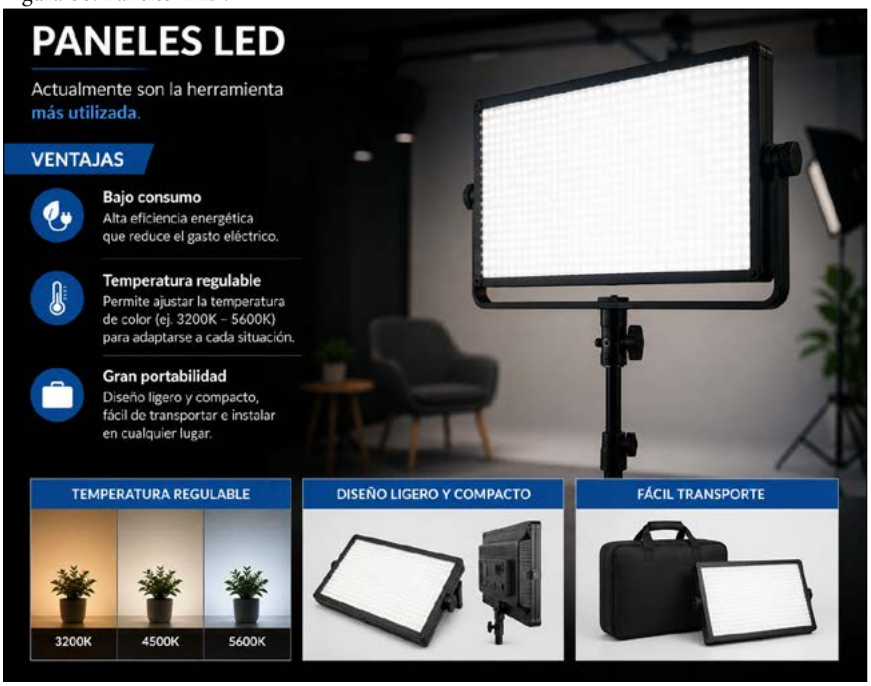
4.10. Equipamiento básico de iluminación

El desarrollo de un esquema de iluminación eficaz depende tanto del conocimiento de los principios lumínicos como de la adecuada selección del equipamiento. Cada herramienta presenta características específicas que condicionan la dirección, la calidad y el control de la luz, por lo que su elección debe responder a las necesidades narrativas y técnicas de cada producción audiovisual (Brown, 2021; Millerson, 2007).

Los paneles LED constituyen actualmente una de las fuentes de iluminación más utilizadas en producción audiovisual debido a su bajo consumo energético, reducido peso y elevada versatilidad. La mayoría de modelos permiten regular tanto la intensidad como la temperatura de color, facilitando su adaptación a diferentes escenarios de rodaje. Por ello, son habituales en entrevistas, reportajes, documentales, producciones institucionales y creación de contenidos para plataformas digitales (Brown, 2021) (véase la figura 66).

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

Figura 66. Paneles LED.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Los proyectores Fresnel generan un haz de luz concentrado y fácilmente direccionable mediante lentes específicas. Esta característica permite controlar con precisión la iluminación de sujetos o zonas concretas del escenario, motivo por el que continúan siendo una referencia en cine, televisión y producciones de ficción donde se requiere un elevado control del modelado de la luz (Alton, 2013; Millerson, 2007) (véase la figura 67).

El softbox incorpora materiales difusores que transforman una fuente luminosa puntual en una iluminación amplia y uniforme. El resultado es una luz suave, con sombras poco marcadas y transiciones graduales, especialmente adecuada para retratos, entrevistas, comunicación corporativa y fotografía de producto (Brown, 2021) (véase la figura 68).

Los reflectores no generan luz propia, sino que redirigen la iluminación existente hacia las zonas de interés. Su utilización permite suavizar sombras, compensar diferencias de iluminación y aprovechar con mayor eficacia la luz natural o artificial disponible. Debido a su bajo coste y facilidad de transporte, constituyen uno de los accesorios más habituales en fotografía y producción audiovisual (Mascelli, 2013).

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 67. Fresnel.

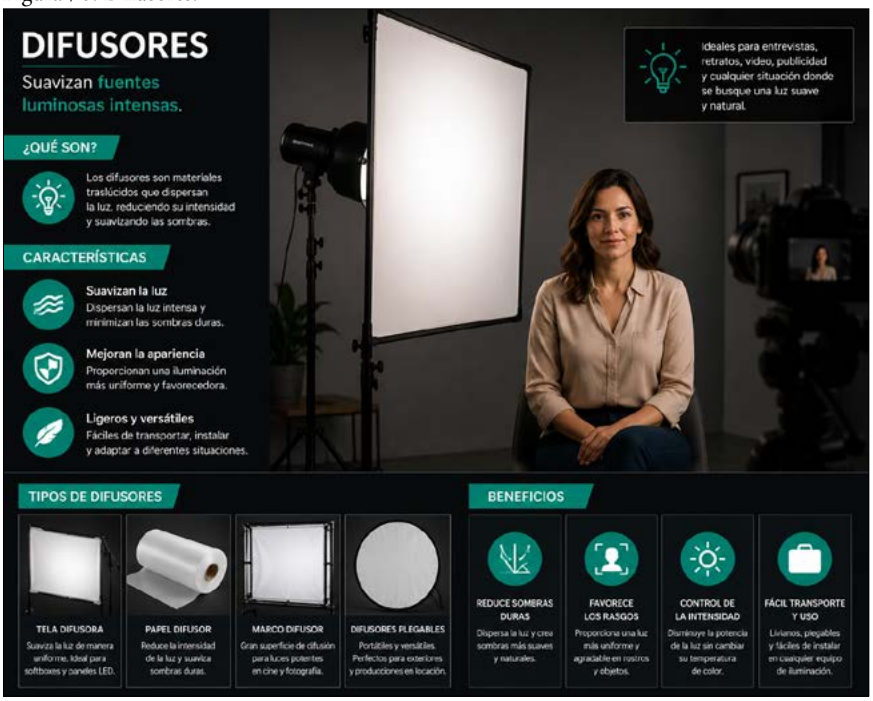


Figura 68. Softbox.



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

Figura 70. Difusores.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

natural y favorecedora para los sujetos. Son especialmente útiles en retratos, entrevistas y escenas donde se busca una representación visual más equilibrada (Millerson, 2007).

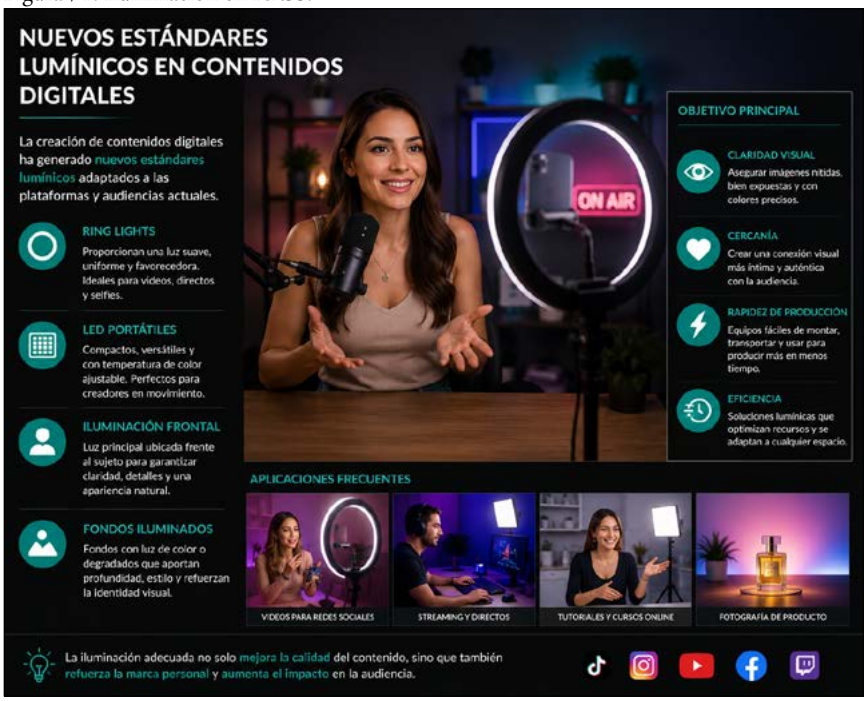
En la práctica profesional, estos equipos rara vez se utilizan de forma aislada. La combinación de diferentes fuentes, modificadores y accesorios permite adaptar la iluminación a las características de cada escena y construir propuestas visuales coherentes con los objetivos narrativos del proyecto (Brown, 2021; Bordwell *et al.*, 2020).

4.11. La iluminación en redes sociales

La expansión de las redes sociales y de la creación de contenidos mediante dispositivos móviles ha transformado los criterios tradicionales de iluminación audiovisual. Frente a los complejos esquemas utilizados en cine o televisión, las producciones destinadas a plataformas digitales priorizan la rapidez de ejecución, la portabilidad del equipamiento y la adaptación a espacios

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 71. Iluminación en RRSS.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

de grabación muy diversos (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020; Brown, 2021).

Resulta habitual el empleo de ring lights, paneles LED portátiles y pequeñas fuentes de iluminación regulables que permiten obtener una imagen uniforme con un montaje sencillo. La combinación de estos equipos con fondos iluminados o luces ambientales facilita la producción de contenidos visualmente atractivos sin necesidad de grandes infraestructuras técnicas (Millerson, 2007).

Desde el punto de vista estético, las redes sociales favorecen una iluminación frontal o ligeramente lateral, con contrastes moderados y sombras suaves que facilitan la correcta visualización del rostro en pantallas de reducido tamaño. Este planteamiento responde a la necesidad de generar una sensación de cercanía, naturalidad y comunicación directa entre el creador de contenido y la audiencia (Brown, 2021).

La simplicidad técnica no implica una menor exigencia narrativa. La iluminación continúa desempeñando un papel fundamental en la construcción de la identidad visual del creador, en la percepción de la calidad del contenido

y en la credibilidad del mensaje. Incluso en producciones realizadas con teléfonos móviles, una planificación adecuada de la iluminación puede mejorar significativamente la claridad de la imagen, la legibilidad de los gestos y la eficacia comunicativa del discurso audiovisual (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020; Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 71).

La iluminación para redes sociales debe entenderse como una adaptación de los principios clásicos del lenguaje audiovisual a las características de las plataformas digitales, donde la inmediatez de producción convive con la necesidad de mantener elevados estándares de calidad visual (Scolari, 2018).

4.12. Inteligencia Artificial e iluminación

La inteligencia artificial comienza a desempeñar un papel cada vez más relevante en los procesos de iluminación audiovisual. Las herramientas actuales permiten simular esquemas lumínicos durante la preproducción, generar previsualizaciones (previs), estimar el comportamiento de distintas fuentes de luz, automatizar ajustes de exposición y desarrollar procesos de relighting digital, mediante los cuales es posible modificar la dirección, la intensidad o el color de la iluminación incluso después de finalizar el rodaje (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Estas tecnologías contribuyen a optimizar los tiempos de producción, reducir costes y facilitar la experimentación con diferentes propuestas visuales antes de la grabación. Del mismo modo, la incorporación de algoritmos de aprendizaje automático en cámaras y programas de postproducción permite mejorar automáticamente la exposición, equilibrar la temperatura de color, recuperar detalle en sombras y altas luces o adaptar la iluminación a distintos formatos de distribución (Brown, 2021).

La calidad de la iluminación continúa dependiendo del criterio creativo del profesional audiovisual. La inteligencia artificial puede generar múltiples alternativas técnicas, pero carece de la capacidad para interpretar plenamente la intención dramática, la psicología de los personajes o el significado simbólico que la luz debe aportar a una secuencia. La decisión sobre cómo iluminar una escena sigue formando parte del lenguaje narrativo del director de fotografía y del realizador (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024; Alton, 2013).

La incorporación de la inteligencia artificial no sustituye el conocimiento de los principios clásicos de la iluminación, sino que amplía las herramientas disponibles para el profesional. Cuanto mayor sea el dominio de la dirección de fotografía, mayor será también la capacidad para utilizar la IA de forma crítica, creativa y éticamente responsable (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2025) (véase la figura 72).

https://doi.org/10.52495/c4.emcs.51.c55

Figura 72. La IA en la gestión de la iluminación.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Errores frecuentes en la iluminación

Entre los errores más habituales en el diseño de iluminación destacan la mezcla inadecuada de fuentes luminosas con diferentes temperaturas de color, que puede producir dominantes cromáticas no deseadas; la utilización exclusiva de iluminación frontal, que reduce el volumen del sujeto y genera imágenes excesivamente planas; la falta de iluminación del fondo, que disminuye la sensación de profundidad; el empleo de una intensidad lumínica excesiva, que provoca sobreexposición; y el escaso control de las sombras, dificultando la lectura visual de la escena (Millerson, 2007; Brown, 2021).

La tecnología puede ayudar a detectar y corregir determinados problemas técnicos, pero la planificación de la iluminación y la construcción de la atmósfera visual continúan dependiendo del conocimiento y de la sensibilidad del profesional audiovisual (Brown, 2021).

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

Caso práctico

Entrevista institucional universitaria. El Objetivo es transmitir profesionalidad y cercanía.

El esquema recomendado: Key Light suave a 45°, fill Light al 50 % de intensidad, back Light ligera y fondo iluminado sutilmente.

El resultado tiene que ser una imagen limpia, con separación visual entre los elementos y espacio y que de la sensación de confianza.

Como conclusiones podrías señalar que la iluminación constituye uno de los recursos más poderosos del lenguaje audiovisual. Más allá de su función técnica, la luz participa activamente en la construcción del significado, la emoción y la narrativa.

Dominar los principios básicos de iluminación permite transformar espacios ordinarios en escenarios visualmente atractivos y comunicativamente eficaces. En un entorno mediático cada vez más competitivo, la capacidad para utilizar la luz de forma estratégica representa una ventaja profesional fundamental.

Preguntas de reflexión

¿Por qué la iluminación debe considerarse una herramienta narrativa?
¿Qué diferencias emocionales existen entre una iluminación High Key y una Low Key?
¿Cómo influye la temperatura de color en la percepción del espectador?
¿Qué ventajas ofrece la iluminación de tres puntos?
¿Qué riesgos plantea confiar exclusivamente en correcciones automáticas basadas en IA?

Actividad práctica

Diseñe y fotografíe tres versiones de un mismo sujeto: una versión High Key, una versión Low Key y otra versión corporativa institucional.

Acompañe las imágenes con un informe de 2.000 palabras analizando objetivos comunicativos, esquema utilizado, temperatura de color, impacto emocional y relación entre iluminación y narrativa.

5.

La cámara digital y el control de la imagen

La cámara constituye el principal instrumento de captura dentro de la producción audiovisual. Sin embargo, la calidad de una imagen no depende exclusivamente de las características técnicas del equipo utilizado, sino del conocimiento que el profesional posee sobre los principios que regulan la formación de la imagen digital.

La revolución tecnológica ha democratizado el acceso a cámaras capaces de producir contenidos audiovisuales de gran calidad. Actualmente, un teléfono móvil puede grabar imágenes con resoluciones superiores a las utilizadas por la industria cinematográfica hace apenas dos décadas. No obstante, disponer de tecnología avanzada no garantiza resultados profesionales.

La verdadera diferencia entre un operador principiante y un profesional radica en la capacidad para controlar variables fundamentales como la exposición, la profundidad de campo, la sensibilidad del sensor, la velocidad de obturación, la distancia focal o el balance de blancos.

Comprender estos elementos permite transformar la cámara en una herramienta narrativa y expresiva capaz de adaptarse a las necesidades específicas de cada proyecto audiovisual.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender el funcionamiento básico de una cámara digital, identificar los componentes fundamentales del sistema de captura, controlar la exposición mediante parámetros técnicos, aplicar criterios profesionales de configuración de cámara, analizar la influencia de la óptica en la construcción visual y utilizar herramientas de monitoreo para optimizar la calidad de imagen.

Competencias

—*Competencias generales*

CG1. Resolución de problemas técnicos.

CG2. Pensamiento crítico aplicado a la producción audiovisual.

CG3. Capacidad de adaptación tecnológica.

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

—*Competencias específicas*
CE1. Configurar equipos audiovisuales profesionales.
CE2. Controlar parámetros de captura digital.
CE3. Optimizar la calidad visual de las producciones audiovisuales.

5.1. ¿Qué es una cámara digital?

La cámara digital constituye el principal instrumento de captación de imágenes en la producción audiovisual contemporánea. Su función consiste en registrar la luz procedente de la escena y transformarla en información digital que posteriormente puede almacenarse, procesarse, editarse y reproducirse mediante diferentes sistemas informáticos. Aunque el funcionamiento de las cámaras actuales incorpora una elevada complejidad tecnológica, su principio básico continúa siendo la captación controlada de la luz para construir una representación visual de la realidad (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Figura 73. El proceso básico de una cámara digital.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

El proceso de formación de la imagen puede resumirse en cuatro etapas fundamentales. En primer lugar, la luz atraviesa el objetivo, donde comienza a definirse la representación óptica de la escena. A continuación, el sensor electrónico

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 74. Parámetros del triángulo de exposición.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

registra esa información luminosa y la convierte en señales digitales. Posteriormente, el procesador interno interpreta dichos datos mediante algoritmos específicos que gestionan aspectos como el color, el contraste o la reducción de ruido. La imagen resultante se almacena en un soporte digital preparado para su visualización o edición posterior (Mascelli, 2013; Brown, 2021).

La calidad final de una imagen no depende exclusivamente de las prestaciones técnicas de la cámara, sino del control que el operador ejerce sobre los principales parámetros de captura. La exposición, el enfoque, la profundidad de campo, la distancia focal o el balance de blancos constituyen variables fundamentales que condicionan tanto la calidad técnica como el significado narrativo de la imagen. Entre ellas, el denominado triángulo de exposición representa uno de los principios esenciales para comprender el funcionamiento de cualquier cámara digital y será desarrollado en los apartados siguientes (Bordwell *et al.*, 2020; Holben & Probst, 2022).

5.2. Componentes principales de una cámara

El funcionamiento de una cámara digital depende de la interacción de diversos componentes ópticos y electrónicos que participan conjuntamente en la formación de la imagen. Cada uno de ellos desempeña una función especí-

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

Figura 75. El objetivo.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

fica dentro del proceso de captación y condiciona aspectos como la nitidez, el color, el contraste, el rango dinámico o la capacidad de trabajo en diferentes condiciones de iluminación (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

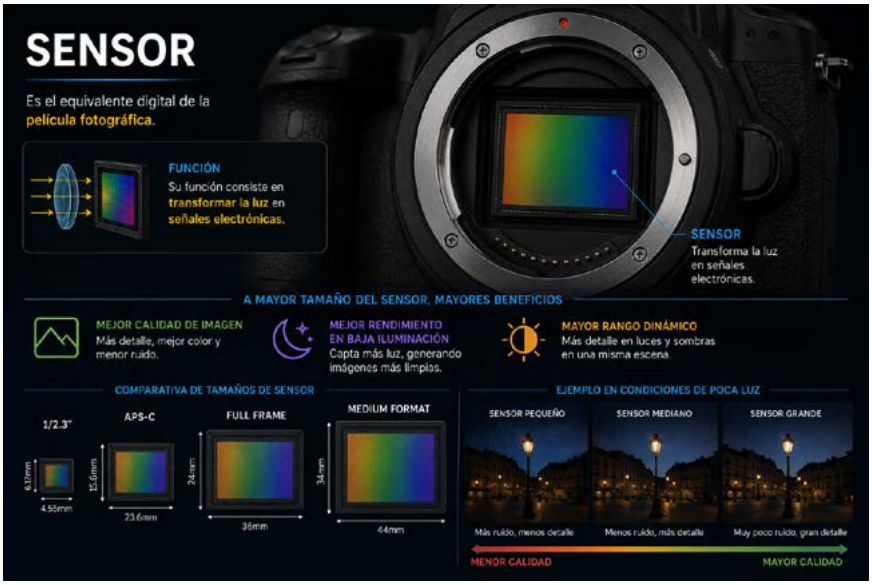
El objetivo constituye el primer elemento del sistema óptico y es el encargado de dirigir la luz hacia el sensor. Sus características influyen directamente en la nitidez, el contraste, la reproducción cromática, la profundidad de campo y la perspectiva de la imagen. La calidad del objetivo resulta determinante para obtener un registro visual preciso y constituye uno de los componentes que mayor influencia ejerce sobre el resultado final de la captura (Brown, 2021; Mascelli, 2013) (véase la figura 75).

El sensor puede considerarse el equivalente digital de la antigua película fotográfica. Su función consiste en transformar la energía luminosa en señales electrónicas que posteriormente serán procesadas por la cámara. En igualdad de condiciones tecnológicas, los sensores de mayor tamaño suelen ofrecer un mejor comportamiento en situaciones de baja iluminación, un rango dinámico más amplio y una mayor capacidad para controlar la profundidad de campo (Holben & Probst, 2022; Brown, 2021) (véase la figura 76).

El procesador de imagen interpreta la información capturada por el sensor y ejecuta numerosos procesos automáticos antes de generar el archivo final. Entre sus funciones destacan la reducción de ruido, la gestión del color, la

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 76. El sensor.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

optimización del contraste, el tratamiento de la nitidez, la compresión de los archivos y la aplicación de diferentes algoritmos de procesamiento de imagen. La evolución de estos procesadores ha convertido a la inteligencia computacional en un elemento esencial de las cámaras digitales actuales (Brown, 2021) (véase la figura 77).

El sistema de almacenamiento permite conservar las fotografías y los vídeos registrados por la cámara. Actualmente predominan soportes como las tarjetas SD, CFexpress o las unidades SSD externas, cuya velocidad de escritura condiciona la posibilidad de trabajar con altas resoluciones, elevadas tasas de fotogramas y formatos de grabación profesionales. La elección del soporte adecuado resulta especialmente importante en producciones audiovisuales que generan grandes volúmenes de información (Holben & Probst, 2022) (véase la figura 78).

Estos componentes funcionan como un sistema integrado. La calidad de una imagen no depende exclusivamente del rendimiento de un único elemento, sino del equilibrio entre el objetivo, el sensor, el procesador, el sistema de almacenamiento y las decisiones adoptadas por el operador durante la captura (Bordwell *et al.*, 2020).

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

Figura 77. El procesador.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 78. Sistemas de almacenamiento.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

5.3. El triángulo de exposición

La exposición determina la cantidad de luz que alcanza el sensor de la cámara y el nivel de luminosidad con el que se registra la imagen. Una exposición adecuada permite conservar el detalle tanto en las zonas iluminadas como en las áreas de sombra, mientras que una exposición incorrecta puede provocar pérdida de información visual por sobreexposición o subexposición (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

El control de la exposición se fundamenta en la interacción de tres variables principales: la sensibilidad del sensor (ISO), la apertura del diafragma y la velocidad de obturación. La relación existente entre estos tres parámetros recibe el nombre de triángulo de exposición, ya que cualquier modificación en uno de ellos exige compensaciones en los otros para mantener un nivel de exposición adecuado (Mascelli, 2013; Brown, 2021).

Aunque estos parámetros permiten controlar la cantidad de luz registrada, cada uno de ellos produce también efectos expresivos diferentes sobre la imagen. La apertura influye en la profundidad de campo, la velocidad de obturación modifica la representación del movimiento y el ISO condiciona el nivel de ruido digital. La elección de cada ajuste no responde únicamente a criterios técnicos, sino también a las necesidades narrativas y estéticas de la producción audiovisual (Bordwell *et al.*, 2020).

Figura 79. Triángulo de exposición.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

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

En la práctica profesional, el dominio del triángulo de exposición constituye una competencia esencial para el operador de cámara y el director de fotografía, ya que permite adaptar la captación de imágenes a diferentes condiciones de iluminación sin renunciar al control creativo del resultado final (Brown, 2021) (véase la figura 79).

5.4. ISO: sensibilidad del sensor

El ISO representa el nivel de amplificación electrónica aplicado a la señal capturada por el sensor de la cámara. Aunque tradicionalmente se describe como la sensibilidad del sensor a la luz, en las cámaras digitales actuales el sensor mantiene una sensibilidad física constante y es el sistema electrónico el que incrementa o reduce la intensidad de la señal registrada para obtener una exposición adecuada (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Los valores ISO bajos, como ISO 100 o ISO 200, generan imágenes con menor nivel de ruido digital, mayor fidelidad cromática y un rango dinámico más amplio. Por ello, constituyen la opción más recomendable cuando las condiciones de iluminación son favorables y no resulta necesario incrementar la amplificación electrónica (Brown, 2021). Los valores ISO elevados, como ISO 3200, ISO 6400 o superiores, permiten trabajar en condiciones de baja iluminación al aumentar la señal capturada por el sensor. Sin embargo, este incremento suele ir acompañado de un mayor nivel de ruido digital, una reducción del rango dinámico y una pérdida progresiva de detalle fino, especialmente en las zonas oscuras de la imagen (Holben & Probst, 2022; Mascelli, 2013).

En la práctica profesional, la elección del ISO depende del equilibrio entre la calidad técnica de la imagen y las necesidades de la producción. Como criterio general, se recomienda utilizar el ISO más bajo compatible con las condiciones de iluminación de la escena, reservando los valores elevados para situaciones en las que no sea posible incrementar la iluminación o modificar los demás parámetros del triángulo de exposición (Brown, 2021).

Las cámaras digitales más recientes incorporan sensores de alta sensibilidad y algoritmos avanzados de reducción de ruido que permiten trabajar con valores ISO elevados manteniendo una calidad de imagen considerablemente superior a la de generaciones anteriores. La elección del ISO debe adaptarse siempre a las características técnicas del equipo utilizado y a las necesidades narrativas del proyecto audiovisual (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022) (véase la figura 80).

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 80. ISO.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

5.5. Apertura del diafragma

La apertura del diafragma regula el tamaño de la abertura a través de la cual la luz atraviesa el objetivo y alcanza el sensor de la cámara. Este parámetro se expresa mediante números f (f-stop), cuya escala funciona de forma inversa: cuanto menor es el número f, mayor es la apertura del diafragma y mayor la cantidad de luz que entra en la cámara; cuanto mayor es el número f, menor es la apertura y menor la cantidad de luz registrada (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Las aperturas amplias, como f/1.4, f/2 o f/2.8, permiten trabajar con mayor entrada de luz y generan una profundidad de campo reducida, de modo que el sujeto aparece nítido mientras el fondo queda desenfocado. Este efecto, conocido como desenfoque selectivo, constituye uno de los recursos expresivos más utilizados para dirigir la atención del espectador hacia personajes u objetos concretos y reforzar la dimensión emocional de la escena (Mascelli, 2013; Bordwell *et al.*, 2020). Las aperturas cerradas, como f/11, f/16 o f/22, reducen la cantidad de luz que alcanza el sensor y aumentan la profundidad de campo, permitiendo mantener enfocados simultáneamente los diferentes planos de la escena. Este tipo de configuración resulta especialmente útil en paisajes, arquitectura, documentales o secuencias donde el entorno posee una relevancia narrativa similar a la del sujeto principal (Brown, 2021).

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

Figura 81. Diafragma.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La elección de la apertura no debe responder únicamente a criterios de exposición, sino también a la intención expresiva del realizador. La profundidad de campo constituye un recurso narrativo que permite controlar la información visible, establecer jerarquías visuales y modular la relación entre el personaje y el espacio representado. El diafragma desempeña un papel esencial en la construcción del lenguaje audiovisual (Bordwell *et al.*, 2020; Arnheim, 2005).

5.6. Velocidad de obturación

La velocidad de obturación determina el tiempo durante el cual el sensor permanece expuesto a la luz durante cada fotograma. Además de controlar la cantidad de luz que alcanza el sensor, este parámetro influye directamente en la representación visual del movimiento y constituye uno de los principales recursos expresivos de la cinematografía (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Las velocidades de obturación rápidas, como 1/500 s o 1/1000 s, reducen el tiempo de exposición de cada fotograma y permiten congelar con gran precisión los movimientos rápidos. Por ello, son habituales en retransmisiones deportivas, fotografía de acción, naturaleza y determinadas producciones

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 82. Velocidad de obturación.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

audiovisuales donde resulta necesario registrar con nitidez sujetos en movimiento (Brown, 2021).

Las velocidades lentas, como 1/30 s o 1/15 s, incrementan el tiempo de exposición y generan un desenfoque de movimiento (*motion blur*). Este efecto puede utilizarse de forma creativa para transmitir dinamismo, velocidad, continuidad o determinadas sensaciones expresivas, siendo frecuente en fotografía artística, secuencias nocturnas y algunos efectos cinematográficos (Mascelli, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

En la producción cinematográfica suele emplearse la denominada regla del obturador de 180 grados, según la cual la velocidad de obturación se ajusta aproximadamente al doble de la frecuencia de grabación para obtener una representación del movimiento similar a la percepción visual humana. Así, cuando se trabaja a 25 fotogramas por segundo (fps), la velocidad recomendada es 1/50 s, mientras que a 50 fps suele emplearse 1/100 s. Esta relación proporciona un desenfoque de movimiento equilibrado y constituye la configuración más habitual en cine y televisión, aunque puede modificarse deliberadamente con fines narrativos o estéticos (Brown, 2021; Zettl, 2015).

La velocidad de obturación no debe entenderse únicamente como un parámetro de exposición. Su elección condiciona la forma en que el espectador percibe el movimiento y participa activamente en la construcción del estilo visual de una producción audiovisual (Bordwell *et al.*, 2020).

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

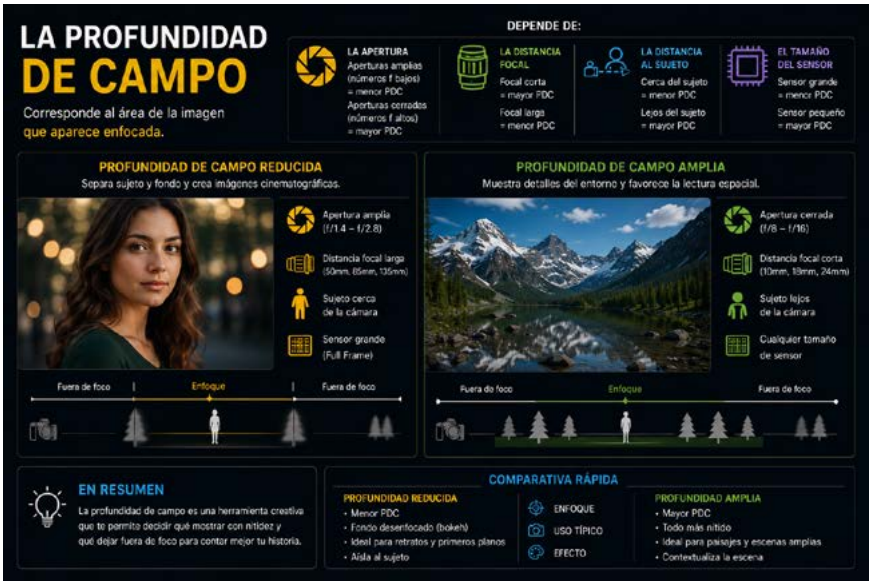
5.7. Profundidad de campo

La profundidad de campo corresponde a la zona de la imagen que aparece enfocada con nitidez por delante y por detrás del punto de enfoque principal. Este parámetro constituye uno de los recursos expresivos más importantes de la realización audiovisual, ya que permite controlar la información visual que recibe el espectador y orientar su atención hacia los elementos narrativamente relevantes (Bordwell *et al.*, 2020; Brown, 2021).

La profundidad de campo depende principalmente de cuatro factores: la apertura del diafragma, la distancia focal del objetivo, la distancia existente entre la cámara y el sujeto y el tamaño del sensor. La modificación de cualquiera de estos parámetros altera la extensión de la zona enfocada y la forma en que el espectador percibe el espacio representado (Holben & Probst, 2022; Brown, 2021).

Una profundidad de campo reducida mantiene nítido únicamente el sujeto principal mientras el fondo aparece desenfocado. Este recurso favorece el aislamiento visual del personaje, dirige la atención del espectador y refuerza la dimensión emocional de la escena. Es ampliamente utilizado en retratos, entrevistas, publicidad y numerosas producciones cinematográficas (Mascelli, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

Figura 83. Profundidad de campo.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Una profundidad de campo amplia mantiene enfocados simultáneamente los diferentes planos de la imagen, permitiendo observar tanto el sujeto como el entorno con un elevado nivel de detalle. Este planteamiento favorece la lectura espacial de la escena y resulta especialmente adecuado en paisajes, arquitectura, documentales o secuencias donde el contexto posee una importancia narrativa comparable a la del personaje principal (Arnheim, 2005; Brown, 2021).

La elección de la profundidad de campo constituye una decisión narrativa antes que técnica. Más que determinar únicamente el grado de enfoque de la imagen, permite establecer jerarquías visuales, controlar la atención del espectador y construir relaciones entre los personajes y el espacio en el que se desarrolla la acción (Aumont, 1992; Bordwell *et al.*, 2020).

5.8. Distancia focal

La distancia focal es una característica óptica del objetivo que determina el ángulo de visión, el aumento de la imagen y la percepción espacial de la escena. Se expresa en milímetros (mm) y constituye uno de los principales recursos narrativos de la realización audiovisual, ya que modifica la relación visual entre los personajes, los objetos y el espacio representado (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Figura 84. Distancia focal.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

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

Los objetivos gran angulares, como los de 16 mm o 24 mm (en formato completo), ofrecen un amplio campo de visión y acentúan la sensación de profundidad espacial. Este tipo de ópticas permite mostrar una mayor cantidad de información dentro del encuadre y suele emplearse en paisajes, arquitectura, documentales y escenas donde el entorno desempeña un papel relevante dentro de la narración. Además, al exagerar la perspectiva, incrementan visualmente la distancia entre los diferentes planos de la imagen (Mascelli, 2013; Brown, 2021).

Los objetivos estándar, próximos a los 50 mm, proporcionan un ángulo de visión semejante al de la percepción humana en cámaras de formato completo. Su representación del espacio resulta equilibrada y natural, motivo por el que constituyen una de las ópticas más utilizadas en entrevistas, ficción, comunicación institucional y producciones audiovisuales de carácter general (Holben & Probst, 2022).

Los teleobjetivos, como los de 85 mm, 135 mm o 200 mm, reducen el ángulo de visión y aproximan visualmente los sujetos lejanos. Además, producen una compresión de la perspectiva, haciendo que los diferentes planos de la escena parezcan más próximos entre sí. Este efecto resulta especialmente útil en retratos, retransmisiones deportivas, naturaleza y secuencias donde se pretende aislar visualmente al personaje del entorno (Brown, 2021; Bordwell *et al.*, 2020).

La elección de la distancia focal no debe responder únicamente a la necesidad de acercar o alejar visualmente el sujeto. Cada objetivo modifica la percepción del espacio, la relación entre los elementos del encuadre y la experiencia del espectador. La distancia focal constituye una decisión narrativa que influye directamente en el significado y en la expresividad de la imagen audiovisual (Aumont, 1992; Arnheim, 2005).

5.9. Balance de blancos

El balance de blancos es el procedimiento mediante el cual la cámara ajusta la reproducción cromática de la imagen para compensar las dominantes de color producidas por las distintas fuentes de iluminación. Su objetivo consiste en representar los colores de la escena de forma coherente con la percepción visual humana, evitando que las imágenes aparezcan excesivamente azuladas, anaranjadas o verdosas (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Las cámaras digitales incorporan sistemas de balance de blancos automático (AWB) que analizan la escena y estiman cuál debe ser el punto de referencia del blanco. Aunque estos sistemas ofrecen buenos resultados en numerosas situaciones, pueden presentar dificultades cuando coexisten varias fuentes luminosas con temperaturas de color diferentes o cuando la iluminación posee una clara intención estética (Brown, 2021).

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 85. Balance de blancos.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

En producción audiovisual profesional suele recurrirse al balance de blancos manual, ya que proporciona un mayor control sobre la reproducción cromática y garantiza la continuidad visual entre diferentes planos y secuencias. Entre los valores de referencia más habituales se encuentran aproximadamente 3200 K para iluminación de tungsteno, 5600 K para luz diurna y alrededor de 6500 K para condiciones de cielo nublado o iluminación difusa (Millerson, 2007).

Más allá de su función correctiva, el balance de blancos constituye también un recurso narrativo. La modificación deliberada de la temperatura de color puede reforzar la atmósfera emocional de una escena, acentuando tonalidades cálidas para transmitir intimidad o confort, o tonalidades frías para sugerir distancia, tensión o aislamiento. La elección del balance de blancos no responde únicamente a criterios técnicos, sino también a decisiones expresivas relacionadas con la construcción del lenguaje audiovisual (Bordwell *et al.*., 2020; Elliot & Maier, 2014).

5.10. Resolución y formatos de grabación

La resolución indica la cantidad de información visual que contiene una imagen digital y se expresa mediante el número de píxeles que forman el

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

Figura 86. Formatos y resolución.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

ancho y el alto del fotograma. Cuanto mayor es la resolución, mayor es el nivel de detalle que puede registrarse y reproducirse, aunque la calidad final de la imagen depende también de otros factores como el tamaño del sensor, la óptica, el rango dinámico, el códec de grabación y el tratamiento de la señal digital (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Entre los formatos de grabación más habituales se encuentran la Alta Definición (Full HD), con una resolución de 1920 × 1080 píxeles; el formato 4K UHD, con 3840 × 2160 píxeles, ampliamente utilizado en televisión y producción digital; el estándar DCI 4K, con 4096 × 2160 píxeles, desarrollado para la industria cinematográfica; y el formato 8K, con una resolución de 7680 × 4320 píxeles, empleado principalmente en producciones de alta gama y proyectos que requieren un elevado margen para procesos de postproducción (Brown, 2021).

La elección de la resolución debe responder a las necesidades específicas de cada proyecto audiovisual. Una resolución superior proporciona un mayor nivel de detalle y ofrece ventajas durante la edición, como la posibilidad de realizar reencuadres, estabilizaciones o ampliaciones sin una pérdida significativa de calidad. Sin embargo, también incrementa considerablemente el tamaño de los archivos, las necesidades de almacenamiento y la capacidad de procesamiento requerida durante la postproducción (Millerson, 2007; Holben & Probst, 2022).

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 87. Frame rate o FPS.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

En la práctica profesional, la resolución constituye únicamente uno de los parámetros que determinan la calidad técnica de una producción. La selección del formato de grabación debe equilibrar las exigencias narrativas, los recursos disponibles y el destino final del contenido, evitando asumir que una mayor resolución garantiza por sí sola una mejor experiencia visual (Bordwell *et al.*, 2020).

5.11. Frame Rate (fps)

La frecuencia de imagen, conocida como fotogramas por segundo (frames per second o fps), indica el número de imágenes individuales que la cámara registra cada segundo. Este parámetro determina la representación del movimiento y constituye uno de los elementos que más influyen en la estética visual de una producción audiovisual (Brown, 2021; Bordwell *et al.*., 2020) (véase la figura 87).

El estándar tradicional del cine es 24 fps, una frecuencia que produce el movimiento característico de la cinematografía y que continúa utilizándose en la mayor parte de las producciones de ficción. En los sistemas de televisión europeos, la frecuencia habitual es 25 fps, mientras que en Norteamérica y en numerosos entornos digitales se emplean con frecuencia 29,97

fps o 30 fps, en función del estándar de emisión o de producción utilizado (Millerson, 2007).

Las frecuencias superiores, como 50 fps o 60 fps, generan una representación del movimiento más fluida y precisa, por lo que resultan especialmente adecuadas para retransmisiones deportivas, videojuegos, documentales de naturaleza o secuencias con abundante movimiento. Las grabaciones realizadas a 100 fps, 120 fps o velocidades superiores permiten obtener efectos de cámara lenta (slow motion) cuando el material se reproduce a una frecuencia estándar, facilitando el análisis detallado del movimiento y aportando una importante carga expresiva a la narración audiovisual (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

La elección de la frecuencia de imagen no responde únicamente a criterios técnicos, sino también narrativos. Cada valor modifica la percepción del movimiento y contribuye a definir la identidad estética de la producción. La selección del frame rate debe realizarse en función del género audiovisual, del destino del contenido y de la experiencia visual que se desea ofrecer al espectador (Bordwell *et al.*, 2020).

5.12. Rango dinámico

El rango dinámico representa la capacidad de una cámara para registrar simultáneamente detalles tanto en las zonas más oscuras como en las más iluminadas de una escena. Cuanto mayor es el rango dinámico, mayor es la cantidad de información luminosa que el sensor puede capturar sin perder detalle en las sombras ni provocar la saturación de las altas luces (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

En condiciones de elevado contraste, como ocurre en escenas con fuertes contraluces o en exteriores soleados, una cámara con un rango dinámico limitado puede producir sombras completamente negras o zonas iluminadas totalmente blancas, perdiéndose información visual que ya no podrá recuperarse durante la edición. Los sensores con un rango dinámico amplio conservan una mayor cantidad de detalle en ambos extremos de la exposición, proporcionando imágenes más equilibradas y flexibles para la postproducción (Brown, 2021).

El rango dinámico desempeña un papel especialmente importante en la dirección de fotografía contemporánea. La posibilidad de recuperar información en sombras y altas luces durante el proceso de etalonaje permite ampliar las opciones creativas del realizador y adaptar con mayor precisión la apariencia final de la imagen a las necesidades narrativas del proyecto (Bordwell *et al.*., 2020; Holben & Probst, 2022).

El rango dinámico constituye uno de los principales indicadores de la calidad de una cámara digital. Su aprovechamiento depende también de una

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 88. Rango dinámico.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

correcta exposición durante el rodaje y de un flujo de trabajo adecuado en postproducción, especialmente cuando se utilizan formatos de grabación con alta profundidad de color o perfiles logarítmicos (Brown, 2021).

5.13. Herramientas de monitoreo profesional

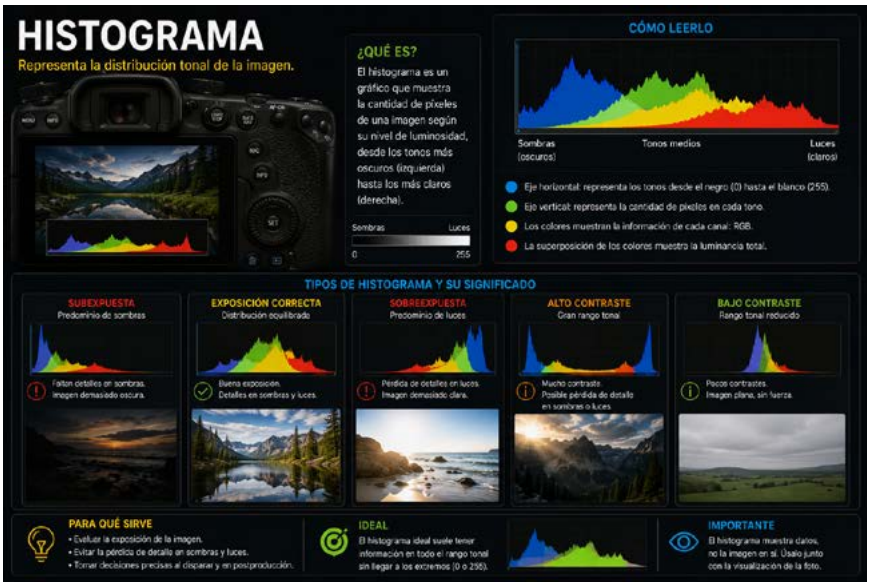
Las cámaras digitales profesionales incorporan diferentes herramientas de monitorización que permiten evaluar objetivamente la calidad técnica de la imagen durante la grabación. Estos instrumentos proporcionan información precisa sobre la exposición, el enfoque, la luminancia y el color, facilitando la toma de decisiones durante el rodaje y reduciendo la necesidad de correcciones posteriores en postproducción (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

El histograma representa gráficamente la distribución tonal de la imagen, desde las sombras hasta las altas luces. Su análisis permite detectar pérdidas de información por subexposición o sobreexposición y constituye una de las herramientas más utilizadas para comprobar el equilibrio general de la exposición (Brown, 2021) (véase la figura 89).

La función Zebra superpone un patrón de líneas sobre aquellas zonas de la imagen que alcanzan un determinado nivel de luminancia previamente establecido por el operador. Este sistema facilita la identificación de áreas

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

Figura 89. Histograma.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

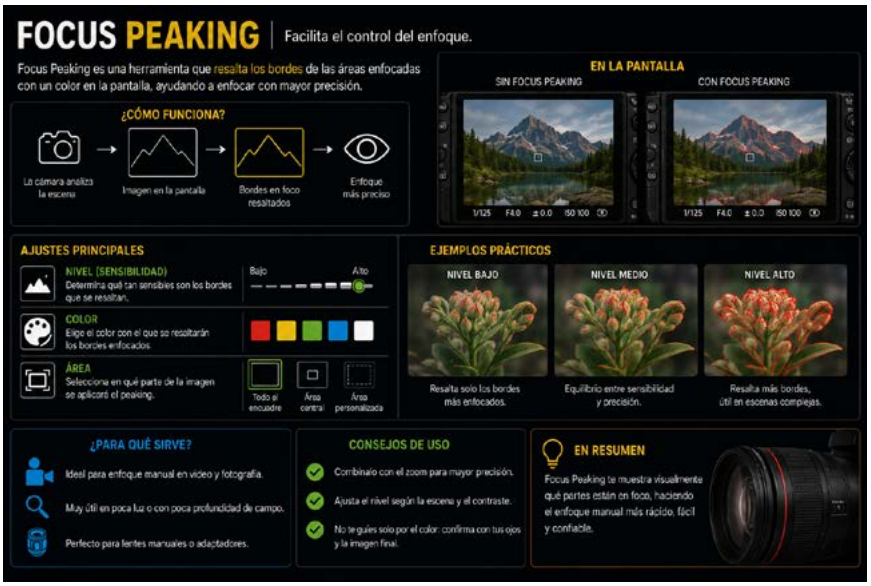
Figura 90. Zebra.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 91. Focus Peaking.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

potencialmente sobreexpuestas y resulta especialmente útil para controlar la exposición de los rostros y de las altas luces durante el rodaje (Millerson, 2007) (véase la figura 90).

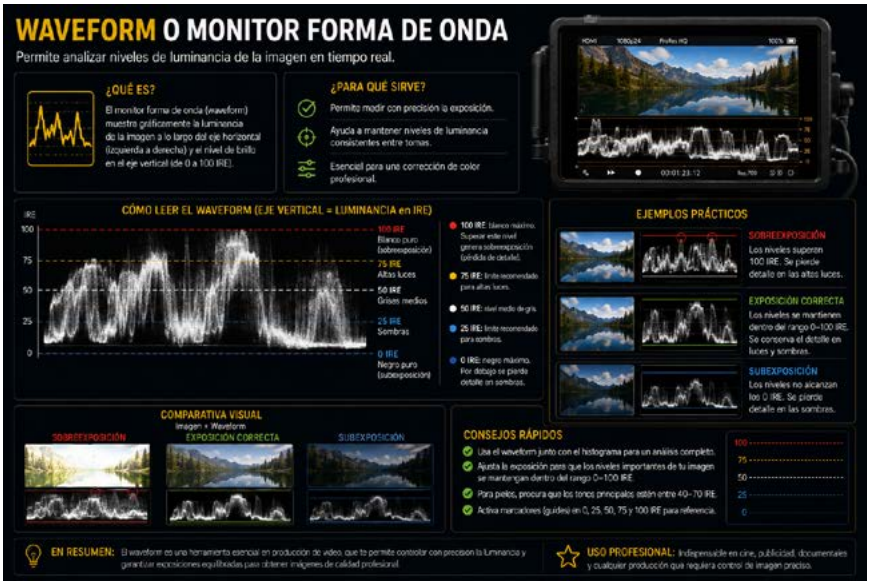
El Focus Peaking resalta mediante colores o contornos las áreas que se encuentran correctamente enfocadas. Esta herramienta simplifica el enfoque manual y resulta especialmente útil cuando se trabaja con profundidades de campo reducidas, objetivos luminosos o cámaras de alta resolución (Holben & Probst, 2022) (véase la figura 91).

El Waveform representa los niveles de luminancia de la imagen mediante un gráfico que permite analizar con precisión la distribución de las luces y las sombras. A diferencia del histograma, muestra la información según su posición dentro del encuadre, convirtiéndose en una herramienta imprescindible para el control profesional de la exposición (Brown, 2021) (véase la figura 92).

El vectorscopio analiza la información cromática de la imagen mostrando la saturación y el equilibrio de los colores. Su utilización permite comprobar la fidelidad cromática, detectar dominantes de color y mantener la coherencia visual entre diferentes planos, siendo especialmente importante durante la grabación y el etalonaje (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022) (véase la figura 93).

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

Figura 92. Monitor forma de onda.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 93. Vectorscopio.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

En la producción audiovisual profesional, estas herramientas complementan la observación directa del monitor de cámara y permiten tomar decisiones técnicas basadas en mediciones objetivas. Su utilización resulta especialmente recomendable en situaciones de iluminación compleja, grabaciones en formatos logarítmicos y proyectos destinados a procesos avanzados de corrección de color (Millerson, 2007).

5.14. Perfiles Log

Los perfiles logarítmicos (Log Profiles) son modos de grabación diseñados para registrar la mayor cantidad posible de información luminosa y cromática procedente del sensor. A diferencia de los perfiles estándar, generan imágenes con un contraste reducido y una saturación aparentemente baja, ya que comprimen el rango tonal con el objetivo de preservar detalle tanto en las sombras como en las altas luces (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

La principal ventaja de los perfiles Log reside en que ofrecen un mayor margen de trabajo durante la postproducción. Al conservar una cantidad más amplia de información, permiten realizar procesos de corrección de color y etalonaje con mayor precisión, recuperando detalles que podrían perderse en grabaciones realizadas con perfiles convencionales. Esta característica resulta especialmente valiosa en producciones cinematográficas, publicidad y proyectos audiovisuales donde el tratamiento estético de la imagen constituye una parte esencial del proceso creativo (Brown, 2021; Bordwell *et al*., 2020).

Como contrapartida, las imágenes registradas en formato Log requieren un proceso posterior de corrección y gradación cromática para recuperar el contraste, la saturación y la apariencia visual definitiva. Sin este tratamiento, la imagen puede parecer plana, poco contrastada y con colores apagados. La utilización de perfiles logarítmicos exige un flujo de trabajo de postproducción adecuado y conocimientos específicos de corrección de color (Holben & Probst, 2022; Millerson, 2007).

La elección de un perfil Log debe responder a las necesidades reales del proyecto audiovisual. En producciones con procesos de edición sencillos o destinadas a una difusión inmediata, un perfil estándar puede resultar suficiente. En cambio, cuando se pretende maximizar la calidad de imagen y disponer de una mayor flexibilidad creativa durante el etalonaje, los perfiles logarítmicos constituyen una de las opciones más recomendables (Brown, 2021) (véase la figura 94).

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

Figura 94. Perfiles Log.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

5.15. Cámaras para distintos contextos

La evolución tecnológica ha diversificado considerablemente la oferta de cámaras digitales disponibles para la producción audiovisual. En la actualidad, cada sistema presenta características específicas que lo hacen más adecuado para determinados contextos de trabajo. La elección de una cámara no depende únicamente de la calidad de imagen, sino también del tipo de producción, del presupuesto, de la movilidad requerida y del flujo de trabajo previsto (Brown, 2021; Holben & Probst, 2022).

Los teléfonos inteligentes han experimentado una notable evolución durante la última década y permiten producir contenidos audiovisuales de elevada calidad para redes sociales, comunicación institucional, periodismo móvil (mobile journalism) y determinadas producciones documentales. Su principal ventaja reside en la portabilidad, la rapidez de producción y la integración de herramientas de fotografía computacional e inteligencia artificial que optimizan automáticamente numerosos parámetros de captura. Sin embargo, presentan limitaciones relacionadas con el tamaño del sensor, el control manual y la flexibilidad óptica (Brown, 2021; Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

Las cámaras mirrorless se han consolidado como una de las opciones más versátiles para fotografía y vídeo profesional. Al prescindir del sistema de espejo de

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

Figura 95. Cámaras



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

las cámaras réflex, ofrecen un tamaño más reducido, menor peso y un excelente rendimiento en grabación de vídeo. Su calidad de imagen, la posibilidad de intercambiar objetivos y la incorporación de funciones avanzadas las convierten en una herramienta muy utilizada por creadores de contenido, productoras independientes y profesionales audiovisuales (Holben & Probst, 2022).

Las cámaras DSLR (Digital Single Lens Reflex) desempeñaron un papel decisivo en la democratización de la producción audiovisual al permitir la grabación de vídeo con sensores de gran tamaño y objetivos intercambiables. Aunque muchas producciones profesionales han migrado hacia sistemas mirrorless, las DSLR continúan utilizándose en ámbitos educativos, fotografía profesional y determinados proyectos audiovisuales por su robustez y amplia disponibilidad de ópticas compatibles (Brown, 2021).

Las cámaras de cine digital están específicamente diseñadas para producciones cinematográficas y televisivas de alta gama. Incorporan sensores de gran tamaño, elevados rangos dinámicos, grabación en formatos RAW o Log y amplias posibilidades de configuración profesional. Su utilización resulta habitual en largometrajes, series, publicidad y producciones donde la máxima calidad de imagen constituye una prioridad (Brown, 2021; Bordwell *et al.*, 2020).

Las cámaras broadcast se emplean principalmente en televisión, retransmisiones en directo y producción multicámara. Se caracterizan por su elevada fiabilidad, ergonomía, conectividad profesional y capacidad para integrarse

en sistemas de realización complejos. Su diseño favorece largas jornadas de grabación y un flujo de trabajo orientado a la producción televisiva y a la emisión en tiempo real (Millerson, 2007).

En la práctica profesional, la elección de una cámara debe responder siempre a los objetivos narrativos, técnicos y logísticos del proyecto. La evolución tecnológica ha reducido considerablemente las diferencias de calidad entre los distintos sistemas, de modo que el éxito de una producción depende en mayor medida del conocimiento del lenguaje audiovisual y de la planificación de la realización que del equipo empleado para la captura (Brown, 2021; Bordwell *et al*., 2020).

5.16. Inteligencia Artificial y cámaras digitales

La inteligencia artificial se ha incorporado de forma progresiva a las cámaras digitales contemporáneas, transformando numerosos procesos relacionados con la captación de imágenes. Actualmente, los algoritmos de aprendizaje automático participan en funciones como el enfoque automático inteligente, el reconocimiento facial y ocular, el seguimiento de sujetos en movimiento, la estabilización electrónica, la reducción de ruido, la optimización de la exposición y la corrección automática del color (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024; Brown, 2021).

Estas tecnologías facilitan el trabajo del operador y mejoran el rendimiento de la cámara en situaciones complejas de iluminación o movimiento. La incorporación de sistemas de fotografía computacional permite combinar automáticamente múltiples capturas para ampliar el rango dinámico, optimizar el detalle o reducir el ruido digital, especialmente en dispositivos móviles y cámaras híbridas de última generación (Holben & Probst, 2022).

La inteligencia artificial no sustituye la capacidad creativa ni el criterio narrativo del profesional audiovisual. La decisión sobre qué mostrar, desde qué punto de vista hacerlo, qué profundidad de campo utilizar o cómo construir visualmente una secuencia continúa siendo responsabilidad del operador de cámara y del director de fotografía. La tecnología puede automatizar numerosos procesos técnicos, pero la construcción del significado audiovisual sigue dependiendo de decisiones humanas relacionadas con la narración, la estética y la comunicación (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

El dominio de los fundamentos técnicos de la cámara continúa siendo imprescindible incluso en un contexto de creciente automatización. Cuanto mayor sea el conocimiento del funcionamiento del equipo, mayor será también la capacidad para aprovechar las posibilidades que ofrece la inteligencia artificial sin perder el control creativo de la producción audiovisual (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

Figura 96. La IA en la producción audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Los errores más habituales entre los operadores que se inician en la producción audiovisual suelen estar relacionados con una dependencia excesiva de los automatismos de la cámara. Aunque los modos automáticos pueden resultar útiles en determinadas situaciones, su utilización sistemática limita el aprendizaje y reduce el control creativo sobre la imagen (Brown, 2021).

Entre los errores más frecuentes destacan el empleo de valores ISO excesivamente elevados, que incrementan el ruido digital; un balance de blancos inadecuado, que provoca dominantes cromáticas no deseadas; la selección incorrecta de la apertura del diafragma, reduciendo el control sobre la profundidad de campo; y una exposición inadecuada, que dificulta la recuperación de información durante la postproducción. A estos aspectos se añade la utilización indiscriminada del modo automático, que impide comprender la relación existente entre los diferentes parámetros del triángulo de exposición y limita el desarrollo de competencias profesionales (Holben & Probst, 2022; Mascelli, 2013).

El aprendizaje del manejo de la cámara debe orientarse hacia el dominio progresivo de los controles manuales y la comprensión de las decisiones técnicas como parte del proceso de construcción del lenguaje audiovisual. La tecnología constituye una herramienta de apoyo, pero la calidad narrativa de una imagen continúa dependiendo de la formación, la experiencia y el criterio del profesional (Bordwell *et al.*, 2020).

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

Figura 97. Errores comunes del operador amateur.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Caso práctico

Haz una entrevista institucional universitaria, cuya configuración recomendada es la siguiente: Resolución a 4K, frame rate a 25 fps**,** obturación a 1/50**,** apertura a f/2.8**,** ISO a 400, balance de blancos a 5600 K; y el resultado esperado es una imagen limpia, con fondo desenfocado y aspecto profesional.

A las conclusiones que llegamos en este apartado es que el dominio de la cámara digital constituye una competencia esencial para cualquier profesional audiovisual. Comprender cómo interactúan el ISO, la apertura y la velocidad de obturación permite controlar técnicamente la imagen y utilizar la cámara como una herramienta expresiva al servicio de la narrativa.

En un entorno donde la tecnología evoluciona constantemente, los principios fundamentales de captura continúan siendo la base sobre la que se construyen las producciones audiovisuales de calidad.

Preguntas de reflexión

¿Por qué una cámara avanzada no garantiza resultados profesionales?
¿Cómo influye la apertura en la narrativa audiovisual?
¿Qué ventajas ofrece grabar en perfiles Log?

https://doi.org/10.52495/c5.emcs.51.c55

¿Cuándo conviene utilizar un teleobjetivo?
¿Qué funciones actuales de IA están transformando el trabajo de cámara?

Actividad práctica

Realice una serie de grabaciones utilizando diferentes configuraciones de: ISO, apertura de diafragma, velocidad de obturación y distancia focal.

Analice posteriormente cómo afectan estos parámetros a la exposición, a la profundidad de campo, la nitidez, el movimiento y la calidad narrativa.

Elabore un informe técnico de 2.500 palabras acompañado de capturas comparativas.

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).

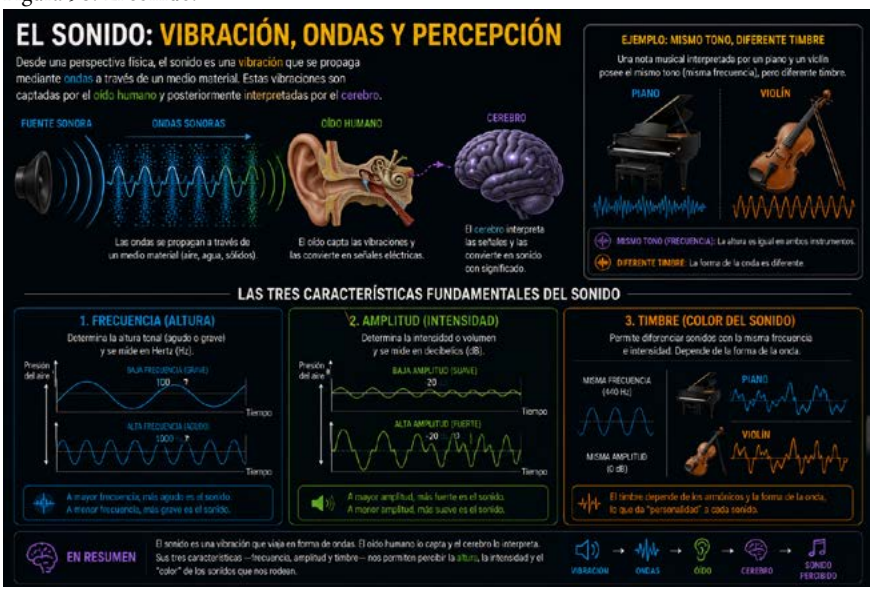
Desde el punto de vista físico, el sonido presenta tres propiedades fundamentales. La frecuencia determina la altura tonal y se expresa en hercios (Hz); cuanto mayor es la frecuencia, más agudo resulta el sonido, mientras que las frecuencias bajas producen sonidos más graves. La amplitud determina la 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).

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

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

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

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).

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

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.

7.

Producción audiovisual

Toda producción audiovisual, desde un vídeo para redes sociales hasta una superproducción cinematográfica, requiere un proceso de planificación y coordinación que permita transformar una idea en un producto terminado. Aunque el público suele asociar el audiovisual con cámaras, actores o programas de edición, detrás de cualquier proyecto exitoso existe una compleja estructura organizativa que garantiza el uso eficiente de recursos humanos, técnicos, económicos y temporales.

La producción audiovisual constituye el conjunto de procesos destinados a planificar, coordinar, ejecutar y supervisar todas las actividades necesarias para la realización de un producto audiovisual. Su función consiste en asegurar que los objetivos creativos puedan alcanzarse dentro de las limitaciones de tiempo, presupuesto y recursos disponibles.

La calidad de una producción no depende únicamente del talento artístico o de la tecnología utilizada. En gran medida, el éxito de un proyecto audiovisual está determinado por la capacidad de anticipar problemas, organizar equipos de trabajo, optimizar recursos y gestionar adecuadamente las distintas fases de producción.

En un contexto caracterizado por la convergencia digital, la producción multiplataforma y la incorporación de herramientas de inteligencia artificial, las competencias relacionadas con la gestión audiovisual adquieren una relevancia creciente dentro de la formación universitaria.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender las fases fundamentales de la producción audiovisual, identificar los roles y responsabilidades de un equipo de producción, diseñar planes básicos de producción, elaborar cronogramas y presupuestos, gestionar recursos humanos y técnicos, y aplicar metodologías de organización profesional.

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

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Capacidad de organización.
CG2. Gestión de proyectos.
CG3. Resolución de problemas.
—*Competencias específicas*
CE1. Diseñar proyectos audiovisuales.
CE2. Coordinar recursos de producción.
CE3. Gestionar procesos audiovisuales complejos.

7.1. ¿Qué es la producción audiovisual?

La producción audiovisual puede definirse como el conjunto de procesos destinados a planificar, coordinar, gestionar y supervisar un proyecto audiovisual desde su concepción inicial hasta su distribución y difusión final. Su finalidad consiste en transformar una propuesta creativa en una obra viable, garantizando que los recursos humanos, técnicos, económicos y temporales se utilicen de forma eficiente para alcanzar los objetivos narrativos y artísticos del proyecto (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

La producción constituye el eje organizador de cualquier proyecto audiovisual. A lo largo de todas las fases del proceso, el equipo de producción coordina la disponibilidad de recursos, establece calendarios, gestiona presupuestos, organiza los equipos de trabajo, selecciona localizaciones, planifica la logística y supervisa el cumplimiento de los plazos previstos. Su labor permite que las decisiones creativas puedan materializarse dentro de las limitaciones económicas y técnicas de cada producción (Ciller & Palacio, 2016).

La producción audiovisual no debe entenderse únicamente como una actividad administrativa. Cada decisión relacionada con el presupuesto, la contratación del personal, la planificación del rodaje o la elección del equipamiento influye directamente en la calidad artística y narrativa del resultado final. La producción constituye un proceso de mediación permanente entre las aspiraciones creativas del proyecto y las posibilidades reales de ejecución (Millerson, 2007; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

En la actualidad, la digitalización de los procesos de trabajo, la aparición de nuevas plataformas de distribución y la incorporación de herramientas basadas en inteligencia artificial han ampliado las posibilidades de planificación y gestión de proyectos audiovisuales. La capacidad para coordinar equipos, resolver problemas y tomar decisiones estratégicas continúa siendo una competencia esencial del productor audiovisual (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

7.2. Fases de la producción audiovisual

Tradicionalmente, la producción audiovisual se estructura en tres grandes fases: preproducción, producción y postproducción. Estas etapas forman un proceso continuo e interdependiente en el que las decisiones adoptadas durante cada fase condicionan el desarrollo de las siguientes. Una adecuada planificación inicial reduce los riesgos técnicos, económicos y organizativos, favoreciendo la calidad del resultado final (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

La preproducción constituye la fase estratégica del proyecto y, en muchos aspectos, la más importante de todo el proceso. Durante esta etapa se planifican los recursos humanos, técnicos, económicos y temporales que permitirán desarrollar la producción con eficacia. Entre las principales tareas se encuentran la investigación, el desarrollo de la idea, la escritura del guion, la elaboración del storyboard, la planificación técnica, la elaboración del presupuesto, la búsqueda de localizaciones, el casting, la organización del equipo y la preparación del plan de rodaje. Una preproducción rigurosa reduce significativamente la aparición de problemas durante las fases posteriores y optimiza el aprovechamiento de los recursos disponibles (Ciller & Palacio, 2016).

La producción, también denominada rodaje o grabación, corresponde a la fase en la que se obtienen los materiales audiovisuales que servirán de base para la obra definitiva. Durante este proceso se desarrollan la captación de imagen y sonido, la dirección de actores, la coordinación del equipo técnico, la supervisión de la iluminación, el control de continuidad y el seguimiento del plan de trabajo previsto. La eficacia de esta etapa depende en gran medida de la planificación realizada durante la preproducción (Millerson, 2007).

La postproducción comienza una vez finalizado el rodaje y tiene como objetivo transformar el material registrado en la versión definitiva del proyecto audiovisual. Entre las principales tareas destacan la selección y organización de los planos, el montaje, la corrección y gradación del color, el diseño sonoro, la incorporación de música, los efectos visuales, la mezcla de audio y la exportación en los formatos requeridos para su distribución. En esta fase se consolida la estructura narrativa de la obra y se define su identidad estética final (Dancyger, 2013; Brown, 2021).

Aunque tradicionalmente estas tres fases describen el proceso de producción, en la actualidad muchos proyectos incorporan una etapa adicional dedicada a la distribución y difusión, en la que se planifica la publicación del contenido en salas de cine, televisión, plataformas de streaming, redes sociales o cualquier otro canal de exhibición. La creciente importancia de los entornos digitales ha convertido esta fase en un componente estratégico del ciclo de vida de las producciones audiovisuales (Ciller & Palacio, 2016).

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

Figura 112. Fases de la producción audiovisual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

7.3. El productor audiovisual

El productor audiovisual constituye una de las figuras centrales de cualquier proyecto de comunicación audiovisual. Su principal responsabilidad consiste en garantizar que la producción pueda desarrollarse de forma viable desde el punto de vista técnico, económico y organizativo, coordinando los recursos necesarios para que las decisiones creativas puedan materializarse dentro de los plazos y del presupuesto establecidos (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

La labor del productor comienza desde las primeras fases de desarrollo del proyecto y se prolonga hasta su finalización y distribución. Entre sus principales responsabilidades se encuentran la elaboración y control del presupuesto, la planificación del calendario de producción, la contratación del personal, la organización logística, la gestión de localizaciones, la coordinación de proveedores, la supervisión del cumplimiento del plan de rodaje y la resolución de las incidencias que puedan surgir durante el proceso de producción (Millerson, 2007).

Además de sus funciones organizativas, el productor desempeña un papel estratégico en la toma de decisiones. Debe equilibrar las necesidades artísticas del proyecto con las limitaciones económicas, técnicas y temporales, buscan-

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

Figura 113. El productor audiovisual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

do soluciones que permitan mantener la calidad de la producción sin comprometer su viabilidad. La producción audiovisual constituye un proceso permanente de negociación entre creatividad, planificación y gestión de recursos (Ciller & Palacio, 2016).

El perfil profesional del productor exige una combinación de competencias técnicas, capacidad organizativa, liderazgo, habilidades de negociación y resolución de problemas. Asimismo, debe poseer conocimientos sobre legislación audiovisual, contratación, financiación, distribución y gestión de equipos multidisciplinares, ya que coordina el trabajo de profesionales pertenecientes a muy diferentes especialidades (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

La transformación digital del sector audiovisual ha ampliado además las funciones tradicionales del productor. La incorporación de plataformas de streaming, redes sociales, herramientas colaborativas e inteligencia artificial exige desarrollar nuevas competencias relacionadas con la gestión de flujos de trabajo digitales, la planificación multiplataforma y la optimización de procesos mediante tecnologías emergentes (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

En la práctica profesional, el productor desempeña también una importante función de gestión de riesgos. La identificación anticipada de posibles problemas relacionados con el presupuesto, la disponibilidad del equipo, las condiciones meteorológicas, las localizaciones o la tecnología permite reducir

imprevistos durante el rodaje y garantizar la continuidad del proyecto. La capacidad para anticipar y resolver incidencias constituye una de las competencias más valoradas en la producción audiovisual contemporánea (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

7.4. Estructura básica de un equipo audiovisual

La producción audiovisual constituye un trabajo esencialmente colaborativo en el que intervienen profesionales con funciones especializadas. La composición del equipo varía según el tipo de proyecto, el presupuesto disponible y la complejidad de la producción. En proyectos de pequeña dimensión, una misma persona puede asumir varias responsabilidades, mientras que en producciones cinematográficas o televisivas de gran envergadura cada función suele estar desempeñada por un especialista. Existen una serie de perfiles profesionales considerados fundamentales en la mayoría de las producciones audiovisuales (Ciller & Palacio, 2016; Millerson, 2007).

El director es el máximo responsable de la visión artística y narrativa del proyecto. Entre sus principales funciones destacan la interpretación del guion, la dirección de los actores, la coordinación de las diferentes áreas creativas y la toma de decisiones relacionadas con la puesta en escena, la planificación y el lenguaje audiovisual. Su labor consiste en garantizar la coherencia estética y narrativa de la producción (Bordwell *et al*., 2020).

El productor coordina la organización general del proyecto y garantiza su viabilidad técnica, económica y logística. Entre sus responsabilidades se encuentran la elaboración y supervisión del presupuesto, la planificación del calendario de producción, la contratación del personal, la gestión de los recursos y la resolución de incidencias durante todo el proceso de producción (Ciller & Palacio, 2016).

El director de fotografía es el responsable de la construcción visual de la obra audiovisual. Supervisa la iluminación, la composición, la selección de objetivos, los movimientos de cámara y el tratamiento de la imagen, trabajando en estrecha colaboración con el director para traducir visualmente las necesidades narrativas del proyecto (Brown, 2021).

El sonidista se encarga de la captación y supervisión del sonido durante el rodaje. Entre sus funciones destacan la selección y colocación de los micrófonos, el control de los niveles de grabación, la monitorización del audio y la verificación de la calidad acústica del material registrado (Holman, 2010).

El director de arte es responsable del diseño visual de los espacios donde se desarrolla la narración. Coordina aspectos relacionados con los decorados, la utilería, el atrezo, la ambientación y la identidad estética de los escenarios, contribuyendo a reforzar el contexto narrativo y la caracterización visual de la producción (LoBrutto, 2002).

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

Figura 114. Estructura básica para un proyecto audiovisual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

El montador, también denominado editor, participa en la fase de postproducción organizando el material grabado para construir la versión definitiva de la obra audiovisual. Entre sus funciones destacan la selección de tomas, la organización del ritmo narrativo, el control de la continuidad y la coordinación con los procesos de sonido, efectos visuales y corrección de color (Dancyger, 2013).

El éxito de una producción audiovisual depende, en gran medida, de la coordinación entre todos estos profesionales. Cada departamento aporta conocimientos especializados, pero únicamente el trabajo conjunto permite transformar una idea inicial en una obra audiovisual técnicamente sólida y narrativamente coherente (Millerson, 2007).

Aunque cada departamento posee responsabilidades específicas, ninguna de estas funciones puede desarrollarse de forma completamente independiente. Las decisiones adoptadas por el director condicionan el trabajo del director de fotografía, la planificación del productor influye sobre la organización del rodaje, el diseño de arte afecta a la iluminación y el montaje integra las aportaciones de todos los departamentos. La producción audiovisual constituye un proceso de colaboración interdisciplinar en el que la comunicación entre los equipos resulta tan importante como la especialización técnica de cada profesional (Ciller & Palacio, 2016; Millerson, 2007).

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

7.5. Documentos fundamentales de preproducción

La preproducción se apoya en una serie de documentos que permiten organizar el proyecto antes del inicio del rodaje. Estos materiales facilitan la comunicación entre los distintos departamentos, coordinan el trabajo del equipo y reducen la aparición de problemas durante la producción. Cada documento responde a una función específica, aunque todos forman parte de un mismo proceso de planificación audiovisual (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

El brief constituye el documento inicial del proyecto y resume sus objetivos, el público al que se dirige, los mensajes principales, las características de la producción y las necesidades generales del cliente o de la organización. A partir de esta información se desarrollan las restantes fases del proyecto (Ciller & Palacio, 2016).

La sinopsis presenta un resumen breve del contenido narrativo y permite comprender la estructura general de la historia sin entrar en el desarrollo detallado de las escenas. Su finalidad consiste en ofrecer una visión global del proyecto antes de elaborar el guion completo (Field, 2001).

El guion literario desarrolla la narración mediante la descripción de las acciones, los personajes, los diálogos y las situaciones que conforman la historia. Constituye el documento de referencia para el director y para el conjunto del equipo creativo durante las primeras fases de planificación (Field, 2001).

El guion técnico traduce el contenido narrativo a un lenguaje de realización audiovisual. En él se especifican los tipos de planos, los movimientos de cámara, los ángulos, el sonido, la iluminación y otros aspectos necesarios para planificar el rodaje desde un punto de vista técnico (Millerson, 2007).

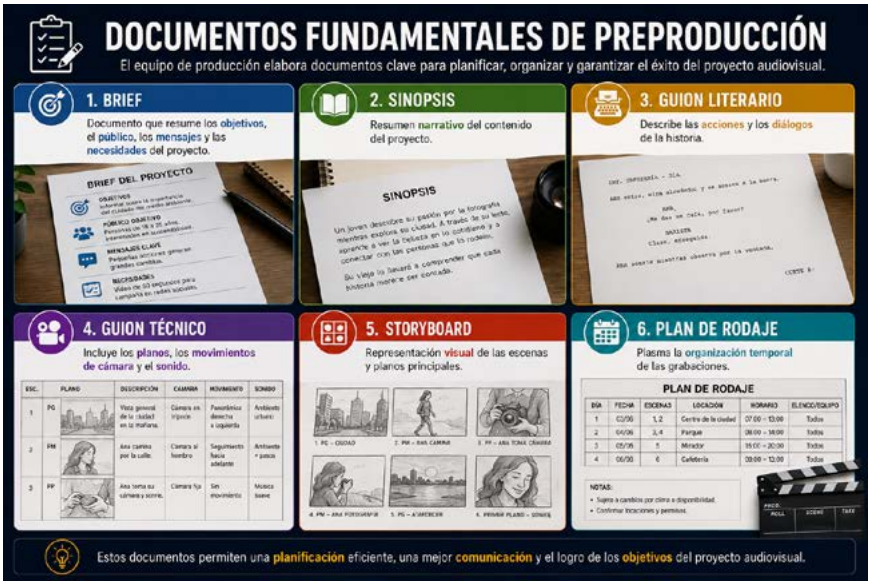
El storyboard representa gráficamente las principales escenas mediante ilustraciones secuenciales que permiten visualizar anticipadamente la planificación de la obra. Este documento facilita la comunicación entre el director, el director de fotografía, el equipo artístico y el resto de departamentos implicados en la producción (Hart, 2008).

El plan de rodaje organiza cronológicamente la producción, distribuyendo las jornadas de grabación, los horarios, las localizaciones, los recursos técnicos y la participación de los distintos profesionales. Una planificación rigurosa del rodaje contribuye a optimizar el tiempo disponible, reducir costes y mejorar la coordinación entre todos los departamentos (Ciller & Palacio, 2016).

Estos documentos constituyen la base organizativa de cualquier producción audiovisual. Su correcta elaboración permite anticipar necesidades, coordinar equipos y garantizar que las decisiones creativas puedan desarrollarse dentro de las posibilidades reales del proyecto (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

Figura 115. Documentos de preproducción.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Además de estos documentos, la producción profesional suele elaborar un desglose de producción, en el que se identifican todos los recursos necesarios para cada escena (personajes, vestuario, atrezzo, efectos especiales, localizaciones, sonido o necesidades técnicas). Este documento constituye la base para elaborar el presupuesto, planificar el rodaje y coordinar el trabajo de los distintos departamentos (Ciller & Palacio, 2016).

7.6. El desglose de producción

El desglose de producción consiste en el análisis sistemático del guion con el propósito de identificar todos los recursos necesarios para llevar a cabo el rodaje. Este documento constituye uno de los principales instrumentos de planificación de la preproducción, ya que permite transformar el contenido narrativo del guion en necesidades concretas de producción, facilitando la organización del proyecto y la elaboración del presupuesto (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

El proceso de desglose se realiza escena por escena, registrando todos aquellos elementos que deberán estar disponibles durante el rodaje. Entre los aspectos que habitualmente se analizan se encuentran los personajes, las localizaciones, el vestuario, el maquillaje, el atrezzo, el equipamiento técnico,

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

Figura 116. El desglose de producción.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

los vehículos, los efectos especiales, los elementos sonoros, el transporte, las necesidades de iluminación y cualquier otro recurso imprescindible para desarrollar la producción (Millerson, 2007).

La información obtenida mediante el desglose constituye la base para elaborar el presupuesto, organizar el plan de rodaje, coordinar la logística y distribuir adecuadamente los recursos humanos y materiales. Una identificación precisa de estas necesidades permite reducir imprevistos, optimizar costes y mejorar la eficiencia del proceso de producción (Ciller & Palacio, 2016).

En la producción audiovisual contemporánea, el desglose suele realizarse mediante aplicaciones informáticas especializadas que facilitan la clasificación automática de los recursos y su integración con calendarios, presupuestos y planes de producción. La eficacia de estas herramientas continúa dependiendo del criterio del equipo de producción y de una correcta interpretación del guion (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

El desglose de producción constituye un documento estratégico que conecta la planificación creativa con la gestión técnica y económica del proyecto. Su correcta elaboración permite anticipar necesidades, coordinar departamentos y garantizar que cada jornada de rodaje disponga de los recursos necesarios para desarrollarse con eficacia (Ciller & Palacio, 2016).

En muchas productoras, el desglose de producción se realiza mediante un sistema de códigos de colores que permite identificar rápidamente los diferen-

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

tes tipos de recursos (personajes, vestuario, utilería, efectos especiales, sonido, transporte, etc.). Este procedimiento facilita la coordinación entre departamentos y agiliza la planificación del rodaje, especialmente en producciones de gran complejidad (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

7.7. Cronograma de producción

El cronograma de producción constituye el documento que organiza temporalmente todas las actividades necesarias para desarrollar un proyecto audiovisual. Su principal finalidad consiste en distribuir las tareas de forma lógica y coordinada, estableciendo la duración prevista de cada fase y las relaciones de dependencia existentes entre ellas. De este modo, el cronograma permite planificar el trabajo del equipo, optimizar los recursos disponibles y supervisar el cumplimiento de los plazos establecidos (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

Durante la fase de preproducción, el cronograma suele incluir actividades como la investigación inicial, el desarrollo del guion, la elaboración del presupuesto, el casting, la búsqueda de localizaciones, la preparación del plan de rodaje y la contratación del personal. Posteriormente, incorpora las jornadas de grabación correspondientes a la producción y las distintas tareas de postproducción, entre las que se encuentran el montaje, la edición de sonido, la corrección y gradación del color, los efectos visuales y la exportación del proyecto final (Millerson, 2007).

En proyectos de pequeña dimensión, el cronograma puede organizarse de forma semanal mediante una secuencia sencilla de actividades. Sin embargo, en producciones profesionales suele representarse mediante diagramas de Gantt o aplicaciones especializadas de gestión de proyectos, que permiten visualizar simultáneamente la duración de las tareas, los responsables de cada departamento y las relaciones de dependencia entre ellas (Ciller & Palacio, 2016).

La utilización de un cronograma aporta numerosas ventajas para la gestión de la producción audiovisual. Facilita el control temporal del proyecto, mejora la coordinación entre departamentos, optimiza el uso de los recursos técnicos y humanos, permite detectar posibles retrasos con antelación y favorece la toma de decisiones durante el desarrollo de la producción. En consecuencia, constituye una de las herramientas fundamentales para garantizar la viabilidad y el correcto seguimiento del proyecto (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

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

Figura 117. El cronograma de producción.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

7.8. Presupuesto audiovisual

El presupuesto audiovisual constituye el documento que estima y organiza los recursos económicos necesarios para desarrollar un proyecto desde la preproducción hasta su distribución final. Su finalidad consiste en garantizar la viabilidad financiera de la producción, facilitar la toma de decisiones y controlar la utilización de los recursos disponibles durante todas las fases del proyecto (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

La elaboración del presupuesto comienza una vez realizado el desglose de producción, ya que este documento identifica todos los recursos humanos, técnicos y materiales que serán necesarios durante el rodaje. A partir de esta información es posible estimar los costes y establecer prioridades en función de las características del proyecto (Ciller & Palacio, 2016).

En un presupuesto audiovisual suelen diferenciarse varias categorías principales. Los costes humanos incluyen los honorarios del director, productor, director de fotografía, operadores de cámara, técnicos de sonido, montadores, actores y el resto del equipo profesional. Los costes técnicos comprenden el

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

Figura 118. El presupuesto audiovisual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

alquiler o adquisición de cámaras, objetivos, sistemas de iluminación, micrófonos, grabadoras, equipos informáticos y demás recursos tecnológicos necesarios para la producción (Millerson, 2007).

Los costes logísticos hacen referencia a los desplazamientos, el transporte del equipo, la alimentación, el alojamiento, los permisos de rodaje, los seguros y las localizaciones. Los costes de postproducción incluyen el montaje, la edición de sonido, la corrección y gradación del color, los efectos visuales, la composición musical y la exportación de los diferentes formatos de distribución (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

El principio fundamental de cualquier presupuesto consiste en combinar realismo y flexibilidad. Un presupuesto excesivamente optimista puede comprometer la viabilidad del proyecto, mientras que una planificación económica realista incorpora márgenes para afrontar imprevistos sin afectar significativamente al desarrollo de la producción. Es habitual reservar una partida destinada a contingencias, especialmente en proyectos de mayor complejidad (Ciller & Palacio, 2016).

El presupuesto no constituye únicamente un documento contable, sino una herramienta estratégica de planificación que condiciona la organización del rodaje, la disponibilidad de recursos y la calidad final de la producción audiovisual (Millerson, 2007).

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

En la producción profesional es habitual reservar una partida de contingencias, destinada a cubrir gastos imprevistos derivados de cambios meteorológicos, averías técnicas, modificaciones del plan de rodaje o incidencias logísticas. La existencia de este margen económico permite mantener la continuidad del proyecto sin comprometer el equilibrio general del presupuesto (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

7.9. Gestión de riesgos

La producción audiovisual implica incertidumbre. Por ello resulta necesario identificar posibles riesgos. Entre los que se contemplan los riesgos técnicos como fallos de equipos y pérdida de archivos; los riesgos climáticos como la lluvia, el viento y las temperaturas extremas; los riesgos humanos como las ausencias, enfermedades y retrasos. La estrategia es siempre diseñar planes alternativos.

Figura 119. La gestión de riesgos.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

7.10. Producción para redes sociales

Toda producción audiovisual se desarrolla en un contexto de incertidumbre en el que pueden surgir imprevistos capaces de alterar la planificación inicial. La gestión de riesgos constituye una de las funciones fundamentales del equipo de producción, cuyo objetivo consiste en identificar anticipadamente las posibles incidencias, evaluar su impacto y establecer estrategias que permitan minimizar sus consecuencias sobre el desarrollo del proyecto (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

Entre los riesgos más habituales se encuentran los riesgos técnicos, relacionados con averías del equipamiento, fallos eléctricos, problemas de almacenamiento, pérdida de archivos o incidencias en los sistemas de grabación. La existencia de equipos de respaldo, copias de seguridad y protocolos de verificación reduce significativamente el impacto de este tipo de situaciones (Millerson, 2007).

Los riesgos climáticos afectan especialmente a las producciones realizadas en exteriores. La lluvia, el viento, las temperaturas extremas o las variaciones bruscas de las condiciones meteorológicas pueden modificar el plan de rodaje y obligar a reorganizar el calendario previsto. Por ello, resulta habitual preparar localizaciones alternativas y jornadas de reserva para garantizar la continuidad de la producción (Ciller & Palacio, 2016).

También deben contemplarse los riesgos humanos, derivados de ausencias del personal, enfermedades, retrasos, problemas de coordinación o incidencias relacionadas con la disponibilidad de actores y técnicos. La correcta planificación de los equipos, la comunicación interna y la asignación de funciones claramente definidas contribuyen a reducir este tipo de situaciones (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

En la producción audiovisual contemporánea adquieren además una creciente importancia los riesgos tecnológicos y de ciberseguridad, como la pérdida de información digital, fallos en los sistemas de almacenamiento, ataques informáticos o problemas asociados a la gestión de archivos en entornos colaborativos. La implantación de protocolos de respaldo y la protección de los datos de producción forman parte de las buenas prácticas profesionales actuales (Brown, 2021).

La estrategia más eficaz para afrontar estos riesgos consiste en desarrollar planes de contingencia que contemplen soluciones alternativas antes de que aparezcan los problemas. La capacidad para anticipar incidencias, adaptar la planificación y reorganizar los recursos constituye una de las competencias más importantes del productor audiovisual y uno de los principales factores que determinan el éxito de una producción (Ciller & Palacio, 2016; Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

En numerosas productoras audiovisuales se utiliza una matriz de riesgos, donde cada posible incidencia se clasifica según su probabilidad de ocurren-

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

Figura 120. La producción para RRSS.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

cia y el impacto que tendría sobre el proyecto. Esta herramienta facilita la priorización de las medidas preventivas y permite asignar recursos a aquellos riesgos que podrían comprometer el calendario, el presupuesto o la calidad de la producción (Ciller & Palacio, 2016).

7.11. Producción multiplataforma

La transformación digital ha modificado profundamente los procesos de producción audiovisual. En la actualidad, un mismo proyecto suele diseñarse desde su origen para ser distribuido a través de diferentes plataformas y formatos, adaptando el contenido a las características técnicas, narrativas y de consumo de cada medio. Este modelo de trabajo, conocido como producción multiplataforma, permite ampliar el alcance de la comunicación y optimizar el aprovechamiento de los recursos de producción (Ruiz San Miguel *et al.*, 2016; Scolari, 2013).

Una única producción puede generar múltiples piezas audiovisuales derivadas. Por ejemplo, un evento universitario puede dar lugar a un vídeo institucional, un reel para Instagram, un vídeo vertical para TikTok, un episodio de podcast, una noticia para la página web, una galería fotográfica y diversos contenidos para redes sociales. Aunque todos estos productos comparten un

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

Figura 121. La producción multiplataforma.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

mismo origen, cada uno de ellos responde a objetivos comunicativos, formatos y públicos diferentes (Ruiz San Miguel *et al.*, 2016).

La producción multiplataforma exige planificar desde la fase de preproducción qué contenidos serán necesarios para cada canal de difusión. Esta estrategia condiciona el rodaje, la captación de imagen y sonido, la composición de los planos, el formato de grabación y el proceso de edición, permitiendo obtener materiales adaptados a pantallas horizontales, verticales o cuadradas sin necesidad de realizar nuevas grabaciones (Scolari, 2013; Millerson, 2007).

Entre sus principales ventajas destacan la maximización del alcance comunicativo, la optimización de los recursos disponibles, el incremento de la visibilidad del proyecto y la posibilidad de adaptar el mensaje a diferentes perfiles de audiencia. Además, este modelo favorece una mayor rentabilidad de la producción al generar múltiples productos audiovisuales a partir de un único proceso de grabación (Ruiz San Miguel *et al.*, 2016).

La consolidación de plataformas digitales, redes sociales y servicios de streaming ha convertido la producción multiplataforma en una competencia esencial para los profesionales de la comunicación audiovisual contemporánea. La planificación estratégica de los contenidos y su adaptación a diferentes canales de distribución forman parte del trabajo habitual de productores, realizadores y responsables de comunicación (Scolari, 2013; Ciller & Palacio, 2016).

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

7.12. Producción sostenible

La producción sostenible consiste en incorporar criterios ambientales, sociales y económicos que permitan reducir el impacto de las actividades audiovisuales sin comprometer la calidad artística ni la viabilidad del proyecto. En los últimos años, la sostenibilidad se ha convertido en una prioridad para la industria cinematográfica, televisiva y publicitaria, impulsando la adopción de protocolos destinados a optimizar el uso de los recursos y minimizar la huella ambiental de las producciones (McCabe & Bernal, 2026; Roger-Monzó, 2022).

Entre las principales prácticas recomendadas destaca la reducción de desplazamientos mediante una planificación eficiente del plan de rodaje y la utilización de reuniones virtuales cuando resulte posible. La digitalización de la documentación de producción disminuye el consumo de papel y facilita el intercambio de información entre los diferentes departamentos (McCabe & Bernal, 2026).

La sostenibilidad también implica optimizar el consumo energético mediante la utilización de sistemas de iluminación LED, equipos de bajo consumo y una gestión eficiente de los recursos eléctricos durante el rodaje. Del mismo modo, la reutilización de decorados, vestuario, utilería y materiales de producción contribuye a reducir la generación de residuos y favorece un aprovechamiento más responsable de los recursos disponibles (Roger-Monzó, 2022).

Otra medida relevante consiste en planificar adecuadamente la gestión de residuos generados durante la producción, fomentando el reciclaje, la reducción de plásticos de un solo uso y el empleo de materiales reutilizables. Estas actuaciones no solo disminuyen el impacto ambiental del proyecto, sino que también favorecen una utilización más eficiente del presupuesto y de los recursos logísticos (McCabe & Bernal, 2026).

En la actualidad, la producción sostenible forma parte de la responsabilidad social de las empresas audiovisuales y constituye un criterio cada vez más valorado por instituciones públicas, plataformas de distribución y organismos financiadores. La integración de principios de sostenibilidad debe entenderse como una competencia profesional vinculada a la gestión responsable de los proyectos audiovisuales contemporáneos (Roger-Monzó, 2022) (véase la figura 122).

7.13. Inteligencia Artificial y producción audiovisual

La inteligencia artificial está transformando de manera acelerada los procesos de producción audiovisual, incorporándose a tareas de planificación, organización y gestión que tradicionalmente requerían una importante dedicación humana. Estas herramientas permiten automatizar numerosas actividades ad-

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

Figura 122. La producción sostenible.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

ministrativas y creativas, facilitando la toma de decisiones y optimizando la gestión de los recursos disponibles (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

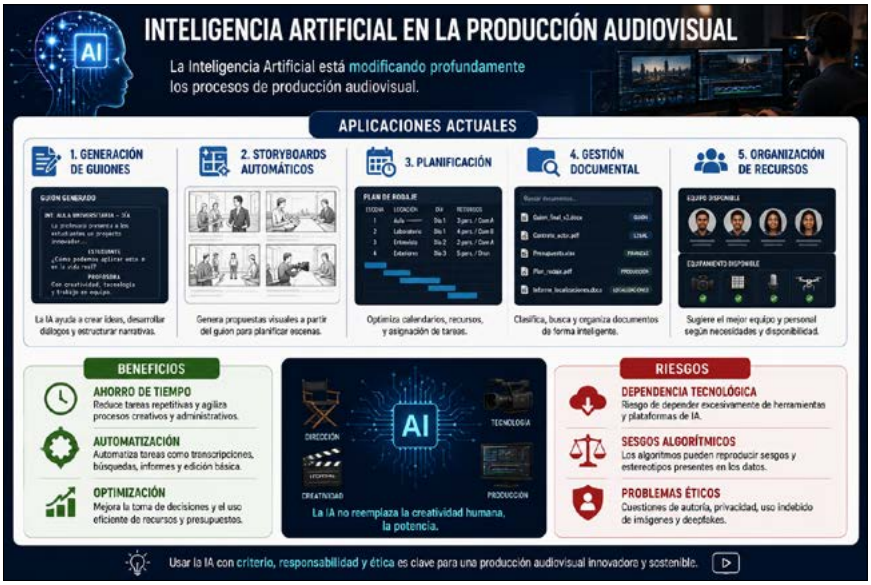
Entre sus aplicaciones actuales destacan la generación asistida de guiones, la creación automática de storyboards, la planificación de calendarios de producción, la elaboración de documentos técnicos, la clasificación de archivos audiovisuales, la gestión documental y la organización de recursos humanos y materiales. La IA comienza a utilizarse para estimar costes de producción, optimizar planes de rodaje y analizar grandes volúmenes de información con el fin de facilitar la toma de decisiones durante la preproducción (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La incorporación de estas tecnologías aporta importantes beneficios para la producción audiovisual. Entre ellos destacan el ahorro de tiempo en tareas repetitivas, la automatización de procesos administrativos, la optimización de recursos, la mejora de la planificación y una mayor capacidad para analizar diferentes escenarios de producción antes del inicio del rodaje. Estas ventajas permiten que el equipo dedique más tiempo a las decisiones creativas y estratégicas del proyecto (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

El uso de la inteligencia artificial también plantea desafíos significativos. La dependencia excesiva de sistemas automatizados puede reducir la capacidad crítica del equipo de producción, mientras que los sesgos algorítmicos, la

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

Figura 123. La IA y la producción audiovisual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

utilización de datos de entrenamiento de procedencia diversa y las cuestiones relacionadas con la transparencia, la propiedad intelectual y la protección de los derechos de autor exigen una utilización responsable de estas herramientas (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2025).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo a la producción y no como un sustituto del productor audiovisual. La planificación estratégica, la negociación, la coordinación de equipos, la resolución de imprevistos y la toma de decisiones creativas continúan siendo competencias esencialmente humanas que requieren experiencia, criterio profesional y una comprensión global del proyecto audiovisual (Ciller & Palacio, 2016; Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

7.14. Producción universitaria

Los proyectos desarrollados en el ámbito universitario presentan características propias que los diferencian de las producciones profesionales. Su finalidad principal no consiste únicamente en obtener un producto audiovisual de calidad, sino también en favorecer el aprendizaje práctico de los estudiantes mediante la aplicación integrada de los conocimientos adquiridos durante su formación académica (Ciller & Palacio, 2016; Millerson, 2007).

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

Figura 124. La producción audiovisual universitaria.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

En la mayoría de los casos, estas producciones se caracterizan por disponer de presupuestos reducidos, equipos de trabajo limitados, plazos condicionados por el calendario académico y una disponibilidad restringida de recursos técnicos. Estas limitaciones obligan a desarrollar estrategias de planificación especialmente rigurosas y a potenciar la creatividad como herramienta para resolver problemas de producción sin incrementar los costes del proyecto (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 19952).

La producción universitaria constituye además un entorno privilegiado para adquirir competencias profesionales relacionadas con el trabajo en equipo, la organización del tiempo, la distribución de responsabilidades y la resolución de imprevistos. El proceso de aprendizaje resulta tan importante como el resultado final, ya que permite al alumnado comprender el funcionamiento real de una producción audiovisual y desarrollar habilidades aplicables posteriormente al ámbito profesional (Ciller & Palacio, 2016).

Una producción académica bien planificada debe priorizar la coordinación entre los miembros del equipo, la correcta elaboración de la documentación de preproducción y la utilización eficiente de los recursos disponibles. La planificación rigurosa permite compensar muchas de las limitaciones económicas propias de este tipo de proyectos y favorece la obtención de resultados de elevada calidad técnica y narrativa (Millerson, 2007).

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

Errores frecuentes en la producción universitaria

Entre los errores más habituales destaca la subestimación del tiempo necesario para desarrollar las diferentes fases del proyecto, lo que suele provocar retrasos acumulados y dificultades durante el rodaje. La planificación insuficiente constituye una de las principales causas de problemas organizativos y de incremento de los costes de producción (Ciller & Palacio, 2016).

También es frecuente elaborar presupuestos poco realistas, que no contemplan todas las necesidades del proyecto o que omiten partidas destinadas a imprevistos. Del mismo modo, una comunicación deficiente entre los diferentes departamentos puede generar duplicidad de tareas, errores de coordinación y retrasos innecesarios durante la producción (Wurtzel, Rosenbaum & Dominick, 1995).

Otro problema especialmente relevante consiste en no realizar copias de seguridad del material audiovisual durante el rodaje y la postproducción. La pérdida de archivos constituye una de las incidencias más graves que pueden afectar a un proyecto académico y, en numerosos casos, obliga a repetir total o parcialmente la producción. Por ello, resulta imprescindible establecer protocolos sistemáticos de respaldo y verificación de los materiales registrados (Brown, 2021).

El éxito de una producción universitaria depende menos de la disponibilidad de grandes recursos económicos que de la capacidad para planificar el trabajo, coordinar eficazmente al equipo y anticipar los posibles problemas antes del inicio del rodaje. Estas competencias constituyen la base del ejercicio profesional en cualquier ámbito de la producción audiovisual (Ciller & Palacio, 2016).

Caso práctico

La producción de un vídeo institucional universitario cuyo objetivo sea promocionar una carrera universitaria. En la fase de preproducción se elaborará: el brief, guion, storyboard y plan de rodaje. En la fase de producción se realizarán las entrevistas, los recursos visuales y la vida universitaria. En la fase de postproducción se realizará la edición, el sonido, el color y la exportación. La duración final será de tres minutos. El equipo mínimo estará comprendido por un director, productor, cámara, sonidista y editor.

A las conclusiones que podemos llegar es que la producción audiovisual constituye el eje organizador de todo proyecto audiovisual. Su función consiste en transformar ideas creativas en productos viables mediante una adecuada gestión de recursos humanos, técnicos y económicos. El éxito de una producción depende menos de la improvisación que de la planificación rigurosa. En un entorno caracterizado por la convergencia digital y la incorporación de nuevas tecnologías, las competencias relacionadas con la gestión de proyectos

https://doi.org/10.52495/c7.emcs.51.c55

adquieren una importancia creciente para los profesionales de la comunicación audiovisual.

Preguntas de reflexión

¿Por qué la preproducción suele considerarse la fase más importante?
¿Qué consecuencias puede tener una mala planificación?
¿Cómo ha transformado la producción digital los modelos tradicionales?
¿Qué ventajas y riesgos presenta la IA en la gestión audiovisual?
¿Cómo puede optimizarse un proyecto universitario con recursos limitados?

Actividad práctica

Diseñe un proyecto audiovisual institucional de cinco minutos para promocionar una facultad universitaria.

Debe elaborar el brief, la sinopsis, el guion técnico, el storyboard, el cronograma, el presupuesto, el plan de riesgos. Y redacte una memoria de producción de 3.000 palabras justificando todas las decisiones adoptadas.

8.

Teoría del montaje y edición audiovisual

La grabación de imágenes y sonidos constituye únicamente una parte del proceso de creación audiovisual. Una producción puede disponer de excelentes planos, actuaciones destacadas y recursos técnicos avanzados, pero si estos materiales no se organizan adecuadamente durante la fase de montaje, difícilmente lograrán construir una narrativa eficaz.

El montaje representa uno de los elementos más influyentes del lenguaje audiovisual porque determina la forma en que el espectador interpreta la información presentada. Mediante la selección, ordenación y combinación de imágenes y sonidos, el montaje transforma fragmentos aislados de realidad en relatos coherentes capaces de generar emociones, transmitir ideas y construir significados complejos.

Desde los experimentos pioneros del cine soviético hasta las actuales producciones para plataformas digitales, el montaje ha evolucionado hasta convertirse en una herramienta narrativa, estética y comunicativa fundamental. Su influencia es tan profunda que el sentido de una secuencia puede modificarse completamente alterando únicamente el orden de los planos.

Comprender los principios del montaje permite desarrollar competencias esenciales para cualquier profesional audiovisual, independientemente de que trabaje en cine, televisión, periodismo, publicidad, comunicación institucional o creación de contenidos digitales.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender los fundamentos teóricos del montaje audiovisual, identificar las principales escuelas y teorías del montaje, analizar la relación entre montaje y significado, aplicar criterios narrativos en procesos de edición, diseñar secuencias audiovisuales coherentes y utilizar el montaje como herramienta expresiva.

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

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Pensamiento crítico audiovisual.
CG2. Capacidad narrativa.
CG3. Resolución de problemas creativos.
—*Competencias específicas*
CE1. Aplicar principios de montaje audiovisual.
CE2. Construir narrativas mediante edición.
CE3. Utilizar recursos de continuidad y ritmo.

8.1. ¿Qué es el montaje?

El montaje audiovisual puede definirse como el proceso de selección, organización y articulación de imágenes y sonidos con el propósito de construir un discurso audiovisual coherente. Aunque desde un punto de vista técnico consiste en unir diferentes planos registrados durante el rodaje, desde una perspectiva narrativa constituye el proceso mediante el cual la producción adquiere su significado definitivo. El montaje no se limita a ordenar imágenes, sino que organiza la información visual y sonora para construir el relato que finalmente percibirá el espectador (Dancyger, 2013; Murch, 2004).

Cada decisión de montaje implica responder a cuestiones fundamentales como qué mostrar, cuándo mostrarlo, durante cuánto tiempo mantener un plano y en qué orden presentar la información. Estas decisiones condicionan el ritmo de la narración, la percepción del espacio y del tiempo, la construcción de las emociones y la interpretación que realiza el espectador sobre los acontecimientos representados (Bordwell *et al.*, 2020; Pearlman, 2025).

Desde los primeros estudios sobre teoría cinematográfica, numerosos autores han señalado que el significado audiovisual no reside únicamente en las imágenes aisladas, sino en las relaciones que se establecen entre ellas mediante el montaje. Sergei Eisenstein defendía que la yuxtaposición de planos genera nuevas ideas y emociones que no existen por separado, convirtiendo el montaje en uno de los principales mecanismos de construcción del lenguaje cinematográfico (Eisenstein, 2001).

En la producción audiovisual contemporánea, el montaje integra además la imagen, el sonido, la música, los efectos visuales y la gradación del color dentro de una estructura narrativa unificada. Por ello, constituye una de las fases más creativas del proceso de postproducción y una de las principales herramientas para dirigir la atención del espectador y construir la experiencia audiovisual (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

8.2. Diferencia entre montaje y edición

En la práctica profesional y en el lenguaje cotidiano, los términos montaje y edición suelen utilizarse como sinónimos para referirse al proceso de construcción de una obra audiovisual. Sin embargo, desde una perspectiva académica, diversos autores establecen una distinción conceptual entre ambos términos con el fin de diferenciar las tareas técnicas de las decisiones narrativas (Dancyger, 2013; Murch, 2004).

La edición hace referencia principalmente al proceso técnico de organización del material audiovisual. Comprende la selección de las tomas, la clasificación de los archivos, el ensamblaje de los planos, la sincronización del sonido y la preparación de la secuencia de trabajo mediante herramientas informáticas especializadas. La edición constituye el conjunto de operaciones necesarias para construir la estructura material de la obra audiovisual (Dancyger, 2013).

El montaje posee una dimensión esencialmente narrativa y expresiva. A través de la selección del orden de los planos, la duración de cada imagen, el ritmo, las transiciones y la relación entre imagen y sonido, el montaje construye el significado del relato y orienta la interpretación del espectador. Desde esta perspectiva, el montaje constituye uno de los principales mecanismos del lenguaje audiovisual y no un simple procedimiento técnico (Eisenstein, 2001; Murch, 2004).

En la producción audiovisual contemporánea, ambas dimensiones suelen integrarse dentro de un mismo flujo de trabajo desarrollado mediante sistemas de edición no lineal. El profesional que edita una obra audiovisual realiza simultáneamente tareas técnicas y decisiones narrativas, por lo que la separación entre edición y montaje resulta cada vez menos visible en la práctica profesional, aunque continúe siendo útil desde un punto de vista didáctico y teórico (Pearlman, 2025; Bordwell *et al.*, 2020).

8.3. Orígenes históricos del montaje

Durante los primeros años de la historia del cine, las películas estaban formadas principalmente por planos únicos, estáticos y de larga duración, en los que la cámara registraba una acción continua sin apenas manipulación posterior. El montaje desempeñaba una función muy limitada y la narración dependía casi exclusivamente de lo que ocurría delante de la cámara. La evolución del montaje transformó radicalmente estas posibilidades al permitir organizar las imágenes en secuencias capaces de construir relatos cada vez más complejos (Bordwell *et al.*, 2020; Dancyger, 2013).

Uno de los primeros grandes innovadores fue Georges Méliès, quien descubrió las posibilidades narrativas del corte cinematográfico para crear des-

apariciones, transformaciones y efectos visuales que ampliaban el potencial expresivo del nuevo medio. Sus películas demostraron que el montaje podía utilizarse no solo para registrar la realidad, sino también para construir mundos imaginarios mediante recursos visuales innovadores (Aumont, 1992; Mercado, 2012).

Posteriormente, Edwin S. Porter desarrolló una concepción más narrativa del montaje al organizar diferentes planos para representar acciones sucesivas y simultáneas. Obras como *The Great Train Robbery* (1903) introdujeron formas tempranas de continuidad narrativa que permitieron superar la estructura del plano único característica del cine primitivo (Bordwell *et al.*, 2020).

La consolidación del montaje narrativo se produjo con D. W. Griffith, quien perfeccionó recursos como el montaje paralelo, la alternancia entre diferentes tamaños de plano y la organización dramática del tiempo cinematográfico. Sus aportaciones establecieron buena parte de los principios que posteriormente caracterizarían el cine clásico y demostraron que el montaje podía convertirse en el principal mecanismo de construcción del relato audiovisual (Dancyger, 2013).

Las investigaciones desarrolladas posteriormente por Lev Kuleshov y Sergei Eisenstein ampliaron todavía más las posibilidades del montaje al demostrar que la combinación de planos genera significados nuevos que no existen en las imágenes consideradas de forma aislada. Estas aportaciones sentaron las bases de la teoría moderna del montaje y consolidaron su papel como uno de los principales recursos del lenguaje cinematográfico (Eisenstein, 2001; Kuleshov, 1974).

8.4. El efecto Kuleshov

Uno de los experimentos más influyentes de la historia del lenguaje cinematográfico fue desarrollado por el cineasta y teórico soviético Lev Kuleshov durante la década de 1920. Su objetivo consistía en demostrar que el significado de una secuencia audiovisual no depende exclusivamente del contenido de cada plano, sino de la relación que el espectador establece entre las imágenes presentadas de forma consecutiva (Kuleshov, 1974; Bordwell *et al.*, 2020).

En el experimento más conocido, Kuleshov mostró repetidamente el mismo primer plano de un actor con expresión aparentemente neutra, alternándolo sucesivamente con imágenes de un plato de comida, un niño jugando y un ataúd. Aunque el rostro permanecía exactamente igual en todas las secuencias, los espectadores interpretaron emociones diferentes (hambre, ternura o tristeza) en función de la imagen que aparecía inmediatamente después (Kuleshov, 1974).

Este experimento puso de manifiesto que el significado cinematográfico no reside únicamente en los planos considerados de forma aislada, sino que surge

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

Figura 125. El efecto Kuleshov.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

de la relación establecida entre ellos mediante el montaje. Es el espectador quien construye mentalmente la continuidad narrativa e interpreta las emociones a partir de la asociación entre las imágenes, convirtiéndose en un participante activo del proceso comunicativo (Eisenstein, 2001; Aumont, 1992).

Las conclusiones de Kuleshov influyeron profundamente en el desarrollo de la teoría del montaje soviético y sirvieron de base para las investigaciones posteriores de Sergei Eisenstein sobre el montaje intelectual. En la actualidad, el efecto Kuleshov continúa siendo uno de los principios fundamentales del lenguaje audiovisual y demuestra que el montaje constituye un proceso de construcción del significado más que una simple técnica de unión entre planos (Dancyger, 2013; Murch, 2004).

8.5. El montaje como generador de significado

La denominada escuela soviética del montaje defendía que el auténtico lenguaje del cine no residía únicamente en las imágenes registradas por la cámara, sino en la forma en que estas eran organizadas mediante el montaje. Desde esta perspectiva, el significado cinematográfico surge de la relación establecida entre los diferentes planos y no de cada imagen considerada de

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

Figura 126. El montaje como generador de significado.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

forma aislada. Esta concepción transformó profundamente la teoría del cine y continúa influyendo en la realización audiovisual contemporánea (Eisenstein, 2001; Bordwell *et al.*, 2020).

Sergei Eisenstein desarrolló la denominada teoría del montaje intelectual, según la cual la confrontación entre dos imágenes genera una idea nueva que no existe en ninguno de los planos por separado. Para Eisenstein, el montaje debía provocar una respuesta intelectual y emocional en el espectador, convirtiéndose en el principal mecanismo de construcción del significado cinematográfico (Eisenstein, 2001).

Dziga Vertov defendía un modelo basado en la capacidad documental de la cámara. Su propuesta del cine-ojo (Kino-Eye) consideraba que el montaje permitía revelar aspectos de la realidad que el ojo humano no era capaz de percibir directamente, otorgando al cine una función de conocimiento y transformación social (Vertov, 1984).

Vsevolod Pudovkin concebía el montaje como un proceso de construcción progresiva del relato mediante la asociación lógica y emocional de los planos. A diferencia de Eisenstein, que enfatizaba el conflicto entre imágenes, Pudovkin otorgaba mayor importancia a la continuidad narrativa y a la articulación gradual del significado cinematográfico (Pudovkin, 1958).

A pesar de sus diferencias teóricas, estos autores coincidían en una idea fundamental: el montaje constituye el principal recurso del lenguaje cinemato-

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

gráfico para construir significado, organizar el tiempo y el espacio narrativos y orientar la interpretación del espectador. Sus aportaciones continúan siendo una referencia esencial para comprender la narrativa audiovisual contemporánea (Aumont, 1992; Dancyger, 2013).

8.6. Tipos de montaje

El montaje puede clasificarse atendiendo a la función narrativa y comunicativa que desempeña dentro de la obra audiovisual. Aunque en la práctica estos tipos suelen combinarse entre sí, su diferenciación resulta útil para comprender las distintas estrategias utilizadas en la construcción del relato cinematográfico y audiovisual (Dancyger, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

El montaje narrativo tiene como objetivo principal construir una historia de forma clara, lógica y comprensible para el espectador. La continuidad entre los planos facilita la comprensión de las acciones, de las relaciones entre los personajes y del desarrollo temporal de la narración. Este tipo de montaje constituye la base del cine clásico, de la mayor parte de las series de ficción y de numerosas producciones televisivas contemporáneas (Bordwell *et al.*, 2020).

El montaje descriptivo prioriza la presentación ordenada de la información antes que la intensidad dramática. Su finalidad consiste en mostrar espacios, procesos, objetos o acontecimientos de manera comprensible, facilitando la observación y el análisis por parte del espectador. Resulta especialmente frecuente en documentales, reportajes, vídeos educativos y producciones divulgativas (Dancyger, 2013).

El montaje expresivo busca provocar una respuesta emocional mediante la organización del ritmo, la duración de los planos y la combinación de las imágenes. En este tipo de montaje, el tiempo de permanencia de cada plano, la velocidad de los cortes y la relación entre imagen y sonido adquieren una importancia decisiva para construir tensión, dinamismo, serenidad o cualquier otra emoción que la narración pretenda transmitir (Pearlman, 2025; Murch, 2004).

El montaje ideológico utiliza la asociación entre imágenes para construir argumentos, transmitir ideas o defender determinados posicionamientos sociales, culturales o políticos. Mediante la relación entre planos, el montaje invita al espectador a establecer conexiones intelectuales que van más allá del contenido literal de las imágenes. Este recurso ha sido ampliamente utilizado en el cine político, el documental crítico y la comunicación social (Eisenstein, 2001).

El montaje poético concede prioridad a las asociaciones visuales, simbólicas y estéticas sobre la continuidad narrativa convencional. La relación entre los planos responde principalmente a criterios expresivos, metafóricos o

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

Figura 127. Tipos de montaje.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

emocionales, permitiendo construir significados abiertos y favoreciendo una interpretación más activa por parte del espectador. Este tipo de montaje es habitual en el cine de autor, el ensayo audiovisual y determinadas producciones experimentales (Aumont, 1992; Dancyger, 2013).

En la producción audiovisual contemporánea, estos tipos de montaje rara vez aparecen de forma aislada. Una misma obra puede combinar estrategias narrativas, expresivas e ideológicas según las necesidades de cada secuencia, demostrando que el montaje constituye un recurso flexible cuya finalidad última consiste en organizar el significado del relato audiovisual (Bordwell *et al.*, 2020).

8.7. El montaje de continuidad

El montaje de continuidad constituye el modelo narrativo predominante en el cine clásico, la televisión, las series y gran parte de la producción audiovisual contemporánea. Su finalidad consiste en organizar las imágenes y los sonidos de forma que el espectador perciba la narración como un desarrollo continuo y coherente, sin que las transiciones entre los diferentes planos llamen la atención sobre el propio proceso de montaje (Bordwell *et al.*, 2020; Dancyger, 2013).

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

Figura 128. El montaje de continuidad.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La principal característica de este sistema consiste en crear la ilusión de continuidad espacial y temporal entre planos registrados de forma independiente. Aunque una escena pueda haberse grabado en diferentes momentos, localizaciones o jornadas de rodaje, el montaje permite que el espectador la perciba como una única acción desarrollada de forma natural (Murch, 2004).

Para conseguir este efecto, el montaje de continuidad se apoya en varios principios fundamentales. La coherencia espacial mantiene una orientación constante del espacio representado, permitiendo que el espectador comprenda la posición relativa de los personajes y de los objetos. La coherencia temporal organiza las acciones respetando una secuencia lógica que facilita la comprensión del relato. La continuidad de acción garantiza que los movimientos iniciados en un plano concluyan de forma natural en el siguiente, mientras que la continuidad visual preserva la estabilidad de elementos como la iluminación, el vestuario, la posición de los personajes y la composición de la imagen (Bordwell *et al.*, 2020; Dancyger, 2013).

El resultado de la aplicación de estos principios es una narración fluida que permite al espectador concentrarse en la historia sin percibir las operaciones de montaje. Esta aparente invisibilidad constituye precisamente una de las mayores fortalezas del montaje de continuidad y explica su amplia implantación en la producción audiovisual profesional (Murch, 2004; Pearlman, 2025).

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

La continuidad no constituye una obligación absoluta. Numerosos autores utilizan rupturas deliberadas de estos principios con fines expresivos, generando sorpresa, tensión, desorientación o nuevas formas de interpretación narrativa. En estos casos, la discontinuidad deja de ser un error para convertirse en un recurso creativo al servicio del relato (Aumont, 1992; Bordwell *et al*., 2020).

8.8. El raccord

El raccord hace referencia al conjunto de principios que garantizan la continuidad visual y sonora entre planos consecutivos durante el montaje. Su principal finalidad consiste en evitar rupturas perceptibles que puedan distraer al espectador o dificultar la comprensión de la narración. Gracias al raccord, acciones registradas en momentos y lugares diferentes pueden percibirse como una única secuencia continua y coherente (Bordwell *et al*., 2020; Dancyger, 2013).

El raccord de movimiento garantiza que una acción iniciada en un plano continúe de forma natural en el siguiente. La continuidad del desplazamiento permite que el espectador perciba la acción como un único acontecimiento, aunque haya sido registrada mediante diferentes tomas (Murch, 2004).

El raccord de dirección mantiene la orientación de los desplazamientos dentro del espacio audiovisual. Cuando un personaje avanza hacia una determinada dirección en un plano, debe conservar esa orientación en el plano siguiente para evitar confusión espacial y preservar la coherencia narrativa (Bordwell *et al*., 2020).

El raccord de mirada asegura que la dirección visual de los personajes resulte coherente con aquello que observan. La correcta relación entre un personaje que mira y el objeto o persona observados facilita la comprensión de las relaciones espaciales y constituye uno de los principios fundamentales del montaje de continuidad (Aumont, 1992).

El raccord de vestuario y caracterización garantiza que la apariencia de los personajes permanezca constante entre planos consecutivos. Cambios involuntarios en la ropa, el peinado, el maquillaje o los accesorios pueden romper la ilusión de continuidad y afectar a la credibilidad de la narración (Millerson, 2007).

El raccord de iluminación mantiene la coherencia de la dirección, intensidad, calidad y temperatura de la luz entre diferentes planos pertenecientes a una misma secuencia. La continuidad lumínica resulta esencial para preservar la unidad visual del relato y evitar cambios perceptibles durante el montaje (Brown, 2021).

Además de estos tipos, en la práctica profesional adquieren especial importancia el raccord de eje, que respeta la orientación espacial de la escena me-

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

Figura 129. El raccord.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

diante la conocida regla de los 180 grados, y el raccord sonoro, que mantiene la continuidad de ambientes, diálogos y efectos entre los distintos planos de una secuencia (Dancyger, 2013; Chion, 1993).

En conjunto, el raccord constituye uno de los principales mecanismos que permiten construir una narración audiovisual fluida y coherente. Aunque en determinadas producciones la ruptura deliberada del raccord puede emplearse con fines expresivos, en la mayor parte del cine narrativo su correcta aplicación resulta esencial para favorecer la inmersión del espectador en la historia (Murch, 2004).

8.9. La regla de los 180 grados

La regla de los 180 grados constituye uno de los principios fundamentales del montaje de continuidad y de la planificación audiovisual. Su finalidad consiste en preservar la orientación espacial del espectador mediante el mantenimiento de un mismo eje imaginario durante la grabación y el montaje de una escena. Gracias a este procedimiento, las relaciones espaciales entre los personajes y los objetos permanecen constantes, facilitando la comprensión de la acción (Bordwell *et al.*, 2020; Dancyger, 2013).

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

Figura 130. La regla de los 180º.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Cuando dos personajes interactúan o un sujeto desarrolla una acción determinada, puede trazarse un eje de acción imaginario que une los principales elementos de la escena. Mientras la cámara permanezca situada en uno de los lados de ese eje, la dirección de las miradas, los desplazamientos y la posición relativa de los personajes se mantienen coherentes para el espectador. De este modo, cada plano complementa al anterior sin generar desorientación espacial (Murch, 2004).

La principal ventaja de la regla de los 180 grados consiste en facilitar una lectura clara del espacio narrativo. El espectador puede identificar con facilidad quién mira a quién, hacia dónde se desplazan los personajes y cuál es la organización espacial de la escena, sin necesidad de reconstruir continuamente la posición de los elementos representados (Bordwell *et al.*, 2020).

La regla de los 180 grados no constituye una norma absoluta. Su ruptura puede emplearse deliberadamente para generar desconcierto, tensión, conflicto o desorientación psicológica, siempre que responda a una intención narrativa claramente justificada. En estos casos, el cambio de eje deja de ser un error técnico para convertirse en un recurso expresivo del lenguaje audiovisual (Dancyger, 2013; Aumont, 1992).

Cuando resulta necesario cruzar el eje durante una secuencia, es habitual utilizar planos de transición, movimientos de cámara o planos neutros que

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

Figura 131. La regla de los 30º.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

permitan reorientar progresivamente al espectador y mantener la continuidad espacial del relato (Murch, 2004; Millerson, 2007).

8.10. La regla de los 30 grados

La regla de los 30 grados constituye uno de los principios clásicos del montaje de continuidad y se aplica cuando se realizan dos planos consecutivos sobre un mismo sujeto o una misma acción. Según esta recomendación, la posición de la cámara debe variar aproximadamente 30 grados respecto al plano anterior, o bien modificar de forma significativa el tamaño del plano, con el fin de que el cambio resulte claramente perceptible para el espectador (Bordwell *et al.*, 2020; Dancyger, 2013) (véase la figura 131).

El objetivo principal de esta regla consiste en evitar los denominados saltos de montaje (jump cuts), que se producen cuando dos planos demasiado similares aparecen consecutivamente. En estas situaciones, el espectador percibe un cambio brusco en la posición del sujeto o de la cámara que rompe la continuidad visual y genera una sensación de discontinuidad no deseada (Murch, 2004).

La aplicación de la regla de los 30 grados favorece una transición más fluida entre planos y contribuye a mantener la continuidad narrativa de la escena.

Además de modificar el ángulo de cámara, también es habitual combinar este recurso con variaciones en el tamaño del plano, pasando, por ejemplo, de un plano general a un plano medio o de un plano medio a un primer plano, reforzando así la progresión visual de la secuencia (Bordwell *et al*., 2020; Pearlman, 2025).

Al igual que ocurre con la regla de los 180 grados, la ruptura deliberada de esta recomendación puede utilizarse como un recurso expresivo. En determinados géneros o estilos audiovisuales, el jump cut se emplea intencionadamente para transmitir dinamismo, fragmentación temporal, urgencia o determinadas sensaciones psicológicas. Este procedimiento es frecuente en videoclips, publicidad, documentales contemporáneos y contenidos para plataformas digitales (Dancyger, 2013; Murch, 2004).

La regla de los 30 grados debe entenderse como una herramienta para facilitar la continuidad visual y no como una norma inalterable. Su aplicación o su ruptura dependerán siempre de la intención narrativa y del efecto que el realizador desee provocar en el espectador (Aumont, 1992).

8.11. Ritmo audiovisual

El ritmo audiovisual hace referencia a la organización temporal de las imágenes y los sonidos dentro de una obra audiovisual. Su construcción depende de la duración de los planos, de la velocidad de las transiciones, de la organización de las acciones y de la interacción entre la imagen, el sonido y la música. El ritmo constituye uno de los principales recursos del montaje para dirigir la atención del espectador, modular la intensidad emocional y organizar el desarrollo narrativo (Pearlman, 2025; Murch, 2004).

Un ritmo lento suele caracterizarse por planos de mayor duración, movimientos pausados y transiciones menos frecuentes. Este tipo de construcción temporal favorece la contemplación, la reflexión y la observación detallada del espacio o de los personajes. Es habitual en el cine de autor, el documental observacional y determinadas secuencias dramáticas donde se pretende potenciar la carga emocional de la escena (Dancyger, 2013).

Un ritmo rápido utiliza planos breves, mayor frecuencia de cortes y una organización dinámica de las acciones. Este planteamiento incrementa la sensación de tensión, energía y movimiento, siendo característico de secuencias de acción, deportes, videoclips, publicidad y numerosos contenidos destinados a plataformas digitales (Bordwell *et al*., 2020).

El ritmo audiovisual no depende exclusivamente de la duración de los planos. También intervienen otros factores como la música, los diálogos, los efectos sonoros, la velocidad de los movimientos de cámara, la interpretación de los actores, la composición visual y la intensidad de las acciones representadas. La interacción de todos estos elementos determina la percepción temporal

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

Figura 132. El ritmo.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

del espectador y contribuye decisivamente a la construcción del significado audiovisual (Pearlman, 2025; Chion, 1993).

El ritmo constituye una decisión narrativa antes que un simple recurso técnico. Su adecuada planificación permite organizar la atención del espectador, construir emociones y mantener el equilibrio entre los diferentes momentos de la narración, adaptando la intensidad del relato a las necesidades expresivas de cada secuencia (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

8.12. Transiciones audiovisuales

Las transiciones audiovisuales constituyen los procedimientos mediante los cuales el montaje establece la relación entre planos, escenas o secuencias. Su función principal consiste en organizar la continuidad narrativa, facilitar la comprensión del paso del tiempo o del cambio de espacio y modular el ritmo del relato. Aunque las aplicaciones informáticas ofrecen una gran variedad de efectos de transición, la producción audiovisual profesional utiliza únicamente aquellos que poseen una justificación narrativa clara (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

El corte directo constituye la transición más utilizada en cine, televisión y producción audiovisual contemporánea. Consiste en pasar de un plano a otro

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

Figura 133a. Las transiciones.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

sin efectos intermedios, favoreciendo una narración fluida y una continuidad prácticamente invisible para el espectador. Su sencillez y eficacia explican que represente la inmensa mayoría de las transiciones empleadas en la producción profesional (Bordwell *et al.*, 2020).

El fundido a negro se produce cuando la imagen desaparece progresivamente hasta quedar completamente oscura. Tradicionalmente se utiliza para indicar el final de una secuencia, un cambio importante de escenario, una elipsis temporal o la conclusión de la obra audiovisual. Su utilización aporta una sensación de cierre y de pausa narrativa (Dancyger, 2013).

El fundido encadenado o encadenado consiste en la superposición progresiva de dos imágenes, de modo que una desaparece mientras la siguiente aparece simultáneamente. Este recurso suele emplearse para representar transiciones temporales suaves, recuerdos, sueños o cambios de localización donde se pretende mantener una continuidad visual y emocional entre ambas escenas (Murch, 2004).

La cortinilla sustituye una imagen por otra mediante un desplazamiento gráfico que recorre la pantalla. Aunque fue ampliamente utilizada en la televisión clásica y en determinados géneros audiovisuales, su presencia en la narrativa cinematográfica contemporánea es mucho menos frecuente, reservándose principalmente para programas de entretenimiento, retransmisiones

deportivas o determinados productos audiovisuales de carácter divulgativo (Millerson, 2007).

En la práctica profesional, la selección de una transición debe responder siempre a una intención narrativa. El uso indiscriminado de efectos visuales puede distraer al espectador y romper la continuidad del relato. La recomendación general consiste en priorizar el corte directo siempre que la narración no requiera una transición específica que aporte información adicional sobre el paso del tiempo, el cambio de espacio o el estado emocional de los personajes (Murch, 2004; Bordwell *et al.*, 2020) (véase la figura 133a).

8.13. El montaje sonoro

El montaje sonoro comprende el proceso de selección, organización y sincronización de todos los elementos acústicos que forman parte de una producción audiovisual. Al igual que ocurre con el montaje de imagen, su finalidad no consiste únicamente en ordenar materiales, sino en construir una narrativa sonora coherente capaz de complementar, enriquecer y ampliar el significado de las imágenes (Chion, 1993; Holman, 2010).

Durante la edición sonora se organizan los diálogos, los ambientes, la música, los efectos sonoros y los silencios, integrándolos dentro de una estructura narrativa común. Cada uno de estos elementos cumple una función específica, pero es su combinación la que permite construir un paisaje sonoro equilibrado y coherente con la intención expresiva de la obra audiovisual (Sonnenschein, 2001).

Una de las principales funciones del montaje sonoro consiste en garantizar la continuidad acústica entre planos y secuencias. La correcta transición de ambientes, voces y efectos evita rupturas perceptibles y favorece la sensación de unidad narrativa, incluso cuando las imágenes han sido registradas en momentos o localizaciones diferentes (Chion, 1993).

El montaje sonoro también desempeña un papel decisivo en la construcción del ritmo audiovisual. La duración de los silencios, la aparición de determinados efectos, la sincronización con la música o la cadencia de los diálogos modifican la percepción temporal de la secuencia y condicionan la intensidad emocional del relato. El ritmo audiovisual surge de la interacción constante entre el montaje de imagen y el montaje sonoro (Pearlman, 2025; Murch, 2004).

El montaje sonoro contribuye de manera decisiva a la construcción emocional de la obra audiovisual. La combinación de voces, música, ambientes y silencios permite crear atmósferas, reforzar el dramatismo de una escena, anticipar acontecimientos o dirigir la atención del espectador hacia determinados elementos narrativos. De este modo, el sonido deja de ser un complemento de la imagen para convertirse en un componente esencial del lenguaje audiovisual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001) (véase la figura 133b).

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

Figura 133b. El montaje sonoro.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

8.14. El montaje en distintos formatos audiovisuales

El montaje audiovisual adopta características diferentes según el formato, el medio de distribución y los objetivos comunicativos de cada producción. Aunque los principios básicos del lenguaje audiovisual permanecen constantes, la duración de los planos, el ritmo, las transiciones y la organización narrativa se adaptan a las expectativas de la audiencia y a las particularidades de cada contexto de difusión (Bordwell *et al.*, 2020; Dancyger, 2013).

En el cine, el montaje suele orientarse hacia el desarrollo progresivo de la narración, favoreciendo la continuidad espacial y temporal y permitiendo construir personajes, conflictos y emociones a lo largo de un relato de mayor duración. La planificación del ritmo responde a las necesidades dramáticas de cada secuencia y no únicamente a la velocidad de los cortes (Murch, 2004).

En el documental, el montaje combina la organización de la información con la construcción emocional del relato. La selección y ordenación de entrevistas, imágenes de archivo, ambientes y recursos visuales permite estructurar un discurso que informa, interpreta la realidad y, en muchas ocasiones, propone una determinada mirada sobre los hechos representados (Nichols, 2017).

Los informativos televisivos priorizan la claridad expositiva y la comprensión inmediata del mensaje. El montaje organiza la información siguiendo

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

Figura 134. El montaje según el formato audiovisual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

una estructura lógica y favorece la continuidad entre imágenes, locuciones y declaraciones, evitando recursos que puedan dificultar la interpretación de los acontecimientos (Millerson, 2007).

En la publicidad, el montaje se caracteriza por una elevada intensidad narrativa y una fuerte capacidad de síntesis. La duración reducida de las piezas obliga a organizar la información de forma muy eficiente, utilizando ritmos dinámicos, asociaciones visuales y una estrecha coordinación entre imagen, sonido y música para captar rápidamente la atención del espectador y reforzar el recuerdo del mensaje (Dancyger, 2013).

En las redes sociales y en las plataformas digitales, el montaje adquiere un ritmo aún más acelerado. La competencia por captar la atención durante los primeros segundos favorece la utilización de planos breves, cortes frecuentes, subtítulos, grafismos y formatos adaptados al consumo en dispositivos móviles. La duración reducida de los contenidos exige una planificación narrativa especialmente precisa y una elevada capacidad de síntesis audiovisual (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020; Scolari, 2013).

El montaje no constituye un procedimiento uniforme, sino un recurso flexible que adapta sus estrategias a las características de cada formato audiovisual. El profesional de la edición debe comprender las particularidades narrativas de cada medio para construir relatos eficaces y adecuados a las expectativas

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

Figura 135. El montaje para TikTok y reels.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

de sus audiencias (Pearlman, 2025; Bordwell *et al.*, 2020).

8.15. El montaje para TikTok y Reels

La consolidación de plataformas como TikTok, Instagram Reels y YouTube Shorts ha dado lugar a nuevas formas de montaje adaptadas al consumo audiovisual en dispositivos móviles. A diferencia del montaje cinematográfico tradicional, estas producciones se caracterizan por una elevada velocidad narrativa, una fuerte capacidad de síntesis y una planificación específicamente diseñada para captar la atención del usuario desde los primeros segundos de reproducción (Scolari, 2013; Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

Entre las características más habituales de este tipo de montaje destacan la utilización de planos de corta duración, cortes rápidos, formatos verticales, subtítulos permanentes, textos en pantalla, grafismos, música continua y un ritmo visual muy dinámico. La combinación de estos recursos permite transmitir una gran cantidad de información en pocos segundos y facilita la adaptación del contenido a los hábitos de consumo propios de las plataformas digitales (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

El objetivo principal de este modelo de edición consiste en retener la atención del espectador durante los primeros segundos, ya que las plataformas digitales favorecen un consumo rápido basado en el desplazamiento continuo (scroll). El inicio del vídeo adquiere una importancia decisiva y suele incorporar elementos visuales o sonoros capaces de despertar inmediatamente el interés de la audiencia (Scolari, 2013).

La rapidez del montaje no debe confundirse con la ausencia de planificación narrativa. Incluso en contenidos de muy corta duración, la organización de los planos, el ritmo de la edición y la relación entre imagen, sonido y texto continúan respondiendo a decisiones comunicativas orientadas a construir un mensaje claro y eficaz. El montaje para redes sociales representa una adaptación del lenguaje audiovisual clásico a un nuevo contexto de consumo, pero mantiene los principios fundamentales de organización

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

narrativa desarrollados por la teoría del montaje (Bordwell *et al.*, 2020; Pearlman, 2025).

La creciente importancia de estas plataformas ha convertido el montaje vertical en una competencia profesional imprescindible para realizadores, productores y creadores de contenido. En la actualidad, numerosas producciones planifican desde su origen diferentes versiones del mismo material audiovisual para adaptarlo simultáneamente al cine, la televisión, las plataformas de streaming y las redes sociales, optimizando así su alcance comunicativo y su difusión multiplataforma (Ruiz San Miguel *et al.*, 2016; Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

8.16. Inteligencia Artificial y edición audiovisual

La inteligencia artificial está transformando profundamente los procesos de edición audiovisual mediante la automatización de numerosas tareas técnicas y organizativas. Los sistemas actuales son capaces de detectar silencios, generar subtítulos automáticos, identificar rostros, clasificar materiales, seleccionar tomas, sincronizar imagen y sonido, crear versiones adaptadas para diferentes plataformas y automatizar procesos repetitivos del flujo de trabajo de postproducción (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Estas herramientas permiten reducir considerablemente los tiempos de edición y mejorar la eficiencia de la producción, especialmente en proyectos con grandes volúmenes de material audiovisual. La IA facilita la organización de archivos, la búsqueda inteligente de secuencias, la generación automática de subtítulos y la adaptación del contenido a diferentes formatos de distribución, optimizando la producción multiplataforma (Brown, 2021).

La inteligencia artificial identifica principalmente patrones técnicos, pero carece de la capacidad para interpretar plenamente las emociones, el contexto narrativo, la intención dramática o el significado simbólico de una secuencia. La decisión sobre qué plano utilizar, cuándo realizar un corte, cómo organizar el ritmo del relato o qué emoción transmitir continúa dependiendo del criterio creativo del editor y del realizador (Murch, 2004; Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo a la edición y no como un sustituto del montador. La construcción del significado audiovisual sigue siendo una actividad creativa basada en la sensibilidad narrativa, la experiencia profesional y la capacidad para organizar imágenes y sonidos en función de los objetivos comunicativos del proyecto (Dancyger, 2013; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

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

Figura 136. La IA y el montaje audiovisual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Errores frecuentes en la edición audiovisual

Entre los errores más habituales de los editores que se inician en la producción audiovisual destaca la incorporación de cortes innecesarios, que interrumpen la continuidad narrativa y dificultan la comprensión de la historia. Del mismo modo, un ritmo excesivamente acelerado puede provocar fatiga visual y reducir la capacidad del espectador para procesar la información presentada (Pearlman, 2025)(véase la figura 136).

Otro problema frecuente consiste en la falta de raccord entre planos consecutivos, generando confusión espacial o temporal. El abuso de transiciones y efectos visuales suele producir una apariencia poco profesional cuando estos recursos no responden a una necesidad narrativa claramente justificada (Dancyger, 2013).

También resulta habitual descuidar el montaje sonoro, relegándolo a un segundo plano respecto a la imagen. Una mezcla deficiente, una música excesivamente dominante o una continuidad acústica insuficiente pueden disminuir considerablemente la calidad percibida de la producción audiovisual y dificultar la comprensión del mensaje (Chion, 1993; Holman, 2010).

Una edición eficaz no depende de la cantidad de efectos utilizados ni de la velocidad del montaje, sino de la capacidad para organizar las imágenes y

https://doi.org/10.52495/c8.emcs.51.c55

los sonidos de forma coherente con la narración. La simplicidad, la claridad narrativa y la continuidad suelen constituir los principales indicadores de un montaje profesional (Murch, 2004).

Caso práctico

Realiza una entrevista institucional universitaria. El material de que vas a disponer es realizar una entrevista principal, crear u obtener los recursos audiovisuales para el soporte de la entrevista y grabar imágenes del campus universitario. La estrategia de montaje es seleccionar las mejores respuestas, organizar bien la narrativa, incorporar los recursos visuales, añadir la música, ajustar bien el ritmo y corregir la continuidad. El resultado es un vídeo institucional de tres minutos con narrativa clara y ritmo dinámico.

A las conclusiones que llegamos en este capítulo es que el montaje constituye uno de los recursos más poderosos del lenguaje audiovisual. A través de la organización estratégica de imágenes y sonidos, el editor construye significados, controla el ritmo narrativo y dirige la experiencia emocional del espectador.

Comprender las teorías del montaje, las reglas de continuidad y los principios de edición permite transformar materiales dispersos en relatos audiovisuales coherentes y eficaces. En un entorno dominado por la producción constante de contenidos digitales, estas competencias resultan esenciales para cualquier profesional de la comunicación audiovisual.

Preguntas de reflexión

¿Por qué el efecto Kuleshov sigue siendo relevante en la actualidad?
¿Cómo influye el ritmo en la experiencia del espectador?
¿Qué ventajas ofrece el montaje de continuidad?
¿Por qué el sonido resulta fundamental en la edición?
¿Qué tareas puede automatizar la IA y cuáles siguen dependiendo del editor?

Actividad práctica

Edite una secuencia de dos minutos utilizando el mismo material bruto para crear tres versiones diferentes: una versión informativa, una versión emocional y una versión promocional. Posteriormente redacte un informe de 3.000 palabras explicando los criterios de selección, el ritmo empleado, las estrategias narrativas, las diferencias entre versiones y la influencia del montaje en la construcción del significado.

9.

Adobe Premiere Pro

La transformación digital de la industria audiovisual ha convertido la edición en una de las competencias más importantes para los profesionales de la comunicación. Actualmente, la mayor parte de los contenidos audiovisuales que consumimos, desde películas y documentales hasta vídeos institucionales, informativos y publicaciones para redes sociales, pasan por procesos de edición digital que permiten organizar, transformar y optimizar materiales audiovisuales.

Entre las herramientas más utilizadas a nivel profesional destaca Adobe Premiere Pro, un software de edición no lineal que se ha consolidado como uno de los estándares de la industria audiovisual internacional. Su versatilidad, integración con otros programas de Adobe Creative Cloud y capacidad para gestionar proyectos de distinta complejidad lo convierten en una herramienta fundamental para estudiantes y profesionales.

Sin embargo, aprender Premiere Pro no consiste únicamente en dominar comandos o herramientas específicas. El verdadero objetivo consiste en comprender el flujo de trabajo profesional que permite transformar materiales audiovisuales dispersos en productos narrativamente coherentes, técnicamente correctos y visualmente atractivos. Este capítulo presenta los fundamentos operativos de Adobe Premiere Pro desde una perspectiva aplicada a la producción audiovisual universitaria y profesional.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender el flujo de trabajo de Adobe Premiere Pro, configurar proyectos de edición profesional, organizar materiales audiovisuales de manera eficiente, realizar procesos de montaje y edición, aplicar transiciones, efectos y gráficos y exportar contenidos para diferentes plataformas.

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

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Competencia digital avanzada.
CG2. Resolución de problemas técnicos.
CG3. Organización de proyectos audiovisuales.
—*Competencias específicas*
CE1. Editar contenidos audiovisuales profesionalmente.
CE2. Gestionar flujos de trabajo digitales.
CE3. Exportar materiales para múltiples plataformas.

9.1. ¿Qué es Adobe Premiere Pro?

Adobe Premiere Pro es un software de edición no lineal (NLE, Non-Linear Editing) desarrollado por Adobe Systems y permite importar materiales audiovisuales, organizar recursos, editar vídeo, editar audio, incorporar gráficos, aplicar efectos y exportar productos finales. Premiere Pro se emplea habitualmente en cine, televisión, publicidad, comunicación institucional, redes sociales, producción educativa y periodismo audiovisual.

Adobe Premiere Pro es un software profesional de edición no lineal (Non-Linear Editing o NLE) desarrollado por Adobe Systems para la creación y postproducción de contenidos audiovisuales. Su principal característica consiste en permitir el acceso inmediato a cualquier fragmento del material grabado sin necesidad de seguir un orden secuencial, facilitando así un proceso de edición flexible, reversible y altamente eficiente (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

Como sistema de edición no lineal, Premiere Pro permite importar materiales audiovisuales, organizar proyectos, gestionar archivos, editar vídeo y audio, incorporar gráficos y títulos, aplicar efectos visuales, realizar corrección y gradación del color, integrar efectos sonoros y exportar el producto final en múltiples formatos adaptados a diferentes plataformas de distribución (Adobe, 2025).

Gracias a su integración con otras aplicaciones del ecosistema Adobe, como After Effects, Audition, Photoshop o Media Encoder, Premiere Pro forma parte de uno de los entornos de producción más utilizados en la industria audiovisual contemporánea. Esta interoperabilidad facilita el desarrollo de flujos de trabajo colaborativos y optimiza los procesos de postproducción en proyectos de muy diversa complejidad (Brown, 2021).

En la actualidad, Premiere Pro se emplea habitualmente en la producción cinematográfica, la televisión, la publicidad, la comunicación institucional, el periodismo audiovisual, la producción educativa y la creación de contenidos para plataformas digitales y redes sociales. Su versatilidad y constante evolu-

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 137. Adobe Premiere Pro.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

ción lo convierten en una de las herramientas más utilizadas por profesionales y estudiantes de comunicación audiovisual (Adobe, 2025; Millerson, 2007).

Conviene recordar que Premiere Pro constituye únicamente una herramienta de trabajo. La calidad del montaje continúa dependiendo del conocimiento del lenguaje audiovisual, de la planificación narrativa y de la capacidad del editor para organizar imágenes y sonidos de manera coherente con los objetivos comunicativos del proyecto (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

9.2. Edición lineal y no lineal

La evolución de la tecnología ha transformado profundamente los procesos de edición audiovisual. Hasta finales del siglo XX, la mayor parte de las producciones se editaban mediante sistemas lineales, mientras que la digitalización permitió el desarrollo de la edición no lineal (NLE, Non-Linear Editing), que constituye actualmente el modelo predominante en la industria audiovisual (Dancyger, 2013; Adobe, 2025).

La edición lineal se realizaba de forma secuencial sobre soportes físicos, principalmente cintas magnéticas de vídeo. Cualquier modificación obligaba a rehacer parte del trabajo ya realizado, ya que las imágenes debían editarse siguiendo estrictamente el orden definitivo de la narración. Este procedimiento

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

Figura 138. Edición lineal y no lineal.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

limitaba considerablemente la flexibilidad del montaje y hacía que las correcciones posteriores resultaran complejas y costosas (Millerson, 2007).

La edición no lineal permite acceder de forma inmediata a cualquier fragmento del material audiovisual sin alterar el resto del proyecto. Los planos pueden reorganizarse, sustituirse o eliminarse en cualquier momento del proceso de edición, facilitando la experimentación narrativa y la realización de modificaciones sin afectar al material original. Esta flexibilidad ha transformado completamente los flujos de trabajo de la postproducción audiovisual contemporánea (Dancyger, 2013).

Los sistemas NLE incorporan además herramientas avanzadas para la organización de archivos, la edición multicámara, la corrección de color, la edición de sonido, los efectos visuales y la exportación en múltiples formatos. Gracias a estas prestaciones, programas como Adobe Premiere Pro se han convertido en plataformas integrales de postproducción capaces de gestionar proyectos audiovisuales de muy diversa complejidad (Adobe, 2025; Brown, 2021).

La transición desde la edición lineal hacia la edición no lineal no representó únicamente un cambio tecnológico, sino una auténtica transformación en la forma de concebir el montaje audiovisual. La posibilidad de reorganizar libremente el material registrado ha incrementado las posibilidades creativas del editor y ha convertido la experimentación narrativa en una parte habitual del proceso de postproducción (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

9.3. Flujo general de trabajo

El trabajo con Adobe Premiere Pro se organiza mediante un flujo de producción estructurado que permite desarrollar proyectos audiovisuales de forma ordenada y eficiente. Aunque cada producción presenta características específicas, la mayoría de los proyectos profesionales siguen una secuencia de trabajo similar que facilita la organización del material, optimiza los tiempos de edición y garantiza la calidad del resultado final (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

La primera etapa corresponde a la importación del material audiovisual, incorporando al proyecto los vídeos, archivos de audio, fotografías, gráficos y demás recursos necesarios para la edición. Una correcta importación constituye la base de todo el proceso posterior y permite mantener una adecuada organización de los archivos de trabajo (Adobe, 2025).

A continuación, se realiza la organización de los materiales, clasificando los recursos mediante carpetas, secuencias, etiquetas de color o metadatos que faciliten su localización durante la edición. Esta fase resulta especialmente importante en proyectos de gran complejidad, donde pueden gestionarse cientos o miles de archivos audiovisuales (Brown, 2021).

La tercera etapa consiste en la selección de tomas, identificando los fragmentos que formarán parte del montaje definitivo. Durante este proceso, el editor analiza la calidad técnica de las imágenes, la interpretación de los personajes, la continuidad y la eficacia narrativa de cada plano antes de incorporarlo a la secuencia principal (Murch, 2004).

Posteriormente comienza el montaje inicial, en el que se establece la estructura básica del relato mediante la organización de los planos en la línea de tiempo. Una vez construida esta primera versión, se desarrolla la edición fina, ajustando con precisión la duración de los planos, el ritmo, las transiciones, el raccord y la continuidad narrativa hasta obtener la secuencia definitiva (Dancyger, 2013; Pearlman, 2025).

Tras finalizar el montaje visual, se realizan las tareas relacionadas con el tratamiento del sonido, incluyendo la organización de diálogos, ambientes, música y efectos sonoros, así como la mezcla y el ajuste de niveles. Posteriormente se desarrolla la corrección y gradación del color, proceso que permite equilibrar la apariencia visual de la obra y definir su identidad estética definitiva (Brown, 2021).

El proyecto se prepara para su distribución mediante la exportación, seleccionando el formato, la resolución, el códec y la configuración técnica más adecuados según el medio de difusión previsto, ya sea cine, televisión, plataformas de *streaming*, redes sociales o dispositivos móviles (Adobe, 2025).

Este flujo de trabajo permite organizar de forma sistemática todas las fases de la edición audiovisual y constituye el procedimiento habitual seguido por la mayoría de profesionales de la postproducción digital (Murch, 2004).

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

Figura 139. Flujo de trabajo en ENL.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

9.4. Creación de un proyecto

La creación de un proyecto constituye el primer paso del flujo de trabajo en Adobe Premiere Pro y condiciona la organización posterior de todos los materiales audiovisuales. Una estructura correctamente planificada facilita la localización de archivos, reduce errores durante la edición y optimiza el trabajo colaborativo entre los diferentes miembros del equipo de postproducción (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

Uno de los primeros aspectos que debe definirse es el nombre del proyecto. Se recomienda utilizar una denominación clara, descriptiva y homogénea que facilite su identificación. Por ejemplo, para un vídeo institucional de una facultad universitaria podría emplearse una estructura como: Video_Institucional_Comunicacion_2026

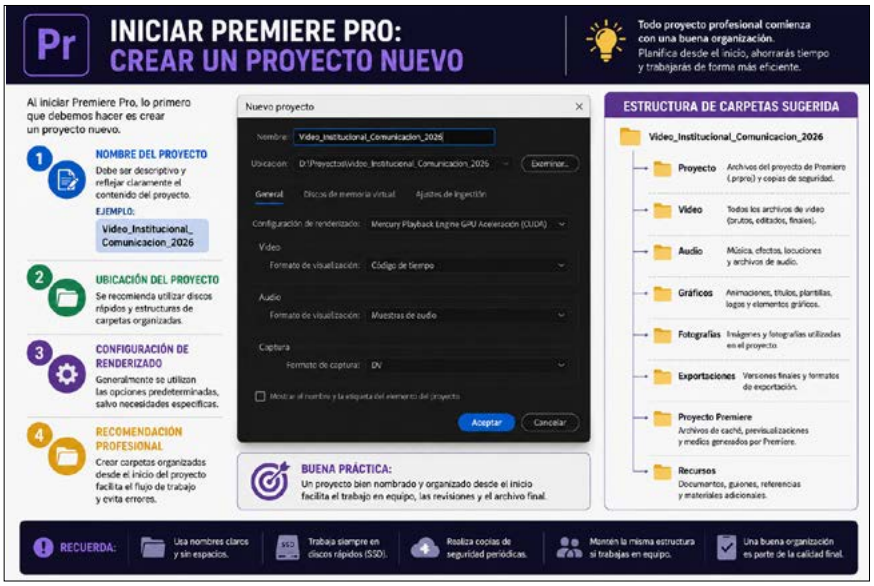
La utilización de nombres normalizados evita confusiones cuando se gestionan diferentes versiones del mismo proyecto y facilita la organización de los archivos durante todo el proceso de producción (Adobe, 2025).

Otro aspecto fundamental es la ubicación del proyecto. Siempre que sea posible, resulta recomendable trabajar sobre unidades de almacenamiento rápidas, preferentemente discos SSD, manteniendo una estructura ordenada de carpetas que facilite tanto la edición como las copias de seguridad. Una organización adecuada desde el inicio reduce significativamente los problemas de localización de archivos y mejora el rendimiento del sistema durante la edición (Brown, 2021).

En relación con la configuración del proyecto, Adobe Premiere Pro incorpora parámetros predeterminados que resultan adecuados para la mayoría de

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 140. Creación de un proyecto.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

las producciones. Estos ajustes pueden adaptarse posteriormente a las necesidades específicas del flujo de trabajo, especialmente en proyectos multicámara, producciones cinematográficas o trabajos destinados a plataformas concretas de distribución (Adobe, 2025).

Como criterio profesional, resulta recomendable crear desde el inicio una estructura organizada de carpetas que facilite la gestión de todos los recursos del proyecto. Una posible organización puede incluir las siguientes categorías: Proyecto, Vídeo, Audio, Gráficos, Fotografías, Exportaciones, Proyecto Premiere y Recursos.

Esta organización favorece la localización inmediata de los archivos, facilita el trabajo colaborativo y reduce el riesgo de pérdida de materiales durante la producción y la postproducción (Dancyger, 2013; Brown, 2021).

9.5. Interfaz de Premiere Pro

La interfaz de Adobe Premiere Pro se organiza mediante un conjunto de paneles de trabajo que pueden personalizarse según las necesidades de cada proyecto y del flujo de trabajo del editor. Esta estructura modular permite adaptar el entorno de edición a diferentes tareas, como el montaje, la correc-

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

Figura 141. Interfaz de Adobe Premiere Pro.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

ción de color, la edición de sonido o la exportación del proyecto, optimizando la productividad durante la postproducción (Adobe, 2025).

El Panel Proyecto constituye el espacio donde se almacenan y organizan todos los recursos importados, incluyendo vídeos, archivos de audio, fotografías, gráficos y secuencias. Una correcta organización de este panel facilita la localización de los materiales y mejora la eficiencia durante la edición (Adobe, 2025).

El Monitor de origen permite visualizar los archivos antes de incorporarlos a la línea de tiempo. En este panel el editor puede seleccionar los puntos de entrada y salida (In y Out), revisar el contenido de los clips y decidir qué fragmentos serán utilizados posteriormente en el montaje (Adobe, 2025).

El Monitor de programa muestra el resultado de la secuencia que se está editando. A través de este panel es posible comprobar la continuidad narrativa, revisar las transiciones, visualizar los efectos aplicados y evaluar el resultado final del montaje conforme avanza el proceso de edición (Dancyger, 2013).

La Línea de tiempo (Timeline) constituye el núcleo operativo de Premiere Pro y el espacio donde se desarrolla la mayor parte del trabajo de edición. En ella se organizan cronológicamente los clips de vídeo, las pistas de audio, los títulos, los gráficos y los efectos, permitiendo construir progresivamente la estructura narrativa de la producción audiovisual (Murch, 2004).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

El Panel de herramientas reúne las principales funciones utilizadas durante la edición, entre las que destacan la herramienta de selección, la herramienta de corte (Razor Tool), las herramientas de desplazamiento y recorte, así como la herramienta de texto, empleada para incorporar títulos y elementos gráficos al proyecto (Adobe, 2025).

El Panel de efectos permite acceder a los efectos de vídeo y audio, las transiciones, los ajustes de movimiento, la corrección de color y otras funciones de postproducción que pueden aplicarse a los diferentes elementos de la secuencia. La utilización adecuada de estos recursos permite enriquecer el montaje sin comprometer la claridad narrativa de la obra audiovisual (Brown, 2021).

Aunque la distribución de los paneles puede modificarse según las preferencias del usuario, todos ellos forman parte de un entorno de trabajo integrado diseñado para facilitar el desarrollo de proyectos audiovisuales profesionales desde la importación inicial hasta la exportación final (Adobe, 2025).

9.6. Importación de materiales

La importación de materiales constituye el primer paso operativo de cualquier proyecto de edición en Adobe Premiere Pro. Durante esta fase se incorporan al proyecto todos los recursos audiovisuales que posteriormente serán utilizados en el montaje, incluyendo archivos de vídeo, audio, fotografías, gráficos, ilustraciones y otros elementos multimedia (Adobe, 2025).

Premiere Pro permite importar los archivos mediante diferentes procedimientos, como la utilización de las opciones de importación del programa o el arrastre directo de los materiales al Panel Proyecto. Independientemente del método utilizado, todos los archivos permanecen vinculados a su ubicación original en el sistema de almacenamiento, lo que facilita su gestión y actualización durante el proceso de edición (Adobe, 2025).

Antes de iniciar el montaje resulta recomendable comprobar que todos los materiales se han importado correctamente y organizar los recursos en carpetas o contenedores según su naturaleza o función dentro del proyecto. Esta clasificación facilita la localización de los archivos y mejora considerablemente la eficiencia del trabajo de edición, especialmente en producciones con un elevado número de clips (Brown, 2021).

Como criterio profesional, es aconsejable utilizar nombres descriptivos y normalizados desde el momento de la grabación, evitando denominaciones genéricas generadas automáticamente por la cámara. Una nomenclatura coherente simplifica la organización de los materiales, reduce el riesgo de errores y facilita el trabajo colaborativo entre los diferentes miembros del equipo de postproducción (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

Conviene mantener una estructura de carpetas estable durante todo el proyecto y evitar mover o renombrar los archivos originales una vez importados.

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

Figura 142. Importación de materiales.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

De este modo se previenen problemas de vinculación (*media offline*) que pueden dificultar el desarrollo normal de la edición (Adobe, 2025).

9.7. Organización mediante bins

Los bins constituyen el sistema de organización interna de Adobe Premiere Pro y funcionan como carpetas que permiten clasificar y gestionar los diferentes recursos del proyecto. Aunque no modifican la ubicación física de los archivos en el disco de almacenamiento, facilitan su localización durante la edición y contribuyen a mantener un entorno de trabajo ordenado y eficiente (Adobe, 2025).

La organización mediante bins resulta especialmente importante en proyectos que incorporan un elevado número de vídeos, archivos de audio, fotografías, gráficos y secuencias. Una estructura organizada desde el inicio reduce considerablemente el tiempo dedicado a la búsqueda de materiales y facilita el trabajo colaborativo entre los diferentes miembros del equipo de postproducción (Brown, 2021).

Como criterio profesional, es recomendable establecer una estructura de bins coherente con las características del proyecto. Una organización habitual

Figura 143. La organización mediante carpetas.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

puede incluir las siguientes categorías: Vídeo, Audio, Entrevistas, Recursos, Música, Gráficos, Fotografías, Secuencias y Exportaciones (opcional).

En proyectos de mayor complejidad, estas carpetas pueden subdividirse según jornadas de rodaje, localizaciones, cámaras utilizadas, personajes o cualquier otro criterio que facilite la gestión del material audiovisual (Adobe, 2025).

La utilización sistemática de bins aporta importantes ventajas durante la edición. Entre ellas destacan una mayor rapidez en la localización de archivos, una organización más eficiente del proyecto, una reducción del riesgo de errores y una mejora significativa de la productividad. Una estructura ordenada simplifica la revisión de versiones, el intercambio de proyectos entre distintos editores y la conservación del material una vez finalizada la producción (Dancyger, 2013).

La organización de los recursos mediante bins no constituye únicamente una cuestión de orden, sino una parte esencial del flujo de trabajo profesional en edición audiovisual. Un proyecto correctamente estructurado facilita todas las fases posteriores del montaje y reduce considerablemente el tiempo dedicado a tareas administrativas durante la postproducción (Brown, 2021).

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

9.8. Creación de secuencias

La secuencia constituye el espacio de trabajo donde se desarrolla el montaje audiovisual en Adobe Premiere Pro. En ella se organizan cronológicamente los clips de vídeo, las pistas de audio, los gráficos, los títulos y el resto de elementos que conformarán la versión definitiva del proyecto. Puede entenderse como el entorno donde el editor construye la estructura narrativa de la obra audiovisual (Adobe, 2025; Dancyger, 2013).

Al crear una nueva secuencia es necesario definir una serie de parámetros técnicos que determinarán las características generales del proyecto. Entre los más importantes destacan la resolución, que establece el tamaño de cada fotograma (por ejemplo, 1920×1080 píxeles para Full HD o 3840×2160 píxeles para 4K UHD); la frecuencia de imagen (frame rate), que determina el número de fotogramas por segundo (por ejemplo, 25 fps o 50 fps); y la frecuencia de muestreo del audio, habitualmente configurada en 48 kHz, estándar utilizado en la producción audiovisual profesional (Adobe, 2025; Brown, 2021).

La correcta configuración de estos parámetros garantiza la compatibilidad entre los diferentes materiales importados y facilita el desarrollo de la edición. Una secuencia configurada de forma inadecuada puede generar problemas de reproducción, pérdida de calidad, incompatibilidades entre archivos o dificultades durante la exportación del proyecto final (Brown, 2021).

Como criterio profesional, se recomienda configurar la secuencia tomando como referencia las características técnicas del material principal de grabación. De este modo se minimizan los procesos de conversión automática y se preserva la máxima calidad posible durante todo el flujo de trabajo de postproducción (Adobe, 2025).

En proyectos que combinan materiales procedentes de diferentes cámaras o formatos, resulta especialmente importante establecer desde el inicio los parámetros técnicos de la secuencia y mantenerlos de forma coherente durante toda la edición. Esta planificación facilita la continuidad visual y simplifica el proceso de exportación hacia los diferentes formatos de distribución (Dancyger, 2013)(véase la figura 144).

9.9. Selección de material

Antes de iniciar el montaje resulta imprescindible realizar una revisión completa del material grabado. La selección de tomas constituye una de las fases más importantes del proceso de edición, ya que permite identificar los fragmentos con mayor calidad técnica y narrativa antes de comenzar la construcción de la secuencia definitiva. Una adecuada selección inicial facilita el trabajo posterior y mejora significativamente la eficiencia del montaje (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 144. Creación de secuencia en ENL.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

El procedimiento profesional suele desarrollarse siguiendo una secuencia lógica. En primer lugar, se visualiza íntegramente el material grabado, prestando atención a aspectos como la calidad de la imagen, el sonido, la continuidad, la interpretación de los personajes y la estabilidad de los planos. Posteriormente se identifican las mejores tomas, se seleccionan los fragmentos útiles y se clasifican mediante marcadores, etiquetas o comentarios que faciliten su localización durante la edición (Adobe, 2025).

Adobe Premiere Pro permite definir con precisión los puntos de entrada (*In*) y salida (*Out*) de cada clip antes de incorporarlo a la secuencia. Este procedimiento evita trabajar con fragmentos innecesarios y favorece una organización más eficiente del material audiovisual desde las primeras fases del montaje (Adobe, 2025).

Para agilizar este proceso, Premiere Pro incorpora una serie de atajos de teclado ampliamente utilizados en el ámbito profesional. Entre los más habituales destacan: I: establecer el punto de entrada (*In*). O: establecer el punto de salida (*Out*). J: reproducción hacia atrás. K: detener la reproducción. L: reproducción hacia delante. El dominio progresivo de estos atajos incrementa considerablemente la velocidad de trabajo y permite desarrollar un flujo de edición mucho más eficiente que la utilización exclusiva del ratón (Adobe, 2025).

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

Figura 145. Procedimiento antes de editar.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La selección de material no constituye una simple tarea previa al montaje, sino una fase decisiva para la construcción del relato audiovisual. La calidad de las decisiones adoptadas durante este proceso condicionará posteriormente el ritmo, la continuidad y la eficacia narrativa de la edición final (Murch, 2004; Pearlman, 2025).

9.10. Montaje inicial

El montaje inicial, también denominado rough cut o assembly cut, constituye la primera versión estructurada de un proyecto audiovisual. Su principal objetivo consiste en organizar las imágenes y los sonidos siguiendo el orden previsto por el guion, permitiendo comprobar el funcionamiento general de la narración antes de iniciar los procesos de edición detallada y refinamiento del montaje (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

Durante esta fase, el editor construye la estructura básica del relato incorporando los planos seleccionados a la línea de tiempo y estableciendo la secuencia narrativa general. El montaje inicial no pretende alcanzar todavía el ritmo definitivo ni incorporar todos los efectos visuales o sonoros, sino verificar que la historia resulta comprensible, coherente y mantiene una progresión narrativa adecuada (Pearlman, 2025).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 146. Montaje inicial.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre las características del rough cut destacan una organización sencilla de las escenas, una edición centrada en la continuidad narrativa, la ausencia de ajustes técnicos complejos y una planificación por bloques o secuencias que facilita posteriores revisiones. En esta etapa suelen posponerse tareas como la corrección de color, la mezcla definitiva de sonido o la incorporación de efectos visuales avanzados, ya que la prioridad consiste en consolidar la estructura del relato (Adobe, 2025).

La revisión del montaje inicial permite detectar problemas de ritmo, continuidad, duración o construcción dramática antes de invertir tiempo en procesos de postproducción más complejos. Por ello, es habitual realizar varias versiones sucesivas del rough cut, incorporando las observaciones del director, del productor o del resto del equipo creativo hasta obtener una estructura narrativa satisfactoria (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

Uno de los principios fundamentales del montaje profesional consiste en priorizar siempre la historia antes que los efectos. La eficacia narrativa del montaje determina el interés del espectador mucho más que la cantidad de recursos técnicos incorporados durante la postproducción. Una narración sólida constituye la base sobre la que posteriormente se construyen el ritmo definitivo, la corrección de color, el diseño sonoro y el resto de los procesos de acabado (Murch, 2004; Pearlman, 2025).

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

9.11. Herramientas básicas de edición

Adobe Premiere Pro incorpora un conjunto de herramientas destinadas a facilitar las diferentes operaciones de edición sobre la línea de tiempo. Aunque el programa dispone de numerosas funciones especializadas, la mayor parte del trabajo profesional de montaje se desarrolla mediante un número reducido de herramientas que permiten organizar, cortar y ajustar los clips audiovisuales con precisión (Adobe, 2025).

La herramienta Selección (V) constituye la herramienta principal del programa y la más utilizada durante la edición. Permite seleccionar, mover, reorganizar y modificar la posición de los clips dentro de la secuencia, siendo el instrumento básico para construir la estructura narrativa del montaje (Adobe, 2025).

La herramienta Cuchilla (Razor Tool) (C) permite dividir un clip en dos o más fragmentos directamente sobre la línea de tiempo. Este procedimiento facilita la eliminación de partes innecesarias, la reorganización del material y la construcción del ritmo narrativo mediante cortes precisos (Dancyger, 2013).

La herramienta Ripple Edit (B) modifica la duración de un clip desplazando automáticamente los clips posteriores para mantener la continuidad de la secuencia. Gracias a este comportamiento, el editor puede ajustar el ritmo del montaje sin generar espacios vacíos ni alterar la organización general de la línea de tiempo (Adobe, 2025).

La herramienta Rolling Edit (N) permite modificar simultáneamente el punto final de un clip y el punto inicial del siguiente, manteniendo constante la duración total de la secuencia. Este recurso resulta especialmente útil durante la edición fina, cuando se busca perfeccionar el ritmo narrativo sin alterar la estructura general del montaje (Murch, 2004).

Aunque Premiere Pro incorpora muchas otras herramientas de edición, el dominio de estas funciones básicas permite desarrollar la mayor parte de las operaciones necesarias para construir un montaje profesional. La eficacia del editor depende menos del número de herramientas utilizadas que de su capacidad para seleccionar el recurso adecuado en cada momento del proceso narrativo (Adobe, 2025; Dancyger, 2013) (véase la figura 147).

9.12. Edición avanzada

Una vez construido el montaje inicial comienza la edición fina. En primer lugar, el ajuste de ritmo, esto es la duración de cada plano dentro de la secuencia. Después la eliminación de redundancias, más tarde, la optimización narrativa y por último el refinamiento de las transiciones. El objetivo es mejorar la fluidez y la claridad de la edición (véase la figura 148).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 147. Herramientas para la edición.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 148. Edición avanzada.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

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

Figura 149. Transiciones.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

9.13. Transiciones

Una vez finalizado el montaje inicial (*rough cut*), comienza la fase de edición avanzada o edición fina (*fine cut*), cuyo objetivo consiste en perfeccionar la estructura narrativa y optimizar la experiencia del espectador. Durante esta etapa, el montaje deja de centrarse en la organización general de la historia para concentrarse en el ritmo, la continuidad, la precisión de los cortes y la eficacia expresiva de cada secuencia (Murch, 2004; Dancyger, 2013) (véase la figura 149).

Uno de los primeros procesos consiste en el ajuste del ritmo narrativo, revisando cuidadosamente la duración de cada plano y la relación temporal entre las distintas secuencias. Pequeñas variaciones de apenas unos fotogramas pueden modificar significativamente la intensidad emocional de una escena, la percepción del tiempo o la claridad del relato (Pearlman, 2025).

Posteriormente se procede a la eliminación de redundancias, suprimiendo planos, diálogos o acciones que no aportan información nueva al desarrollo de la historia. Este proceso favorece una narración más precisa y dinámica, evitando repeticiones innecesarias y mejorando la atención del espectador (Murch, 2004).

La siguiente etapa corresponde a la optimización narrativa, revisando la organización de las secuencias, la continuidad dramática, el raccord y la pro-

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

gresión emocional del relato. En esta fase, el editor analiza la eficacia de cada decisión de montaje y realiza los ajustes necesarios para reforzar la claridad comunicativa y la construcción del significado audiovisual (Dancyger, 2013; Bordwell *et al*., 2020).

Se lleva a cabo el refinamiento de las transiciones, revisando la duración de los cortes, los fundidos, los encadenados y las restantes conexiones entre planos y secuencias. El objetivo consiste en conseguir una continuidad fluida y una integración natural entre imagen y sonido, evitando que las transiciones distraigan al espectador o interrumpan el ritmo narrativo (Murch, 2004).

La edición avanzada constituye el proceso mediante el cual el montaje alcanza su versión definitiva antes de iniciar la corrección de color, la mezcla de sonido y la exportación final del proyecto. La calidad de esta fase determina en gran medida la fluidez, la claridad y el impacto emocional de la producción audiovisual (Pearlman, 2025; Dancyger, 2013).

9.14. Títulos y gráficos

Adobe Premiere Pro incorpora herramientas que permiten crear e integrar textos, títulos y elementos gráficos directamente dentro del proyecto de edición. Estos recursos desempeñan una función informativa, narrativa e identificativa, ya que facilitan la comprensión del contenido, organizan la información y contribuyen a construir la identidad visual de la producción audiovisual (Adobe, 2025).

Entre las aplicaciones más habituales se encuentran los títulos principales, utilizados para identificar la obra; los créditos, destinados a reconocer la participación del equipo de producción; los rótulos, que proporcionan información sobre personas, lugares o acontecimientos; y los subtítulos, que mejoran la accesibilidad y favorecen la comprensión del contenido en diferentes contextos lingüísticos y de consumo audiovisual (Adobe, 2025).

El diseño de estos elementos debe responder a los mismos principios de comunicación visual que el resto de la producción. La legibilidad constituye el criterio prioritario, garantizando que el texto pueda leerse con facilidad en diferentes tamaños de pantalla. Del mismo modo, un adecuado contraste entre el texto y el fondo facilita la percepción de la información, mientras que la simplicidad en la composición evita distracciones innecesarias y favorece una lectura rápida y eficaz (Lidwell, Holden, & Butler, 2010; Lupton, 2024).

Además de su función informativa, los títulos y gráficos contribuyen a reforzar la identidad visual del proyecto. La selección tipográfica, la jerarquía de la información, el uso del color y la coherencia con el estilo general de la producción permiten integrar estos elementos dentro del lenguaje audiovisual sin interrumpir la continuidad narrativa (Lupton, 2024; Adobe, 2025).

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

Figura 150. Los textos y gráficos.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La incorporación de textos y gráficos no debe entenderse como una tarea exclusivamente técnica. Su diseño forma parte de la comunicación audiovisual y requiere aplicar criterios de composición, tipografía y jerarquía visual que garanticen la claridad del mensaje y la coherencia estética de la producción (Lidwell *et al.*, 2010).

9.15. Edición de audio

Adobe Premiere Pro incorpora un conjunto de herramientas destinadas a la edición y tratamiento del sonido que permiten desarrollar la mayor parte de las tareas habituales de postproducción audiovisual. La integración de imagen y sonido dentro de un mismo entorno de trabajo facilita la sincronización de los diferentes elementos acústicos y agiliza el flujo de edición (Adobe, 2025).

Entre las funciones más utilizadas se encuentran el ajuste de niveles de volumen, la incorporación de fundidos de entrada y salida, la aplicación de transiciones sonoras, la organización de pistas de audio, la ecualización básica, la reducción de ruido y la mezcla de diálogos, música, ambientes y efectos sonoros. Estas herramientas permiten construir una banda sonora equilibrada y coherente con la narración audiovisual sin abandonar el entorno de edición principal (Adobe, 2025; Holman, 2010).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 151. Edición de audio.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Las versiones actuales de Premiere Pro incorporan además funciones inteligentes de mejora del audio, como la optimización automática de la voz, la reducción asistida de ruido y la organización de los clips mediante el panel Essential Sound, facilitando considerablemente el trabajo de edición para producciones educativas, periodísticas, institucionales y contenidos destinados a plataformas digitales (Adobe, 2025).

No obstante, cuando el proyecto requiere procesos avanzados de restauración sonora, edición multipista compleja, mezcla profesional, masterización o diseño sonoro especializado, resulta recomendable utilizar Adobe Audition, aplicación integrada dentro del ecosistema Adobe y diseñada específicamente para la postproducción de audio. La interoperabilidad entre ambos programas permite transferir fácilmente los proyectos sin perder la sincronización entre imagen y sonido (Adobe, 2025; Holman, 2010).

Premiere Pro ofrece un entorno suficientemente potente para la mayor parte de las producciones audiovisuales contemporáneas, mientras que Audition amplía las posibilidades de trabajo en aquellos proyectos donde el tratamiento del sonido adquiere una especial complejidad técnica o narrativa (Sonnenschein, 2001).

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

9.16. Corrección básica de color

Adobe Premiere Pro incorpora el panel Lumetri Color, una herramienta integrada que permite realizar procesos de corrección y gradación del color directamente durante la edición. Su finalidad consiste en mejorar la calidad visual de las imágenes, garantizar la coherencia cromática entre los diferentes planos y reforzar la intención estética y narrativa de la producción audiovisual (Adobe, 2025; Brown, 2021).

En una primera fase, la corrección de color busca equilibrar técnicamente la imagen mediante el ajuste de parámetros como la exposición, el contraste, la temperatura de color, el balance de blancos, la saturación y la recuperación de detalle en luces y sombras. El objetivo consiste en obtener una representación visual uniforme y coherente antes de aplicar cualquier tratamiento creativo (Brown, 2021).

Una vez corregidas las diferencias técnicas entre los distintos planos, puede iniciarse la gradación del color (*color grading* o etalonaje), proceso mediante el cual se define el estilo visual de la producción. En esta fase, el color deja de cumplir únicamente una función correctiva para convertirse en un recurso expresivo capaz de reforzar la atmósfera, caracterizar espacios, representar estados emocionales o construir la identidad estética del proyecto audiovisual (Brown, 2021; Bordwell *et al*., 2020).

El panel Lumetri Color reúne estas funciones en un entorno de trabajo que permite ajustar de forma no destructiva los diferentes parámetros cromáticos y aplicar modificaciones progresivas durante el proceso de edición. Su integración con Adobe Premiere Pro facilita el desarrollo de flujos de trabajo profesionales sin necesidad de abandonar el entorno principal de montaje (Adobe, 2025).

La corrección de color no debe entenderse como un simple ajuste técnico, sino como una fase esencial de la postproducción audiovisual. La coherencia cromática contribuye a mantener la continuidad visual de la obra, mientras que la gradación del color participa activamente en la construcción del significado y de la identidad estética del relato audiovisual (Brown, 2021; Dancyger, 2013)(véase la figura 152).

9.17. Trabajo con proxies

Los proxies son versiones de menor resolución o con menor tasa de datos (*bitrate*) de los archivos originales de vídeo que se utilizan para agilizar el proceso de edición sin modificar la calidad final de la producción. Su principal finalidad consiste en reducir la carga de procesamiento del ordenador, permitiendo trabajar con proyectos complejos de forma más fluida y eficiente durante la postproducción (Adobe, 2025; Brown, 2021) (véase la figura 153).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 152. Corrección de color.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Figura 153. Los proxies.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Durante la edición, Adobe Premiere Pro permite alternar automáticamente entre los archivos proxy y los archivos originales. El montaje se realiza utilizando las versiones ligeras de los clips, mientras que, durante la exportación final, el programa sustituye automáticamente los proxies por los archivos originales de máxima calidad. Este procedimiento garantiza que el producto final conserve toda la resolución y calidad de la grabación inicial (Adobe, 2025).

El uso de proxies ofrece numerosas ventajas para la producción audiovisual contemporánea. Reduce significativamente los tiempos de carga, mejora la fluidez de reproducción en la línea de tiempo, disminuye la demanda de recursos del sistema y facilita la edición de proyectos grabados en 4K, 6K, 8K o en formatos RAW de alta resolución. Gracias a este sistema es posible trabajar con equipos informáticos de prestaciones moderadas sin renunciar a la calidad final de la producción (Brown, 2021).

Los proxies favorecen el trabajo colaborativo y la edición remota, ya que permiten compartir archivos mucho más ligeros entre los diferentes miembros del equipo sin necesidad de transferir el material original completo. Esta metodología constituye actualmente uno de los estándares de trabajo en producciones cinematográficas, televisivas y documentales de gran formato (Adobe, 2025).

El trabajo con proxies no altera el resultado final del proyecto, sino que optimiza el flujo de trabajo durante la edición. Su utilización representa una de las principales estrategias para gestionar eficazmente proyectos audiovisuales de alta resolución dentro de los entornos profesionales de postproducción (Brown, 2021; Dancyger, 2013).

9.18. Exportación

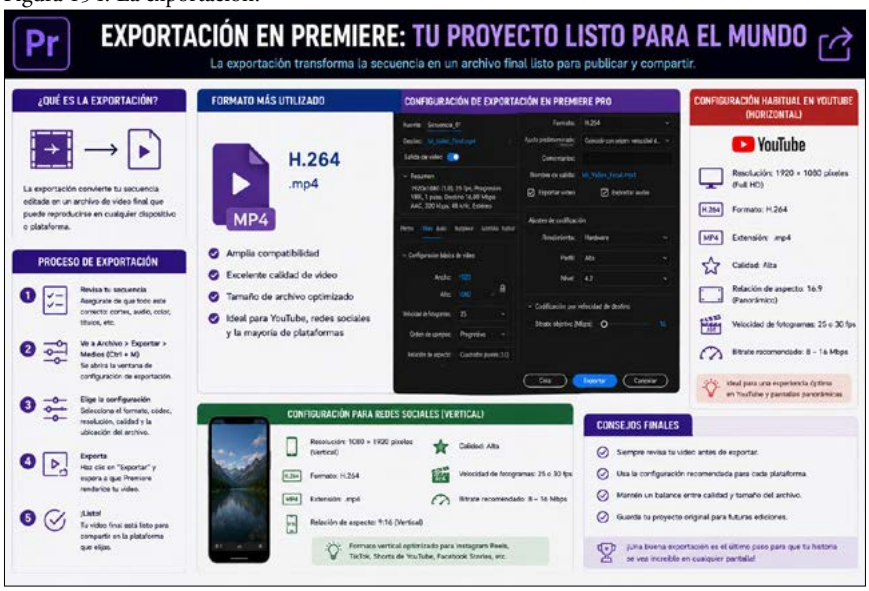
La exportación constituye la fase final del proceso de edición audiovisual y consiste en transformar la secuencia de trabajo en un archivo de vídeo listo para su reproducción, distribución o publicación. Durante este proceso, Adobe Premiere Pro codifica el proyecto utilizando un formato y una configuración técnica adaptados al medio de difusión previsto, garantizando el equilibrio entre calidad visual, tamaño del archivo y compatibilidad con las diferentes plataformas (Adobe, 2025).

En la producción audiovisual contemporánea, el contenedor MP4 combinado con el códec H.264 constituye una de las opciones más utilizadas por su elevada compatibilidad, buena calidad de imagen y tamaño de archivo relativamente reducido. Estas características explican que sea el estándar habitual para la distribución de contenidos en plataformas digitales, redes sociales y servicios de *streaming* (Adobe, 2025).

Cuando el destino del proyecto es YouTube u otras plataformas de vídeo de alta definición, una configuración habitual consiste en exportar el proyecto

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 154. La exportación.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

con una resolución de 1920 × 1080 píxeles (Full HD), utilizando el contenedor MP4 y el códec H.264 con un nivel de calidad elevado. En producciones de mayor resolución también es frecuente trabajar en 4K UHD (3840 × 2160 píxeles) siguiendo los mismos principios de codificación (Adobe, 2025).

En el caso de las redes sociales, la configuración debe adaptarse a los formatos de visualización predominantes en dispositivos móviles. Para plataformas como TikTok, Instagram Reels o YouTube Shorts, resulta habitual utilizar una resolución de 1080 × 1920 píxeles en formato vertical (9:16), manteniendo igualmente el contenedor MP4 y el códec H.264 para garantizar una amplia compatibilidad con los diferentes dispositivos y plataformas de distribución (Adobe, 2025).

La selección de los parámetros de exportación debe responder siempre a las características del medio de difusión y del público destinatario. Una configuración adecuada permite preservar la calidad de la imagen y del sonido, optimizar el tamaño de los archivos y asegurar una correcta reproducción en los distintos dispositivos. La exportación constituye una fase esencial del flujo de trabajo de postproducción y no una simple operación final del proceso de edición (Brown, 2021; Adobe, 2025).

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

9.19. Integración con Creative Cloud

Una de las principales fortalezas de Adobe Premiere Pro reside en su integración con el ecosistema de aplicaciones de Adobe Creative Cloud, permitiendo desarrollar un flujo de trabajo continuo entre las diferentes fases de la producción y la postproducción audiovisual. Esta interoperabilidad facilita el intercambio de proyectos y recursos sin necesidad de realizar exportaciones intermedias, optimizando el tiempo de trabajo y reduciendo la pérdida de calidad de los archivos (Adobe, 2025).

Entre las aplicaciones más utilizadas en combinación con Premiere Pro destaca Adobe After Effects, especializada en la creación de efectos visuales, composición digital, animaciones y *motion graphics*. Su integración permite incorporar composiciones complejas directamente en la línea de tiempo de Premiere Pro, manteniendo una actualización automática entre ambos programas (Adobe, 2025).

Adobe Audition complementa Premiere Pro en los procesos de edición y postproducción sonora. Esta aplicación ofrece herramientas avanzadas para la restauración de audio, la mezcla multipista, la reducción de ruido, la masterización y el diseño sonoro profesional, ampliando considerablemente las posibilidades de tratamiento acústico del proyecto audiovisual (Holman, 2010).

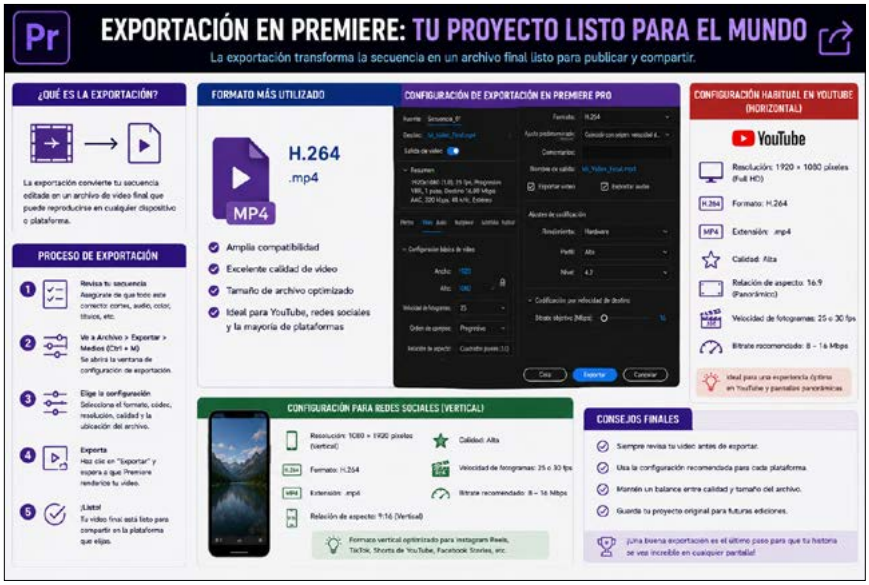
Adobe Photoshop facilita la edición de imágenes fijas, ilustraciones y elementos gráficos que posteriormente pueden incorporarse al montaje audiovisual, mientras que Adobe Illustrator permite crear gráficos vectoriales, logotipos, iconografía y otros recursos escalables utilizados en títulos, rótulos e infografías (Adobe, 2025).

La integración entre estas aplicaciones permite desarrollar un flujo de trabajo unificado, en el que cada programa aporta herramientas especializadas para una fase concreta del proceso creativo. Esta metodología favorece la colaboración entre diferentes profesionales, mejora la eficiencia de la producción y garantiza una mayor coherencia entre los distintos elementos que integran el proyecto audiovisual (Brown, 2021; Adobe, 2025) (véase la figura 155).

9.20. Inteligencia Artificial en Premiere Pro

Las versiones más recientes de Adobe Premiere Pro incorporan un número creciente de herramientas basadas en inteligencia artificial, orientadas a automatizar tareas repetitivas y optimizar el flujo de trabajo de la edición audiovisual. Estas funciones permiten reducir considerablemente el tiempo dedicado a procesos técnicos, facilitando que el editor concentre sus esfuerzos en las decisiones narrativas y creativas del proyecto (Adobe, 2025; Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024).

Figura 155. Integración con Creative Cloud.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre las aplicaciones más destacadas se encuentran la transcripción automática de diálogos, la generación de subtítulos, el reencuadre automático para diferentes formatos de pantalla, la detección automática de escenas, la mejora inteligente del audio, la reducción de ruido y otras funciones asistidas que simplifican numerosas tareas habituales de la postproducción. Estas herramientas incrementan la productividad y favorecen la adaptación del contenido a distintos canales de distribución, especialmente en entornos de producción multiplataforma (Adobe, 2025).

La incorporación de la inteligencia artificial aporta importantes beneficios, entre los que destacan el ahorro de tiempo, la automatización de procesos repetitivos, la mejora de la accesibilidad mediante subtítulos automáticos y la optimización de tareas técnicas que anteriormente requerían una intervención manual mucho más prolongada. Estas funciones permiten acelerar el flujo de trabajo sin alterar la estructura general del proceso de edición (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial continúa dependiendo de la supervisión del editor. Aunque puede identificar patrones, organizar materiales o proponer soluciones automáticas, carece de la capacidad para interpretar plenamente la intención narrativa, el contexto dramático o la carga emocional de una secuencia.

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

La decisión sobre el ritmo, la duración de los planos, el significado del montaje y la construcción del relato sigue siendo responsabilidad del profesional audiovisual (Murch, 2004; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo a la edición y no como un sustituto del montador. La calidad final de una producción continúa dependiendo de la capacidad del editor para construir una narración coherente, organizar el lenguaje audiovisual y tomar decisiones creativas fundamentadas en criterios expresivos y comunicativos (Dancyger, 2013).

Errores frecuentes en la edición con Adobe Premiere Pro

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la edición audiovisual destaca la desorganización del proyecto, que dificulta la localización de los materiales y ralentiza considerablemente el flujo de trabajo. Una estructura de carpetas y *bins* correctamente planificada constituye una de las mejores estrategias para evitar este problema (Adobe, 2025).

Otro error frecuente consiste en no realizar copias de seguridad durante el proceso de edición. La pérdida accidental del proyecto o de los archivos asociados puede comprometer gravemente el desarrollo de la producción, por lo que resulta recomendable mantener sistemas periódicos de respaldo tanto del proyecto como de los materiales originales (Brown, 2021).

También es habitual abusar de efectos, transiciones y recursos gráficos sin una justificación narrativa clara. La incorporación excesiva de estos elementos suele distraer al espectador y reducir la claridad del relato. En la edición profesional, la prioridad siempre debe ser la historia y no la acumulación de efectos visuales (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

Muchos editores principiantes descuidan la calidad del sonido o realizan la exportación utilizando configuraciones inadecuadas para el medio de distribución previsto. Ambos aspectos afectan directamente a la calidad percibida de la producción y pueden comprometer el resultado final incluso cuando el montaje visual es correcto (Holman, 2010; Adobe, 2025). La eficacia de un proyecto audiovisual depende tanto del dominio técnico de las herramientas como de una metodología de trabajo organizada y de una planificación adecuada de todas las fases de la postproducción (Brown, 2021) (véase la figura 156).

https://doi.org/10.52495/c9.emcs.51.c55

Figura 156. IA y Premiere.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Caso práctico

Crear un vídeo institucional universitario con una duración de tres minutos, que el flujo recomendado sea la importación, organización, selección de entrevistas, montaje inicial, recursos visuales, música, color y exportación, que el formato final sea MP4, en el códec H.264, a 1080p (resolución en píxeles en progresivo).

A las conclusiones que llegamos es que Adobe Premiere Pro constituye una herramienta fundamental dentro de la producción audiovisual contemporánea. Su dominio permite transformar materiales audiovisuales en relatos coherentes mediante un flujo de trabajo profesional basado en la organización, la narrativa y la optimización técnica.

Más allá del conocimiento operativo del software, la verdadera competencia profesional consiste en utilizar Premiere Pro como una herramienta al servicio de la comunicación, la creatividad y la construcción de significado.

Preguntas de reflexión

¿Por qué la organización previa resulta fundamental en la edición?
¿Qué ventajas ofrece la edición no lineal?

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

¿Cuándo conviene utilizar proxies?
¿Qué funciones puede automatizar actualmente la IA?
¿Por qué la narrativa sigue siendo responsabilidad del editor?

Actividad práctica

Edite un vídeo institucional de tres minutos utilizando Adobe Premiere Pro. El proyecto deberá incluir entrevistas, recursos visuales, música, títulos, corrección básica de color, exportación para YouTube y redes sociales. Posteriormente redacte un informe técnico de 3.000 palabras describiendo la organización del proyecto, el flujo de trabajo, los problemas encontrados, las soluciones aplicadas y la reflexión crítica sobre el uso de herramientas de IA.

10.

Adobe Audition

La calidad sonora constituye uno de los factores que más influyen en la percepción profesional de un producto audiovisual. Numerosas investigaciones en comunicación audiovisual han demostrado que las audiencias toleran más fácilmente ciertas limitaciones visuales que problemas relacionados con el sonido. Un audio deficiente puede afectar la comprensión del mensaje, disminuir la credibilidad del contenido y deteriorar significativamente la experiencia del usuario.

Adobe Audition se ha consolidado como una de las herramientas más utilizadas para la edición, restauración y producción de audio digital. Su versatilidad permite trabajar tanto en proyectos audiovisuales como en producciones radiofónicas, podcasts, locuciones, documentales, publicidad sonora y contenidos digitales.

Más allá de sus herramientas técnicas, Audition ofrece un entorno profesional para desarrollar competencias relacionadas con la limpieza de audio, la edición multipista, la mezcla, la restauración de grabaciones deterioradas y la creación de paisajes sonoros complejos. Este capítulo presenta los fundamentos operativos y metodológicos necesarios para utilizar Adobe Audition dentro de un flujo de trabajo profesional orientado a la comunicación audiovisual.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender el funcionamiento general de Adobe Audition, configurar los proyectos de audio profesional, editar y restaurar grabaciones sonoras, utilizar herramientas de limpieza y mejora de audio, trabajar con sesiones multipista e integrar Audition en proyectos audiovisuales.

Competencias

—*Competencias generales*

CG1. Competencia tecnológica avanzada.
CG2. Resolución de problemas técnicos.
CG3. Capacidad de análisis sonoro.

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

—*Competencias específicas*
CE1. Editar audio profesionalmente.
CE2. Restaurar grabaciones sonoras.
CE3. Diseñar productos de comunicación sonora.

10.1. ¿Qué es Adobe Audition?

Adobe Audition es una estación de trabajo de audio digital (*Digital Audio Workstation* o DAW) desarrollada por Adobe Systems para la grabación, edición, restauración, mezcla y masterización de contenidos sonoros. Se trata de una herramienta profesional diseñada para gestionar todas las fases de la postproducción de audio, permitiendo trabajar tanto con archivos individuales como con proyectos multipista de elevada complejidad (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Como estación de trabajo de audio digital, Adobe Audition integra funciones destinadas a la grabación de voz, la edición de diálogos, la restauración de grabaciones deterioradas, la reducción de ruido, la aplicación de efectos sonoros, la mezcla multipista y la preparación del audio para su distribución final. Estas prestaciones permiten desarrollar flujos de trabajo completos dentro de un único entorno de producción sonora (Adobe, 2025a).

Adobe Audition se utiliza habitualmente en ámbitos como la producción radiofónica, la creación de podcasts, la producción audiovisual para cine y televisión, la publicidad, la comunicación corporativa, la producción musical de pequeña y mediana escala, los documentales y la generación de contenidos digitales destinados a plataformas de *streaming* y redes sociales (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Una de las principales ventajas de Adobe Audition reside en su integración con Adobe Premiere Pro mediante el ecosistema Adobe Creative Cloud. Esta interoperabilidad permite transferir proyectos de vídeo para realizar tratamientos avanzados de audio sin perder la sincronización entre imagen y sonido, favoreciendo un flujo de trabajo profesional durante toda la fase de postproducción (Adobe, 2025a).

Adobe Audition constituye únicamente una herramienta al servicio del diseño sonoro. La calidad final del audio continúa dependiendo de la planificación realizada durante la grabación, del conocimiento de los principios del lenguaje sonoro y de la capacidad del profesional para construir una experiencia auditiva coherente con la narrativa audiovisual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001) (véase la figura 157).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 157. Adobe Audition.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.2. Flujo de trabajo profesional

La postproducción sonora se desarrolla mediante un flujo de trabajo estructurado que permite organizar de forma sistemática todas las fases del tratamiento del audio. Aunque cada proyecto presenta necesidades específicas, la mayoría de las producciones profesionales siguen una secuencia de trabajo similar destinada a garantizar la calidad técnica, la coherencia narrativa y la eficiencia del proceso de edición (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

La primera fase corresponde a la grabación, cuyo objetivo consiste en obtener un registro sonoro de la máxima calidad posible. Una adecuada captación de la voz, los ambientes y los efectos sonoros reduce considerablemente la necesidad de correcciones posteriores y constituye la base de toda la postproducción acústica (Rumsey & McCormick, 2021).

Posteriormente se realiza la organización del material, clasificando las grabaciones en función de su contenido, procedencia o finalidad narrativa. Una correcta gestión de los archivos facilita la localización de los recursos sonoros y optimiza el trabajo durante las fases posteriores de edición y mezcla (Adobe, 2025a).

La siguiente etapa corresponde a la edición, donde se seleccionan los mejores fragmentos, se eliminan errores, silencios innecesarios y repeticiones, y se construye la estructura básica de la banda sonora. Posteriormente se desarrolla

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

Figura 158. El flujo de trabajo en el sonido.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

la limpieza del audio, aplicando procesos de reducción de ruido, eliminación de clics, zumbidos, interferencias y otros defectos que puedan afectar a la calidad de la grabación (Holman, 2010).

Una vez preparado el material sonoro comienza la fase de mezcla, en la que se equilibran los niveles de voz, música, ambientes y efectos sonoros para construir una banda sonora coherente con la narrativa audiovisual. Se realiza la masterización, proceso destinado a optimizar el resultado final y adaptarlo a las características técnicas exigidas por el medio de distribución (Rumsey & McCormick, 2021; Sonnenschein, 2001).

La última etapa consiste en la exportación, donde el proyecto se convierte en un archivo final utilizando el formato y la configuración adecuados para su difusión en cine, televisión, plataformas digitales, radio o podcast. La correcta planificación de este flujo de trabajo garantiza una mayor eficiencia durante la producción y favorece la obtención de resultados sonoros de elevada calidad (Adobe, 2025a).

10.3. Interfaz de Adobe Audition

La interfaz de Adobe Audition se organiza mediante un conjunto de paneles configurables que pueden adaptarse a las diferentes fases del proceso de post-

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 159. Interfaz de Adobe Audition.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

producción sonora. Esta organización modular permite personalizar el entorno de trabajo según las necesidades de cada proyecto, optimizando la edición, la restauración, la mezcla y la masterización del audio (Adobe, 2025a).

Uno de los espacios de trabajo más importantes es el Editor de forma de onda (*Waveform Editor*), destinado a la edición de archivos individuales. Este modo resulta especialmente adecuado para tareas de limpieza, restauración, eliminación de ruido, corrección puntual y tratamiento detallado de una única grabación, ya que permite visualizar gráficamente la forma de onda y realizar modificaciones con gran precisión (Holman, 2010).

El Editor multipista (*Multitrack Editor*) constituye el entorno principal para la construcción de proyectos sonoros complejos. Permite combinar simultáneamente múltiples pistas de voz, música, ambientes y efectos sonoros, facilitando la mezcla y organización de todos los elementos que forman parte de una producción audiovisual. Este modo de trabajo resulta especialmente útil en podcasts, programas de radio, documentales, producciones audiovisuales y comunicación corporativa (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

El Panel de archivos permite gestionar todos los recursos sonoros incorporados al proyecto, facilitando su organización y localización durante el proceso de edición. El Mezclador ofrece el control de los niveles de cada pista, la panoramización y la aplicación de efectos, constituyendo una herramienta fundamental durante la fase de mezcla (Adobe, 2025a).

El Panel Historial registra las diferentes operaciones realizadas durante la edición y permite deshacer o recuperar procesos anteriores, favoreciendo un trabajo más seguro y flexible. Esta posibilidad de revisar y modificar las decisiones adoptadas constituye una de las principales ventajas de los entornos de edición digital no destructiva (Adobe, 2025a).

La interfaz de Adobe Audition ha sido diseñada para facilitar un flujo de trabajo profesional, permitiendo al editor organizar de forma eficiente todas las fases de la postproducción sonora dentro de un único entorno integrado (Holman, 2010).

10.4. Configuración de proyectos

Antes de iniciar cualquier proyecto de postproducción sonora resulta recomendable establecer una configuración técnica adecuada que garantice la compatibilidad entre los diferentes archivos y preserve la máxima calidad posible durante todo el flujo de trabajo. Una correcta configuración inicial evita problemas posteriores de sincronización, pérdida de calidad o incompatibilidades entre aplicaciones de edición de audio y vídeo (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

Uno de los parámetros más importantes es la frecuencia de muestreo, que determina el número de muestras digitales registradas por segundo. En la producción audiovisual profesional el estándar internacional es 48 000 Hz (48 kHz), utilizado en cine, televisión, documentales, publicidad y producción audiovisual en general. Esta configuración garantiza la compatibilidad con la mayoría de cámaras digitales, sistemas de edición de vídeo y plataformas de distribución (Rumsey & McCormick, 2021).

Otro parámetro fundamental es la profundidad de bits, que determina la precisión con la que se representa digitalmente la información sonora. En la actualidad se recomienda trabajar con 24 bits, ya que este valor proporciona un mayor rango dinámico y una mejor capacidad para realizar procesos de edición, restauración y mezcla sin pérdida apreciable de calidad. Posteriormente, durante la distribución final, el audio podrá convertirse a otros formatos según las necesidades del proyecto (Holman, 2010).

En cuanto al formato de trabajo, resulta aconsejable utilizar archivos WAV sin compresión, ya que conservan íntegramente la información sonora registrada durante la grabación. A diferencia de los formatos comprimidos, como MP3, los archivos WAV permiten realizar múltiples procesos de edición y postproducción sin degradar progresivamente la calidad del audio (Rumsey & McCormick, 2021).

La correcta configuración del proyecto constituye una de las primeras decisiones técnicas de la postproducción sonora. Trabajar con parámetros normalizados favorece la interoperabilidad entre aplicaciones, simplifica el flujo de

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 160. Configuración de proyectos en sonido.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

trabajo y garantiza que el producto final mantenga la máxima calidad durante todas las fases de edición, mezcla y masterización (Adobe, 2025a).

10.5. Grabación de audio

Adobe Audition permite realizar grabaciones directamente desde micrófonos, interfaces de audio y otros dispositivos de captación sonora, ofreciendo un entorno de trabajo profesional para registrar voces, entrevistas, narraciones, efectos sonoros y música. La calidad del resultado final depende tanto de la configuración del programa como de las condiciones de grabación y de la correcta utilización del equipamiento de audio (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Antes de iniciar la grabación resulta recomendable verificar el correcto funcionamiento del sistema de captura. Entre las principales medidas preventivas destacan la utilización de auriculares cerrados para monitorizar el sonido en tiempo real, la comprobación de los niveles de entrada, la reducción del ruido ambiental, la selección del micrófono más adecuado y la realización de breves pruebas de grabación que permitan detectar posibles problemas antes de registrar el material definitivo (Rumsey & McCormick, 2021).

Durante la captación del audio es fundamental controlar los niveles de grabación. Como criterio general, la señal principal debería situarse aproxima-

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

Figura 161. La grabación de audio.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

damente entre -12 dB y -6 dB, dejando un margen de seguridad (*headroom*) suficiente para absorber incrementos inesperados de intensidad sin alcanzar la saturación digital. Esta práctica constituye uno de los estándares habituales en la producción audiovisual profesional (Holman, 2010).

Debe evitarse que la señal alcance 0 dBFS, ya que este límite representa el máximo nivel que puede registrar un sistema digital. Cuando se supera este valor se produce saturación digital (clipping), generando una distorsión que, en la mayoría de los casos, resulta irreversible y no puede eliminarse completamente durante la postproducción (Rumsey & McCormick, 2021).

Una correcta planificación de la grabación constituye el mejor punto de partida para todo el proceso de edición y restauración sonora. Ninguna herramienta de postproducción puede sustituir completamente la calidad obtenida mediante una captación realizada en condiciones técnicas adecuadas y con un correcto control de los niveles de audio (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

10.6. Edición básica de audio

La edición básica de audio comprende el conjunto de operaciones destinadas a organizar, corregir y preparar los archivos sonoros antes de iniciar los procesos de restauración, mezcla y masterización. Estas tareas permiten elimi-

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 162. La edición básica de audio .



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

nar elementos innecesarios, reorganizar la estructura del material grabado y construir una base sólida para el resto de la postproducción sonora (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Entre las operaciones más habituales se encuentra cortar, que consiste en eliminar fragmentos innecesarios, silencios excesivos, errores de interpretación o partes defectuosas de la grabación. Este procedimiento permite depurar el material original y facilitar la construcción de una secuencia sonora más clara y eficaz (Rumsey & McCormick, 2021).

La función copiar permite duplicar fragmentos de audio para reutilizarlos en diferentes partes del proyecto, mientras que mover facilita la reorganización temporal de voces, efectos sonoros, músicas o ambientes dentro de la sesión de trabajo. Estas operaciones constituyen la base de la construcción narrativa del audio durante la fase de edición (Adobe, 2025a).

Otra herramienta habitual consiste en silenciar determinados fragmentos, eliminando ruidos no deseados, interrupciones o sonidos que puedan interferir con la comprensión del mensaje. Esta operación resulta especialmente útil durante la edición de entrevistas, locuciones, podcasts y producciones audiovisuales donde la inteligibilidad de la voz constituye una prioridad (Holman, 2010).

Como principio general de trabajo, resulta recomendable preservar siempre los archivos originales y realizar la edición sobre copias de trabajo o median-

te procesos de edición no destructiva. Esta metodología permite recuperar fácilmente versiones anteriores, evita la pérdida accidental de información y facilita la realización de nuevas modificaciones durante las diferentes fases de la postproducción (Adobe, 2025; Rumsey & McCormick, 2021).

La edición básica de audio no consiste únicamente en eliminar fragmentos o reorganizar archivos, sino en preparar el material sonoro para que pueda desarrollarse posteriormente una restauración, mezcla y masterización de la máxima calidad posible (Sonnenschein, 2001).

10.7. Restauración sonora

Una de las principales fortalezas de Adobe Audition reside en sus herramientas de restauración sonora, diseñadas para mejorar la calidad de grabaciones que presentan defectos producidos durante la captación. Estos procesos permiten corregir numerosos problemas técnicos y recuperar la inteligibilidad de voces y otros materiales sonoros, facilitando su utilización en proyectos audiovisuales, documentales, podcasts y producciones radiofónicas (Adobe, 2025; Holman, 2010).

Entre los problemas más habituales que pueden corregirse se encuentran el ruido de fondo, los zumbidos eléctricos, los soplos, los clics, los chasquidos y determinadas distorsiones leves. La eliminación de estos defectos mejora la claridad del audio y favorece una experiencia de escucha más natural para el espectador (Rumsey & McCormick, 2021).

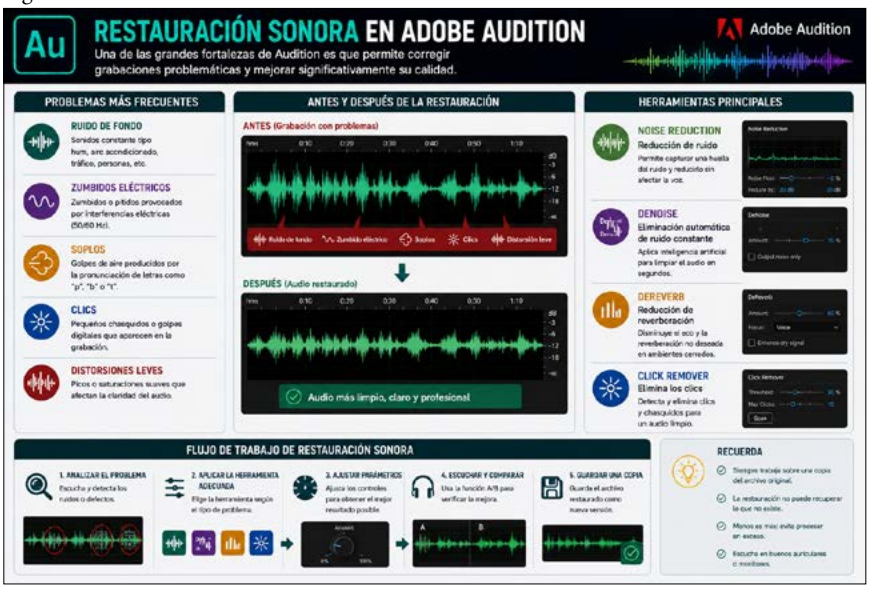
Adobe Audition incorpora diferentes herramientas especializadas para cada tipo de incidencia. Noise Reduction permite reducir el ruido de fondo mediante el análisis del perfil acústico de la grabación; DeNoise elimina automáticamente ruidos constantes como ventiladores, sistemas de climatización o ruido electrónico; DeReverb atenúa la reverberación excesiva producida por espacios con una acústica poco controlada; y Click Remover elimina clics, pequeños impulsos sonoros y otras irregularidades presentes en grabaciones antiguas o deterioradas (Adobe, 2025).

Aunque estas herramientas ofrecen resultados muy eficaces, su utilización requiere un criterio técnico adecuado. Una reducción excesiva del ruido o de la reverberación puede producir artefactos digitales y alterar la naturalidad de la voz o de los ambientes. La restauración sonora debe aplicarse siempre buscando un equilibrio entre la mejora técnica y la preservación de la calidad original de la grabación (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

La restauración sonora constituye una fase complementaria de la postproducción y no un sustituto de una correcta captación del audio. Una grabación realizada en buenas condiciones técnicas siempre ofrecerá mejores resultados que una grabación muy deteriorada sometida posteriormente a procesos intensivos de restauración (Sonnenschein, 2001; Holman, 2010).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 163. La restauración sonora.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.8. Captura de perfil de ruido

Una de las funciones más utilizadas de Adobe Audition para la restauración sonora es la captura del perfil de ruido (*Noise Print Capture*). Esta herramienta permite identificar las características acústicas de un ruido constante presente en una grabación y utilizar esa información para reducirlo posteriormente sin afectar, en la medida de lo posible, al contenido sonoro útil (Adobe, 2025; Holman, 2010).

El procedimiento habitual consta de tres etapas. En primer lugar, se selecciona un fragmento de la grabación donde únicamente esté presente el ruido que se desea eliminar, procurando que no contenga voz ni otros sonidos relevantes. A continuación, Adobe Audition analiza este fragmento para capturar el perfil de ruido, identificando sus características espectrales. Dicho perfil se aplica al conjunto de la grabación mediante las herramientas de reducción de ruido disponibles en el programa (Adobe, 2025).

La principal ventaja de este procedimiento reside en que el sistema no elimina indiscriminadamente todas las frecuencias, sino que identifica el patrón acústico específico del ruido registrado. De este modo, la reducción resulta mucho más precisa y permite conservar una mayor cantidad de información útil, especialmente en grabaciones de voz destinadas a entrevistas, documentales, podcasts o producciones audiovisuales (Rumsey & McCormick, 2021).

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

Figura 164. La captura de perfil de ruido.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La reducción de ruido debe aplicarse con moderación. Una configuración excesivamente agresiva puede generar artefactos digitales, pérdida de naturalidad, alteraciones en el timbre de la voz o una sensación artificial durante la reproducción. La restauración sonora debe buscar siempre un equilibrio entre la eliminación del ruido y la preservación de la calidad original de la grabación (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

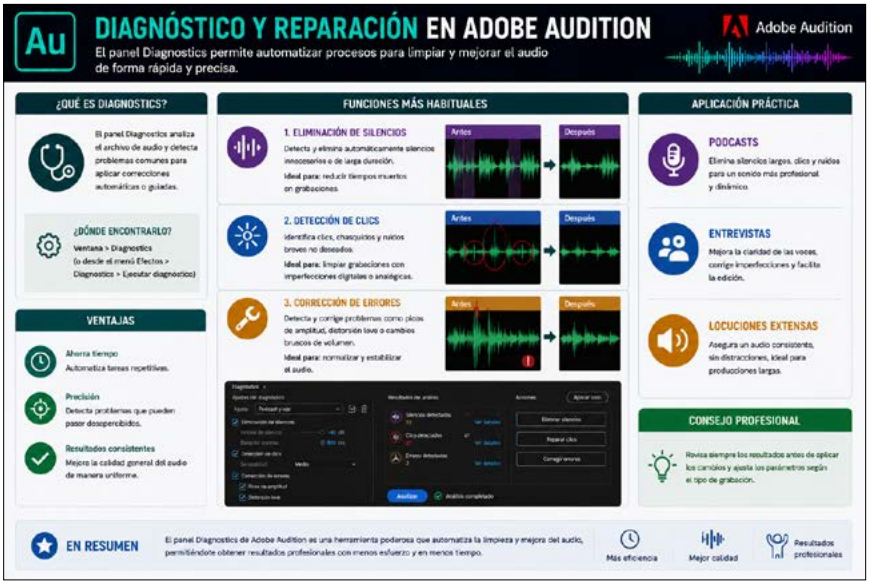
La captura del perfil de ruido constituye una herramienta muy eficaz para mejorar grabaciones problemáticas, pero no sustituye la necesidad de realizar una captación sonora de calidad durante la producción. Una buena grabación siempre ofrecerá mejores resultados que una restauración intensiva realizada posteriormente (Rumsey & McCormick, 2021).

10.9. Diagnóstico y reparación

Adobe Audition incorpora un conjunto de herramientas de diagnóstico y reparación destinadas a identificar automáticamente determinados problemas presentes en las grabaciones y facilitar su corrección durante la postproducción. Estas funciones permiten agilizar numerosas tareas de restauración sonora y mejorar la calidad técnica del material antes de iniciar los procesos de mezcla y masterización (Adobe, 2025a).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 165. Diagnóstico y reparación del audio.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre las operaciones más habituales se encuentra la detección y eliminación de silencios innecesarios, especialmente útil en entrevistas, locuciones y podcasts de larga duración. Esta automatización reduce considerablemente el tiempo de edición al identificar pausas excesivas que posteriormente pueden eliminarse o ajustarse según las necesidades narrativas del proyecto (Adobe, 2025a).

Otra función habitual consiste en la detección de clics, chasquidos y pequeñas irregularidades presentes en las grabaciones. Mediante diferentes algoritmos de análisis espectral, Adobe Audition permite localizar este tipo de defectos y aplicar procesos de reparación que mejoran la continuidad acústica sin alterar significativamente el contenido original del audio (Holman, 2010).

Las herramientas de diagnóstico también facilitan la identificación de determinados errores técnicos, como pequeñas discontinuidades, anomalías de la señal o problemas derivados de la captación y digitalización del sonido. Estas funciones automatizadas permiten al editor localizar rápidamente las zonas conflictivas y concentrar el trabajo manual únicamente en los fragmentos que realmente requieren una intervención más detallada (Rumsey & McCormick, 2021).

La utilización de estas herramientas resulta especialmente útil en la producción de podcasts, entrevistas, audiolibros, documentales, locuciones y otros proyectos donde se gestionan grandes volúmenes de grabaciones de voz. Los

procesos automáticos deben supervisarse siempre por el editor para garantizar que las correcciones no afectan a la naturalidad de la interpretación ni a la expresividad del discurso sonoro (Adobe, 2025a; Sonnenschein, 2001).

Las funciones de diagnóstico y reparación constituyen un importante apoyo para la postproducción sonora, pero no sustituyen el criterio profesional del editor. La decisión final sobre qué conservar, qué eliminar y cómo intervenir sobre cada grabación continúa dependiendo de la intención narrativa y de la calidad artística que se pretenda alcanzar (Holman, 2010).

10.10. Procesamiento dinámico

El procesamiento dinámico comprende el conjunto de herramientas destinadas a controlar las variaciones de intensidad presentes en una grabación sonora. Su principal objetivo consiste en mejorar la inteligibilidad del audio, equilibrar las diferencias de volumen y proporcionar una escucha más uniforme sin alterar la expresividad natural de la interpretación (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

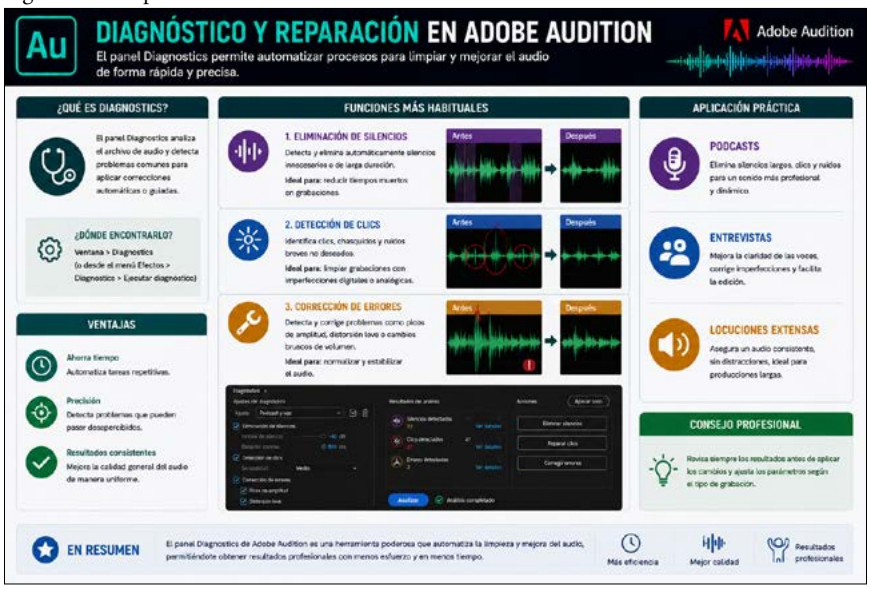
Una de las herramientas más utilizadas es el compresor, cuya función consiste en reducir la diferencia entre los sonidos más intensos y los más suaves. De este modo, las voces adquieren una presencia más constante y resulta más fácil mantener un nivel de escucha homogéneo, especialmente en entrevistas, podcasts, documentales y locuciones (Rumsey & McCormick, 2021).

El limitador constituye un mecanismo de protección que impide que la señal supere un nivel máximo previamente establecido. Su utilización evita la saturación digital (*clipping*) y garantiza que el audio permanezca dentro de los márgenes técnicos adecuados durante la mezcla y la exportación del proyecto (Holman, 2010).

El expansor realiza la operación contraria a la compresión, reduciendo progresivamente la intensidad de los sonidos de muy bajo nivel. Este procedimiento permite disminuir el ruido de fondo presente durante las pausas de la locución sin afectar significativamente a la voz principal. En muchas producciones también se emplea una puerta de ruido (*Noise Gate*), que silencia automáticamente las señales cuya intensidad se encuentra por debajo de un umbral determinado (Rumsey & McCormick, 2021).

El procesamiento dinámico debe aplicarse con moderación y atendiendo siempre a las características del proyecto. Una compresión excesiva puede reducir la naturalidad de la voz y provocar una sensación de fatiga auditiva, mientras que un limitador o una puerta de ruido configurados de forma inadecuada pueden eliminar detalles importantes de la interpretación. El objetivo no consiste en igualar completamente todos los niveles sonoros, sino en mantener un rango dinámico equilibrado que facilite la comprensión del mensaje y preserve la expresividad del audio (Holman, 2010; Sonnenschein, 2001).

Figura 166. El procesamiento dinámico.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.11. Ecualización

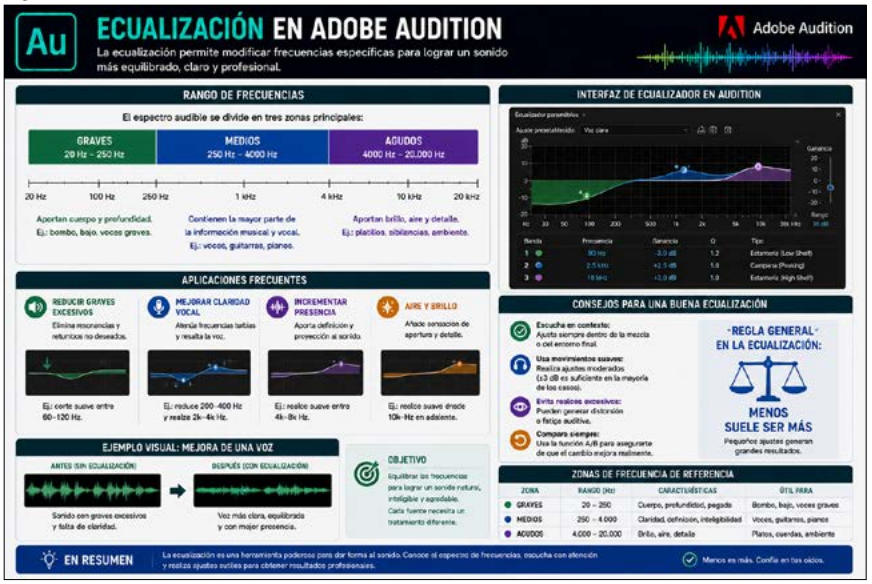
La ecualización consiste en el proceso de ajustar la intensidad de determinadas bandas de frecuencia con el objetivo de mejorar la claridad, el equilibrio tonal y la calidad general del sonido. Mediante la ecualización es posible corregir problemas de captación, reforzar la inteligibilidad de la voz y adaptar el carácter acústico de una grabación a las necesidades narrativas de la producción audiovisual (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Desde una perspectiva general, el espectro audible suele dividirse en tres grandes regiones. Las frecuencias graves, aproximadamente entre 20 Hz y 250 Hz, aportan sensación de profundidad y cuerpo al sonido. Las frecuencias medias, comprendidas aproximadamente entre 250 Hz y 4 000 Hz, concentran buena parte de la información de la voz humana y resultan esenciales para la inteligibilidad del discurso. Las frecuencias agudas, situadas aproximadamente entre 4 000 Hz y 20 000 Hz, proporcionan brillo, definición y presencia a las grabaciones (Rumsey & McCormick, 2021).

En la práctica profesional, la ecualización se utiliza con frecuencia para atenuar graves excesivos producidos por vibraciones o ruido de proximidad, mejorar la claridad vocal reforzando determinadas frecuencias medias y aumentar la presencia mediante ligeros ajustes en la zona de los agudos. Las decisiones

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

Figura 167. La ecualización.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

de ecualización deben responder siempre a las características concretas de cada grabación y a los objetivos expresivos del proyecto (Holman, 2010).

Uno de los principios fundamentales de la ecualización profesional consiste en aplicar ajustes moderados y precisos. Incrementos o reducciones excesivas pueden alterar el timbre natural de la voz, introducir artefactos acústicos o generar una sensación artificial durante la escucha. Por ello, es habitual seguir la recomendación de que «menos suele ser más», realizando únicamente las modificaciones necesarias para mejorar la calidad del sonido sin comprometer su naturalidad (Sonnenschein, 2001; Rumsey & McCormick, 2021).

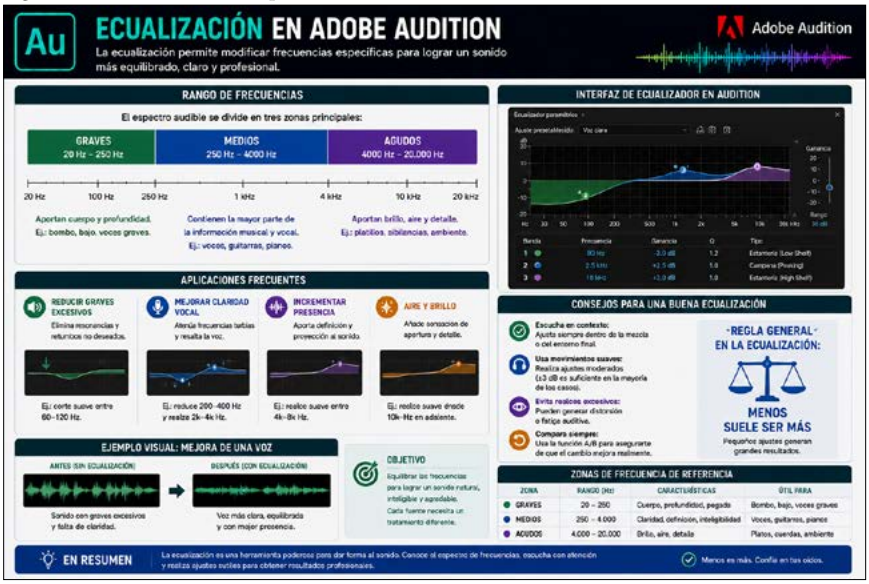
La ecualización constituye una herramienta de refinamiento y no un mecanismo para corregir grabaciones muy deficientes. Una captación sonora de calidad siempre facilitará la obtención de mejores resultados que una ecualización intensiva aplicada sobre un audio técnicamente deficiente (Holman, 2010).

10.12. Edición multipista

La edición multipista constituye uno de los principales modos de trabajo de Adobe Audition y permite combinar simultáneamente múltiples pistas de audio dentro de un mismo proyecto. Este entorno facilita la organización in-

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 168. La edición multipista.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

dependiente de voces, música, efectos sonoros y ambientes, proporcionando un elevado grado de control durante las diferentes fases de edición, mezcla y masterización. Gracias a esta metodología, el editor puede modificar cada elemento de forma individual sin afectar al resto de la producción (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Cada pista puede destinarse a un tipo específico de contenido sonoro, lo que mejora la organización del proyecto y simplifica la aplicación de efectos, automatizaciones y ajustes de volumen. Esta distribución también facilita la revisión del trabajo y el intercambio de proyectos entre diferentes profesionales durante la postproducción (Rumsey & McCormick, 2021).

Un ejemplo habitual corresponde a la producción de un podcast, donde la sesión multipista puede organizarse de la siguiente manera: Pista 1: Voz del locutor principal. Pista 2: Voz del invitado. Pista 3: Música de introducción, transiciones y cierre. Pista 4: Efectos sonoros. Pista 5: Ambientes o sonido de fondo. Esta estructura constituye únicamente un ejemplo de organización, ya que el número y la función de las pistas dependerán de las características específicas de cada proyecto (Adobe, 2025a).

La principal ventaja de la edición multipista reside en el control independiente de cada elemento sonoro. El editor puede modificar el volumen, la panoramización, la ecualización, la compresión o los efectos aplicados a una pista sin alterar el resto de la mezcla. Esta flexibilidad facilita la construcción

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

de un paisaje sonoro equilibrado y favorece una narrativa acústica mucho más rica y precisa (Sonnenschein, 2001; Chion, 1993).

La edición multipista constituye el sistema de trabajo habitual en podcasts, programas de radio, documentales, producciones audiovisuales, publicidad y comunicación institucional. Su utilización permite desarrollar mezclas más complejas, mejorar la organización del proyecto y reforzar la calidad narrativa y técnica del sonido final (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

10.13. Automatización

La automatización permite modificar de forma progresiva determinados parámetros de una pista de audio a lo largo del tiempo sin necesidad de realizar ajustes manuales durante la reproducción. Esta función constituye una de las herramientas más importantes de la mezcla profesional, ya que facilita el control preciso de la evolución sonora de cada elemento dentro del proyecto (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

Entre las automatizaciones más utilizadas destacan el volumen, que permite aumentar o reducir progresivamente la intensidad de una pista; el paneo, que controla la posición espacial del sonido entre los canales izquierdo y derecho; y la automatización de efectos, mediante la cual es posible variar parámetros como la reverberación, la ecualización o la compresión en momentos concretos de la producción (Adobe, 2025a).

La automatización resulta especialmente útil para equilibrar la relación entre la voz y la música, reforzar determinados efectos sonoros, crear transiciones suaves o adaptar la mezcla a las diferentes necesidades narrativas de una secuencia. Gracias a esta herramienta, el editor puede realizar ajustes muy precisos que resultarían difíciles de conseguir mediante modificaciones manuales durante la reproducción (Holman, 2010).

En producciones como podcasts, documentales, programas de radio o contenidos audiovisuales, la automatización facilita, por ejemplo, que la música disminuya automáticamente cuando comienza una locución, que determinados efectos sonoros aumenten de intensidad en momentos clave o que los ambientes evolucionen de forma gradual conforme avanza la narración. Estos pequeños ajustes contribuyen significativamente a mejorar la claridad del mensaje y la calidad de la experiencia de escucha (Sonnenschein, 2001).

La automatización no constituye únicamente una herramienta técnica, sino un recurso expresivo que permite controlar con precisión la evolución dinámica de la banda sonora y reforzar la construcción narrativa del proyecto audiovisual (Chion, 1993; Rumsey & McCormick, 2021).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 169. La automatización.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.14. Diseño sonoro

Además de sus funciones de edición y restauración, Adobe Audition constituye una herramienta muy eficaz para el diseño sonoro, permitiendo construir paisajes acústicos complejos mediante la organización y mezcla de diferentes elementos sonoros dentro de un mismo proyecto. El software no se limita a procesar archivos de audio, sino que facilita la creación de una narrativa sonora coherente con las necesidades expresivas de la producción audiovisual (Adobe, 2025a; Sonnenschein, 2001).

El diseño sonoro integra diversos componentes que actúan de forma complementaria durante la construcción de la banda sonora. Entre ellos destacan la voz, encargada de transmitir la información verbal; la música, que refuerza la dimensión emocional del relato; los ambientes, que sitúan al espectador dentro de un espacio determinado; los efectos Foley, utilizados para recrear acciones y movimientos; y los silencios, que también poseen un importante valor expresivo dentro de la narrativa audiovisual (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

Adobe Audition facilita la organización independiente de todos estos elementos mediante la edición multipista, permitiendo ajustar sus niveles, aplicar efectos, automatizar parámetros y construir una mezcla equilibrada que responda a las necesidades narrativas del proyecto. Gracias a esta metodología, el editor puede controlar con precisión la relación entre los distintos

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

Figura 170. El diseño sonoro.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

componentes de la banda sonora y adaptar su presencia a cada momento del relato (Adobe, 2025a).

El objetivo fundamental del diseño sonoro consiste en construir significado mediante el sonido. La combinación de voces, música, ambientes y efectos permite orientar la atención del espectador, reforzar las emociones, caracterizar espacios y personajes, anticipar acontecimientos y ampliar la información proporcionada por la imagen. El sonido deja de desempeñar un papel complementario para convertirse en un elemento esencial de la narración audiovisual (Chion, 1993; Holman, 2010).

Adobe Audition debe entenderse como una herramienta al servicio de la creatividad y del lenguaje audiovisual. La eficacia del diseño sonoro no depende únicamente del dominio técnico del programa, sino de la capacidad del profesional para organizar los diferentes elementos acústicos con una intención narrativa clara y coherente (Sonnenschein, 2001; Rumsey & McCormick, 2021).

10.15. Integración con Premiere Pro

Una de las principales ventajas del ecosistema Adobe Creative Cloud reside en la integración existente entre Adobe Premiere Pro y Adobe Audition, que permite desarrollar un flujo de trabajo continuo entre la edición de vídeo y

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 171. Creative Cloud.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

la postproducción sonora. Gracias a esta interoperabilidad, el editor puede transferir secuencias entre ambos programas sin necesidad de generar múltiples archivos intermedios, manteniendo la sincronización entre imagen y sonido durante todo el proceso de producción (Adobe, 2025a).

En un flujo de trabajo profesional, el proyecto suele desarrollarse siguiendo una secuencia organizada. En una primera fase, Adobe Premiere Pro se utiliza para realizar el montaje audiovisual y construir la estructura narrativa del vídeo. Posteriormente, la secuencia se transfiere a Adobe Audition, donde se llevan a cabo las tareas especializadas de limpieza, restauración, edición, mezcla y masterización del audio. Una vez finalizada la postproducción sonora, el proyecto regresa a Premiere Pro para completar la exportación y la distribución del producto audiovisual definitivo (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Esta metodología permite que cada aplicación desempeñe la función para la que ha sido específicamente diseñada. Premiere Pro concentra las tareas relacionadas con la edición de imagen y el montaje, mientras que Audition proporciona herramientas avanzadas para el tratamiento profesional del sonido. La especialización de cada entorno mejora la eficiencia del trabajo y facilita la obtención de resultados de mayor calidad técnica y narrativa (Rumsey & McCormick, 2021).

Entre las principales ventajas de este flujo de trabajo destacan la posibilidad de trabajar sin duplicar archivos, mantener la sincronización automática entre

imagen y sonido, optimizar el tiempo de edición y favorecer la colaboración entre montadores y técnicos de sonido. Estas características convierten la integración entre Premiere Pro y Audition en una de las metodologías más utilizadas en la producción audiovisual contemporánea (Adobe, 2025a).

La integración entre ambas aplicaciones no debe entenderse únicamente como un intercambio de archivos, sino como un flujo de trabajo especializado que permite abordar de forma independiente la edición de vídeo y la postproducción sonora, manteniendo la coherencia técnica y narrativa del proyecto durante todas las fases de la producción audiovisual (Holman, 2010; Adobe, 2025a).

10.16. Producción de podcasts

Adobe Audition se ha consolidado como una de las herramientas más utilizadas para la producción de podcasts, gracias a su capacidad para integrar grabación, edición, restauración, mezcla y masterización dentro de un único entorno de trabajo. Sus herramientas permiten obtener resultados de calidad profesional tanto en producciones individuales como en proyectos desarrollados por equipos de comunicación, medios de comunicación, instituciones educativas o empresas (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

El flujo de producción de un podcast suele comenzar con la grabación de las voces mediante micrófonos de calidad y una correcta monitorización de los niveles de audio. Posteriormente se desarrolla la edición, eliminando errores, pausas innecesarias y repeticiones, seguida de la limpieza del sonido mediante herramientas de reducción de ruido, restauración y mejora de la inteligibilidad de la voz (Rumsey & McCormick, 2021).

Una vez preparado el material sonoro, se aplican procesos de compresión dinámica, ecualización y mezcla para equilibrar las voces, la música, los ambientes y los efectos sonoros. Posteriormente se realiza la masterización, ajustando el nivel general del audio y adaptándolo a los estándares de distribución utilizados por las principales plataformas de podcasting y servicios de *streaming*. El proyecto se exporta en el formato adecuado para su publicación y difusión (Holman, 2010; Adobe, 2025a).

Además de las herramientas técnicas, Adobe Audition facilita la organización de proyectos con múltiples participantes, la automatización de tareas repetitivas y la integración con Adobe Premiere Pro cuando el podcast forma parte de una producción audiovisual más amplia. Estas características convierten al programa en una solución especialmente versátil para la creación de contenidos sonoros profesionales (Adobe, 2025a).

La calidad de un podcast no depende únicamente del equipamiento o del software utilizado, sino de la planificación del contenido, de la construcción de una narrativa sonora coherente y de una postproducción cuidadosamente

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 172. Producción de podcast.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

desarrollada. Adobe Audition proporciona las herramientas necesarias para alcanzar estos objetivos, pero el resultado final continúa dependiendo del criterio creativo y técnico del profesional responsable del proyecto (Sonnenschein, 2001; Chion, 1993).

10.17. Masterización básica

La masterización constituye la fase final de la postproducción sonora y tiene como objetivo preparar el proyecto para su distribución en diferentes medios y plataformas. A diferencia de la mezcla, que busca equilibrar los distintos elementos que componen la banda sonora, la masterización optimiza el resultado global para garantizar una reproducción homogénea, clara y técnicamente adecuada en cualquier sistema de escucha (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Los principales objetivos de la masterización consisten en mejorar la uniformidad del sonido, incrementar la claridad de la mezcla y asegurar la compatibilidad con los diferentes formatos de distribución, como plataformas de *streaming*, podcasts, radio, televisión o producciones audiovisuales. Esta fase constituye el último control de calidad antes de la exportación definitiva del proyecto (Adobe, 2025a).

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

Figura 173. Masterización.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Entre los procesos más habituales de la masterización se encuentra la ecualización final, utilizada para equilibrar el espectro de frecuencias; la limitación, que controla los picos de señal evitando la saturación digital (*clipping*); y la normalización, que ajusta el nivel general de sonoridad de acuerdo con los estándares exigidos por el medio de distribución. Estos procedimientos permiten obtener un producto sonoro consistente y preparado para su reproducción en diferentes dispositivos (Rumsey & McCormick, 2021).

En las producciones actuales resulta igualmente importante controlar la sonoridad integrada (LUFS), especialmente cuando el contenido se distribuye mediante plataformas digitales o servicios de *streaming*. La normalización de sonoridad contribuye a mantener un volumen uniforme entre diferentes programas y mejora la experiencia de escucha del usuario sin recurrir a niveles excesivos de compresión (Holman, 2010).

La masterización no pretende modificar la narrativa sonora de la producción, sino optimizar técnicamente el resultado obtenido durante la mezcla. Su correcta aplicación garantiza que el proyecto conserve su calidad acústica independientemente del sistema de reproducción utilizado por el espectador o el oyente (Sonnenschein, 2001; Adobe, 2025a).

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 174. La exportación.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

10.18. Exportación

La exportación constituye la fase final del proceso de postproducción sonora y consiste en generar el archivo definitivo que será distribuido a través de diferentes medios y plataformas. Durante este proceso se seleccionan el formato, la calidad y los parámetros técnicos más adecuados en función del destino previsto del proyecto, garantizando el equilibrio entre fidelidad sonora, compatibilidad y tamaño del archivo (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021) (véase la figura 174).

Entre los formatos de exportación más utilizados destaca WAV, un formato sin compresión que conserva íntegramente la información sonora original y constituye la opción preferente para la conservación de másteres y proyectos destinados a posteriores procesos de edición. MP3 continúa siendo uno de los formatos de distribución más extendidos gracias a su buena relación entre calidad y tamaño de archivo, mientras que AAC ofrece una elevada eficiencia de compresión y es ampliamente utilizado por plataformas de *streaming* y servicios de distribución digital (Rumsey & McCormick, 2021).

En la producción de podcasts, una configuración habitual consiste en exportar el proyecto en formato MP3 con una velocidad de transmisión de 320 kbps y una frecuencia de muestreo de 48 kHz, garantizando una calidad de reproducción adecuada para la mayoría de plataformas de distribución. Las ca-

racterísticas finales del archivo deben adaptarse a las recomendaciones técnicas de cada servicio de alojamiento o plataforma de publicación (Adobe, 2025a).

La selección de los parámetros de exportación debe responder siempre a las necesidades del proyecto y al medio de difusión previsto. Una configuración adecuada permite preservar la calidad del sonido, optimizar el tamaño de los archivos y asegurar una reproducción correcta en ordenadores, dispositivos móviles, plataformas de *streaming* y sistemas profesionales de reproducción (Holman, 2010).

La exportación no constituye una simple operación final del proceso de edición, sino una fase estratégica que garantiza que el trabajo desarrollado durante la grabación, la restauración, la mezcla y la masterización pueda reproducirse con la máxima calidad posible en el entorno para el que ha sido diseñado (Adobe, 2025a; Rumsey & McCormick, 2021).

10.19. Inteligencia Artificial en Audition

La inteligencia artificial está adquiriendo un papel cada vez más relevante en la postproducción sonora, incorporándose a numerosas herramientas de Adobe Audition destinadas a automatizar procesos de edición, restauración y organización del audio. Estas funciones permiten reducir considerablemente el tiempo dedicado a tareas repetitivas y mejorar la eficiencia del flujo de trabajo sin sustituir la intervención del editor durante las decisiones creativas (Adobe, 2025a; Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024).

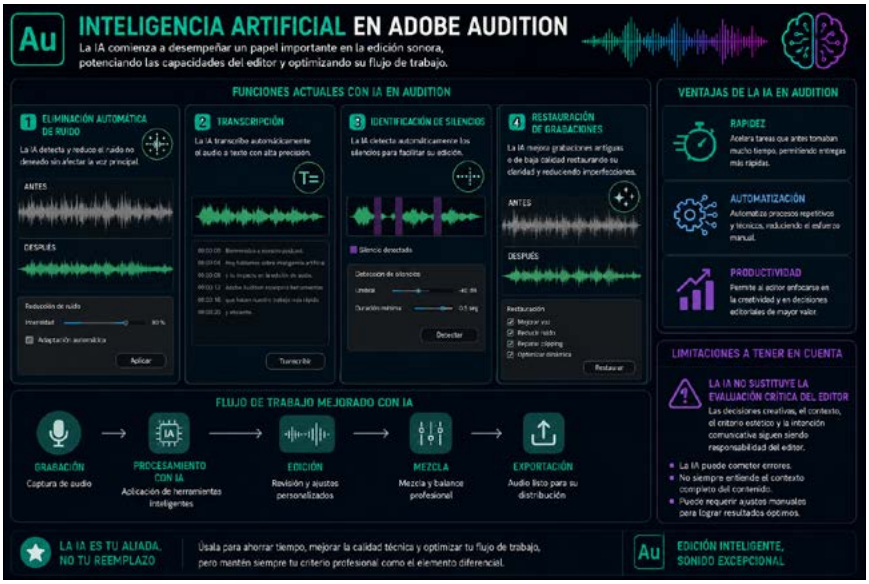
Entre las aplicaciones más utilizadas destacan la eliminación automática de ruido, la transcripción de diálogos, la identificación de silencios, la detección de errores, la restauración de grabaciones deterioradas y la mejora inteligente de la voz mediante algoritmos de aprendizaje automático. Estas herramientas permiten agilizar la producción de podcasts, entrevistas, documentales, contenidos educativos y otros proyectos donde el tratamiento de la voz desempeña un papel fundamental (Adobe, 2025a).

La incorporación de estas funciones aporta importantes ventajas para la producción sonora contemporánea. Entre ellas destacan el ahorro de tiempo, la automatización de tareas repetitivas, una mayor productividad durante la edición y la posibilidad de abordar grandes volúmenes de material sonoro con una eficiencia muy superior a la obtenida mediante procesos exclusivamente manuales (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial continúa presentando importantes limitaciones. Aunque puede identificar patrones acústicos y automatizar determinadas operaciones técnicas, carece de la capacidad para interpretar plenamente la intención narrativa, el contexto comunicativo o la carga emocional de una producción sonora. La decisión sobre qué conservar, qué eliminar, cómo construir el ritmo de una conversación o qué atmósfera generar mediante el

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 175. La IA en Audition.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

sonido continúa dependiendo del criterio profesional del editor y del diseñador sonoro (Chion, 1993; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo al trabajo del profesional y no como un sustituto de la creatividad humana. La construcción de una experiencia sonora eficaz sigue requiriendo conocimientos técnicos, sensibilidad narrativa y capacidad crítica para tomar decisiones acordes con los objetivos comunicativos de cada proyecto audiovisual (Sonnenschein, 2001; Adobe, 2025a).

Errores frecuentes en la edición de audio

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la postproducción sonora destaca la aplicación excesiva de procesos automáticos de restauración, que puede generar artefactos digitales y reducir la naturalidad de la voz. Del mismo modo, una utilización inadecuada de la compresión, la ecualización o la reducción de ruido puede deteriorar significativamente la calidad del audio (Holman, 2010).

También resulta frecuente descuidar la organización de las pistas, trabajar sin una estructura clara del proyecto o no conservar copias de seguridad de las grabaciones originales. Estas prácticas dificultan el flujo de trabajo y

aumentan el riesgo de pérdida de información durante la edición (Adobe, 2025a).

Otro error habitual consiste en no revisar manualmente los resultados obtenidos mediante herramientas basadas en inteligencia artificial. Aunque estas funciones agilizan considerablemente la edición, sus propuestas deben verificarse siempre mediante una escucha crítica para garantizar que las modificaciones no alteran la calidad, la inteligibilidad ni la intención narrativa del proyecto sonoro (Rumsey & McCormick, 2021).

La calidad de la postproducción sonora depende tanto del dominio de las herramientas tecnológicas como de la capacidad del profesional para evaluar críticamente cada decisión de edición y mantener el equilibrio entre automatización y creatividad (Sonnenschein, 2001).

10.20. Aplicaciones profesionales

Adobe Audition constituye una de las estaciones de trabajo de audio digital más utilizadas en el ámbito profesional gracias a su versatilidad y a la amplitud de herramientas que incorpora para la grabación, edición, restauración, mezcla y masterización del sonido. Su integración con el ecosistema Adobe Creative Cloud facilita además su utilización en proyectos audiovisuales de muy diversa naturaleza (Adobe, 2025a; Holman, 2010).

Uno de sus principales ámbitos de aplicación es la producción radiofónica, donde permite editar programas, gestionar entrevistas, incorporar sintonías, realizar mezclas en directo y preparar contenidos para su emisión. Del mismo modo, se ha convertido en una de las herramientas de referencia para la producción de podcasts, gracias a sus funciones de restauración sonora, edición multipista y automatización de procesos (Rumsey & McCormick, 2021).

En el ámbito de la comunicación institucional, Adobe Audition facilita la producción de vídeos corporativos, contenidos educativos, campañas de comunicación y materiales divulgativos con elevados estándares de calidad sonora. También desempeña un papel importante en la producción de documentales, donde la limpieza de entrevistas, la mezcla de ambientes y la integración del diseño sonoro resultan fundamentales para construir una narrativa coherente y verosímil (Sonnenschein, 2001).

Audition constituye una herramienta habitual para la producción de locuciones, audiolibros, cursos de formación, materiales educativos y contenidos destinados a plataformas digitales. Su capacidad para restaurar grabaciones, automatizar procesos y gestionar proyectos multipista permite abordar producciones de muy diversa complejidad manteniendo un flujo de trabajo eficiente y profesional (Adobe, 2025a).

Adobe Audition no debe entenderse únicamente como un editor de audio, sino como una plataforma integral de postproducción sonora que permite

https://doi.org/10.52495/c10.emcs.51.c55

Figura 176. Aplicaciones profesionales.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

adaptar el tratamiento del sonido a las necesidades específicas de cada proyecto de comunicación audiovisual (Holman, 2010; Rumsey & McCormick, 2021).

Errores frecuentes en la postproducción sonora

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la edición de audio destaca la eliminación excesiva del ruido, que puede producir voces artificiales y generar artefactos digitales que afectan negativamente a la naturalidad de la grabación. La restauración debe mejorar el sonido sin alterar sus características esenciales (Holman, 2010).

Otro problema frecuente consiste en aplicar una compresión excesiva, reduciendo en exceso el rango dinámico y provocando una escucha fatigante. Del mismo modo, una ecualización extrema puede modificar artificialmente el timbre de la voz y disminuir la comodidad auditiva del oyente (Rumsey & McCormick, 2021).

También resulta habitual prescindir de auriculares de monitorización durante la edición o trabajar exclusivamente mediante altavoces. Esta práctica dificulta la detección de pequeños ruidos, clics, interferencias o desequilibrios presentes en la mezcla. En la producción profesional resulta recomendable alternar la escucha mediante auriculares y monitores de estudio para obtener una evaluación más completa del proyecto sonoro (Holman, 2010).

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

Un error frecuente consiste en confiar exclusivamente en las herramientas automáticas de restauración y mezcla sin realizar una revisión crítica del resultado obtenido. La tecnología puede agilizar numerosos procesos, pero la valoración final sobre la calidad narrativa y técnica del sonido continúa dependiendo de la experiencia y del criterio del profesional (Adobe, 2025; Sonnenschein, 2001).

La calidad de una producción sonora no depende únicamente del software utilizado, sino de la combinación entre una correcta captación del audio, una metodología rigurosa de trabajo y una escucha crítica durante todas las fases de la postproducción (Rumsey & McCormick, 2021).

Caso práctico

Realizar un podcast universitario con una duración de 15 minutos. Sus recursos son dos voces, música de apertura, ambiente y cierre institucional. El flujo de trabajo es la grabación, la limpieza, la ecualización, la compresión, la mezcla y la exportación. El resultado esperado que el audio profesional sea apto para Spotify y plataformas educativas.

Como conclusiones podemos matizar que Adobe Audition constituye una herramienta fundamental para la producción sonora contemporánea. Su capacidad para combinar grabación, restauración, edición y mezcla permite desarrollar productos de alta calidad adaptados a las necesidades de la comunicación audiovisual actual.

Más allá de las herramientas técnicas, el verdadero valor de Audition reside en su capacidad para facilitar la construcción de experiencias sonoras claras, comprensibles y emocionalmente significativas.

Preguntas de reflexión

¿Por qué el sonido influye tanto en la percepción de calidad audiovisual?
¿Cuándo conviene utilizar reducción de ruido?
¿Qué riesgos presenta el uso excesivo de procesos automáticos?
¿Por qué la edición multipista resulta fundamental para el podcasting?
¿Qué funciones puede asumir la IA y cuáles siguen dependiendo del editor?

Actividad práctica

Produzca un podcast de 10 minutos utilizando Adobe Audition. Debe incluir la presentación, la entrevista, la música, los ambientes, la edición multipista, la restauración sonora. Posteriormente redacte una memoria técnica de 3.000 palabras donde analice la configuración utilizada, los problemas encontrados, las estrategias de limpieza, las decisiones de mezcla y el uso de herramientas basadas en IA.

11.

Corrección de color y etalonaje

La imagen audiovisual contemporánea no finaliza cuando termina la grabación. Una parte fundamental de su construcción visual se desarrolla durante la postproducción, especialmente en los procesos de corrección de color y etalonaje. Estas etapas permiten optimizar la calidad técnica de la imagen, garantizar la coherencia visual entre planos y construir atmósferas capaces de reforzar el significado narrativo de una producción. En la actualidad, el color constituye una de las herramientas expresivas más poderosas del lenguaje audiovisual. Su influencia se extiende más allá de la dimensión estética para intervenir directamente en la percepción emocional, la construcción simbólica y la interpretación narrativa de las imágenes.

Películas, documentales, anuncios publicitarios, videoclips y contenidos para redes sociales utilizan estrategias cromáticas específicas para generar determinadas sensaciones en las audiencias. Los tonos cálidos pueden transmitir cercanía y nostalgia, mientras que los tonos fríos suelen asociarse con tecnología, distancia o soledad. El desarrollo de herramientas especializadas como DaVinci Resolve ha profesionalizado los procesos de corrección de color, convirtiéndolos en una competencia imprescindible para cualquier comunicador audiovisual.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender los fundamentos de la teoría del color aplicada al audiovisual, diferenciar corrección de color y etalonaje, analizar la función narrativa del color, aplicar flujos básicos de corrección cromática, utilizar herramientas fundamentales de DaVinci Resolve y diseñar propuestas visuales coherentes mediante el uso estratégico del color.

Competencias

—*Competencias generales*

CG1. Pensamiento visual crítico.
CG2. Competencia tecnológica audiovisual.
CG3. Capacidad de análisis estético.

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

—*Competencias específicas*
CE1. Aplicar correcciones cromáticas profesionales.
CE2. Diseñar atmósferas visuales narrativas.
CE3. Gestionar flujos de postproducción audiovisual.

11.1. ¿Qué es la corrección de color?

La corrección de color consiste en el proceso técnico destinado a optimizar la calidad visual de una imagen mediante el ajuste de parámetros como la exposición, el contraste, el balance de blancos, la saturación, la tonalidad y el rango dinámico. Su finalidad principal consiste en obtener imágenes técnicamente correctas y visualmente coherentes, estableciendo una base adecuada para las posteriores fases de gradación del color o etalonaje (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013).

Durante la producción audiovisual es frecuente que las imágenes presenten pequeñas diferencias de luminosidad, temperatura de color o exposición debido a cambios en la iluminación, en la configuración de la cámara o en las condiciones de rodaje. La corrección de color permite compensar estas variaciones, garantizando la continuidad visual entre planos pertenecientes a una misma secuencia y favoreciendo una experiencia más homogénea para el espectador (Van Hurkman, 2013).

Entre las principales funciones de la corrección de color destacan la corrección de errores de captura, la igualación cromática entre planos, la recuperación de información en luces y sombras y la optimización general de la calidad técnica de la imagen. Estos ajustes constituyen una fase imprescindible antes de aplicar tratamientos creativos relacionados con la identidad estética del proyecto audiovisual (Hullfish, 2023).

La corrección de color debe diferenciarse de la gradación del color (color grading o etalonaje). Mientras la corrección persigue obtener una imagen técnicamente equilibrada y coherente, la gradación introduce decisiones creativas destinadas a definir la atmósfera visual, reforzar las emociones y construir la identidad estética de la producción. Ambos procesos son complementarios y forman parte del flujo habitual de la postproducción audiovisual profesional (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013).

La corrección de color no constituye únicamente un ajuste técnico, sino una fase esencial para garantizar la continuidad visual y preparar el material audiovisual para los procesos creativos posteriores. Una adecuada corrección facilita el trabajo del colorista y contribuye decisivamente a la calidad final de la producción (Hullfish, 2023).

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 177. Corrección de color.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

11.2. ¿Qué es el etalonaje?

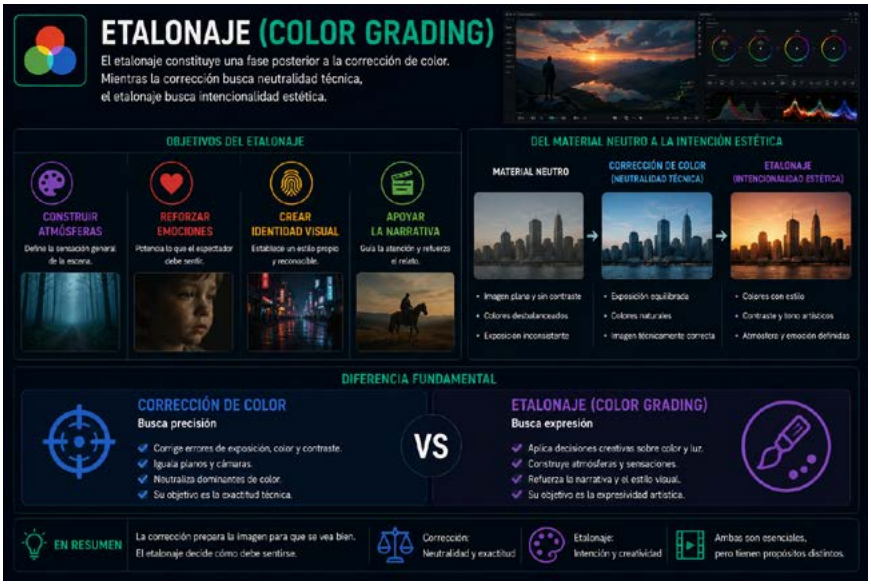
El etalonaje, también conocido como gradación del color (*color grading*), constituye la fase creativa de la postproducción cromática. Mientras que la corrección de color busca equilibrar técnicamente la imagen y garantizar la continuidad visual entre los diferentes planos, el etalonaje introduce decisiones estéticas destinadas a definir el estilo visual de la obra audiovisual y reforzar su capacidad expresiva (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

Una vez finalizada la corrección técnica, el etalonaje permite modificar deliberadamente la apariencia de la imagen para construir una determinada atmósfera narrativa. Mediante el control del color, el contraste, la luminosidad y las relaciones cromáticas, el colorista puede transmitir sensaciones de calidez, frialdad, tensión, nostalgia, misterio o serenidad, contribuyendo activamente a la construcción emocional del relato (Brown, 2021).

Entre los principales objetivos del etalonaje destacan la creación de atmósferas visuales, el refuerzo de las emociones, la construcción de una identidad estética propia y el apoyo a la narrativa audiovisual. El color deja así de desempeñar únicamente una función técnica para convertirse en un auténtico recurso del lenguaje audiovisual capaz de orientar la percepción del espectador y reforzar el significado de las imágenes (Hullfish, 2023; Bordwell *et al.*, 2020).

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

Figura 178. Etalonaje.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

El etalonaje también desempeña un papel fundamental en la coherencia visual de la producción. Todas las escenas deben compartir un tratamiento cromático consistente que contribuya a la unidad estética del proyecto, independientemente de que hayan sido grabadas en diferentes momentos, localizaciones o condiciones de iluminación. Este proceso permite dotar a la obra de una personalidad visual reconocible y diferenciada (Van Hurkman, 2013).

La diferencia esencial entre ambos procesos reside en su finalidad. Mientras la corrección de color persigue la precisión técnica, el etalonaje busca la expresión artística. La primera pretende mostrar la imagen tal como debería haberse registrado técnicamente; el segundo decide cómo desea el realizador que el espectador experimente emocionalmente esa imagen. Ambos procesos son complementarios y forman parte del flujo de trabajo habitual en la postproducción audiovisual profesional (Brown, 2021; Hullfish, 2023).

11.3. Teoría básica del color

El color constituye una percepción visual producida por la interacción entre la luz, los objetos y el sistema visual humano. En el ámbito de la postproducción audiovisual, comprender el comportamiento del color resulta esencial para realizar procesos de corrección y gradación cromática que permitan

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 179. Teoría básica del color.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

mejorar la calidad técnica de las imágenes y reforzar su capacidad expresiva (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013).

Desde una perspectiva técnica, el color suele describirse mediante tres dimensiones fundamentales. El matiz (*Hue*) identifica el color propiamente dicho, diferenciando tonalidades como el rojo, el azul, el verde o el amarillo. La saturación (*Saturation*) determina la intensidad cromática de ese color, indicando si aparece vivo y brillante o desaturado y cercano a los tonos grises. La luminosidad (*Luminance* o *Lightness*) expresa la cantidad de luz percibida, permitiendo representar imágenes más claras o más oscuras sin modificar necesariamente su color original (Van Hurkman, 2013).

En la corrección de color profesional resulta igualmente importante controlar la temperatura de color, que describe el equilibrio entre tonalidades cálidas y frías presentes en una imagen. Este parámetro permite corregir dominantes cromáticas producidas durante la grabación y garantizar una representación visual coherente entre los diferentes planos de una misma secuencia (Brown, 2021).

La combinación equilibrada de estas dimensiones permite modificar la apariencia visual de una producción sin alterar su contenido narrativo. Durante la corrección de color, estos parámetros se ajustan para recuperar la fidelidad técnica de la imagen, mientras que en el etalonaje se utilizan de forma creativa para construir atmósferas, reforzar emociones y definir la identidad estética del proyecto audiovisual (Hullfish, 2023).

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

La teoría del color constituye uno de los fundamentos de la postproducción audiovisual contemporánea. El conocimiento del comportamiento del matiz, la saturación, la luminosidad y la temperatura de color permite tomar decisiones fundamentadas tanto desde el punto de vista técnico como desde la construcción narrativa de la imagen (Van Hurkman, 2013; Bordwell *et al*., 2020).

11.4. Psicología del color

El color no solo constituye una propiedad física de la imagen, sino también un importante recurso de comunicación capaz de influir en la percepción, la atención y la interpretación de los mensajes audiovisuales. A través de las decisiones cromáticas, los realizadores pueden reforzar determinadas emociones, orientar la mirada del espectador y contribuir a la construcción del significado narrativo de una producción (Elliot & Maier, 2014; Brown, 2021).

Diversas investigaciones han demostrado que los colores pueden generar asociaciones emocionales y culturales relativamente estables, aunque estas no poseen un carácter universal ni invariable. Las respuestas del espectador dependen de factores como el contexto narrativo, la combinación con otros colores, la iluminación, la experiencia personal y el entorno sociocultural en el que se produce la comunicación visual (Elliot & Maier, 2014; Kress & van Leeuwen, 2021).

En términos generales, los tonos cálidos suelen asociarse con sensaciones de proximidad, energía o dinamismo, mientras que los tonos fríos tienden a relacionarse con calma, distancia o serenidad. Sin embargo, estas interpretaciones pueden modificarse significativamente según el contexto audiovisual. Un mismo color puede transmitir emociones diferentes en función del género cinematográfico, de la iluminación, de la composición visual o de la evolución narrativa de la historia (Brown, 2021).

Durante el proceso de etalonaje, la psicología del color constituye una herramienta de gran utilidad para reforzar la identidad visual del proyecto y favorecer la construcción de atmósferas específicas. El colorista utiliza las relaciones cromáticas no solo para embellecer la imagen, sino también para orientar la respuesta emocional del espectador y apoyar las intenciones expresivas del director (Hullfish, 2023; Van Hurkman, 2013).

El uso narrativo del color debe entenderse como una decisión comunicativa fundamentada y no como la simple aplicación de significados predeterminados. La eficacia del tratamiento cromático depende de su coherencia con el conjunto del lenguaje audiovisual y con los objetivos narrativos de la producción (Kress & van Leeuwen, 2021; Bordwell *et al*., 2020) (véase la figura 180).

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 180. Psicología del color.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

11.5. Temperatura de color

La temperatura de color describe las características cromáticas de la luz presente en una escena y constituye uno de los principales recursos expresivos de la corrección y gradación del color. Aunque durante la producción se utiliza para representar fielmente la iluminación original, en la postproducción puede modificarse deliberadamente con el propósito de reforzar la atmósfera visual y la dimensión emocional de la narración (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013).

Desde un punto de vista perceptivo, los tonos cálidos, dominados por amarillos, naranjas y rojizos, suelen asociarse con sensaciones de cercanía, intimidad, confort, nostalgia o bienestar. Los tonos fríos, caracterizados por azules y cianes, tienden a relacionarse con distancia, modernidad, aislamiento, serenidad o soledad. Estas asociaciones, sin embargo, no poseen un carácter universal y dependen del contexto narrativo, cultural y visual de cada producción (Elliot & Maier, 2014; Brown, 2021).

Durante el proceso de etalonaje, la modificación de la temperatura de color permite orientar la respuesta emocional del espectador sin alterar necesariamente el contenido narrativo de la escena. Un mismo espacio puede adquirir significados muy diferentes según predominen tonalidades cálidas o frías, convirtiendo el color en un elemento activo de la construcción audiovisual (Hullfish, 2023).

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

Figura 181. Temperatura del color.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Las decisiones relacionadas con la temperatura de color deben responder siempre a objetivos comunicativos concretos. El tratamiento cromático ha de mantener coherencia con la iluminación, la dirección artística, el desarrollo dramático y el conjunto de la propuesta estética del proyecto. El color deja así de ser un simple ajuste técnico para convertirse en un recurso narrativo plenamente integrado dentro del lenguaje audiovisual (Van Hurkman, 2013; Bordwell *et al*., 2020).

La temperatura de color constituye una de las herramientas más eficaces para construir atmósferas, reforzar emociones y definir la identidad visual de una producción. Su utilización requiere combinar criterios técnicos con una comprensión profunda de la narrativa audiovisual y de la percepción visual del espectador (Brown, 2021; Hullfish, 2023).

11.6. Narrativa cromática

El color constituye uno de los recursos narrativos más poderosos del lenguaje audiovisual. Más allá de su función estética o técnica, las decisiones cromáticas permiten transmitir información, orientar la interpretación del espectador y reforzar el significado de la historia. La narrativa cromática utiliza el color como un elemento expresivo capaz de construir identidad, organizar el relato y comunicar emociones sin necesidad de recurrir al lenguaje verbal (Kress & van Leeuwen, 2021; Bordwell *et al*., 2020).

Una de sus aplicaciones más habituales consiste en la identificación visual de personajes. La utilización sistemática de determinadas gamas cromáticas en el vestuario, la iluminación o el etalonaje facilita el reconocimiento de los

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 182. Narrativa cromática.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

protagonistas y contribuye a reforzar su identidad narrativa a lo largo de la producción. Del mismo modo, el color puede utilizarse para representar la evolución psicológica de un personaje mediante modificaciones progresivas del tratamiento cromático (Brown, 2021).

El color también desempeña una función importante en la diferenciación temporal del relato. Es frecuente utilizar tratamientos cromáticos distintos para separar acontecimientos situados en diferentes momentos narrativos, como recuerdos, sueños, reconstrucciones históricas o escenas ambientadas en épocas distintas. Estas diferencias permiten al espectador identificar rápidamente los cambios temporales sin necesidad de explicaciones adicionales (Van Hurkman, 2013).

Otra función fundamental corresponde a la construcción emocional. La gradación del color puede reforzar estados de ánimo, incrementar la tensión dramática, transmitir serenidad o generar sensación de incertidumbre, siempre en coherencia con la evolución narrativa de la obra. El color actúa conjuntamente con la iluminación, la composición, la música y el montaje para construir la experiencia emocional del espectador (Elliot & Maier, 2014; Bordwell *et al.*, 2020).

La narrativa cromática también permite desarrollar representaciones simbólicas mediante asociaciones visuales construidas a lo largo del relato. Por ejemplo, en un documental pueden utilizarse tonos fríos para representar

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

espacios administrativos, burocráticos o institucionales, mientras que tonos cálidos pueden acompañar testimonios personales, experiencias humanas o momentos de especial carga emocional. Estas asociaciones adquieren significado únicamente dentro del contexto narrativo específico de cada producción y no deben interpretarse como códigos universales (Kress & van Leeuwen, 2021; Elliot & Maier, 2014).

El color constituye un auténtico recurso del lenguaje audiovisual. Su utilización consciente permite organizar la información visual, reforzar la identidad estética de la obra y ampliar las posibilidades narrativas de la imagen, convirtiéndose en uno de los principales instrumentos de comunicación del realizador y del colorista (Mitchell, 2005; Van Hurkman, 2013).

11.7. Introducción a DaVinci Resolve

DaVinci Resolve es una plataforma profesional de postproducción audiovisual desarrollada por Blackmagic Design y considerada uno de los estándares internacionales en corrección de color, etalonaje y acabado final de producciones cinematográficas, televisivas y audiovisuales. Su principal característica consiste en integrar dentro de un único entorno de trabajo todas las fases de la postproducción, permitiendo desarrollar proyectos completos sin necesidad de cambiar de aplicación (Blackmagic Design, 2025; Hullfish, 2023).

La organización de DaVinci Resolve se estructura mediante diferentes espacios de trabajo especializados, cada uno orientado a una fase concreta del proceso de producción. El panel Media permite importar y gestionar los archivos del proyecto; el panel Cut facilita una edición rápida y ágil; el panel Edit ofrece herramientas completas para el montaje tradicional; y el panel Fusion incorpora funciones avanzadas de composición digital y efectos visuales (Blackmagic Design, 2025).

El núcleo diferenciador de DaVinci Resolve reside en el panel Color, considerado uno de los sistemas de corrección y gradación cromática más avanzados de la industria audiovisual. Este entorno permite realizar ajustes técnicos, desarrollar etalonajes complejos y construir identidades visuales mediante herramientas específicas de tratamiento del color utilizadas habitualmente en largometrajes, series y producciones de alto nivel (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

La plataforma incorpora además el panel Fairlight, dedicado a la edición, mezcla y postproducción sonora profesional, así como el panel Deliver, encargado de la exportación final del proyecto utilizando diferentes formatos y configuraciones adaptadas a cine, televisión, plataformas digitales y redes sociales (Blackmagic Design, 2025).

La integración de todas estas áreas dentro de un mismo programa permite desarrollar un flujo de trabajo unificado, reduciendo la necesidad de exportar archivos intermedios y favoreciendo la colaboración entre montadores,

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 183. Interface DaVinci Resolve.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

coloristas, técnicos de sonido y especialistas en efectos visuales. Esta filosofía de trabajo ha convertido a DaVinci Resolve en una de las herramientas más utilizadas por la industria audiovisual contemporánea (Brown, 2021; Blackmagic Design, 2025).

11.8. Flujo profesional de corrección

La corrección y gradación del color se desarrollan mediante un flujo de trabajo estructurado que permite abordar progresivamente los diferentes ajustes cromáticos de una producción audiovisual. Esta metodología garantiza una mayor coherencia visual, facilita la organización del proyecto y reduce la aparición de errores durante la postproducción. Aunque cada producción presenta características específicas, la mayoría de los coloristas profesionales siguen una secuencia de trabajo similar (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

La primera fase corresponde a la importación del material audiovisual, verificando la correcta incorporación de los archivos y comprobando aspectos como la resolución, el espacio de color, la profundidad de bits y los perfiles de grabación utilizados durante el rodaje. Esta revisión inicial constituye la base sobre la que se desarrollará todo el proceso posterior de tratamiento cromático (Blackmagic Design, 2025).

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

Figura 184. Flujo de corrección.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

A continuación se realiza la corrección primaria, donde se ajustan los parámetros generales de la imagen, como la exposición, el contraste, el balance de blancos, la temperatura de color y la saturación. El objetivo consiste en obtener una representación técnicamente equilibrada y homogénea entre todos los planos de una misma secuencia (Van Hurkman, 2013).

Una vez corregidos los aspectos generales, comienza la corrección secundaria, destinada a modificar únicamente zonas o elementos específicos de la imagen mediante selecciones cromáticas, máscaras o ventanas. Este procedimiento permite actuar de forma independiente sobre determinados colores, personajes u objetos sin alterar el resto de la composición visual (Hullfish, 2023).

La siguiente fase corresponde al etalonaje, donde el colorista introduce las decisiones creativas relacionadas con la identidad visual del proyecto. Durante esta etapa se construyen las atmósferas cromáticas, se refuerzan las emociones y se desarrolla el estilo visual que caracterizará la producción audiovisual (Brown, 2021).

Posteriormente se lleva a cabo una revisión completa del proyecto, verificando la continuidad cromática entre planos, la coherencia narrativa del tratamiento visual y la correcta reproducción en diferentes dispositivos de visualización. El proyecto se prepara para su exportación, seleccionando el formato, la resolución y el espacio de color adecuados para el medio de distribución previsto (Blackmagic Design, 2025).

La corrección y gradación del color constituyen un proceso progresivo que avanza desde los ajustes técnicos generales hasta las decisiones estéticas más específicas. Este flujo de trabajo permite mantener una organización

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 185. Corrección primaria.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

sistemática del proyecto y garantiza que cada modificación responda a una intención técnica o narrativa claramente definida (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

11.9. Corrección primaria

La corrección primaria constituye la primera fase del proceso de corrección de color y consiste en realizar ajustes que afectan a la totalidad de la imagen. Su finalidad principal es corregir las diferencias técnicas originadas durante la grabación, equilibrar la apariencia visual de los distintos planos y establecer una base uniforme sobre la que posteriormente se desarrollará el etalonaje creativo (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023) (véase la figura 185).

Los principales parámetros utilizados durante esta fase son la exposición, encargada de controlar la cantidad general de luz presente en la imagen; el contraste, que determina la diferencia entre las zonas más oscuras y las más luminosas; la saturación, que regula la intensidad cromática de los colores; y el balance de blancos, que corrige las dominantes de color producidas por las diferentes condiciones de iluminación durante el rodaje (Brown, 2021).

Estos ajustes se aplican de manera global sobre toda la imagen, buscando una representación técnicamente equilibrada y coherente entre los distintos

planos que integran una misma secuencia. El objetivo consiste en normalizar visualmente el material audiovisual, garantizando que todas las imágenes compartan unas condiciones técnicas similares antes de iniciar las correcciones específicas y el tratamiento creativo del color (Van Hurkman, 2013).

Durante la corrección primaria, el colorista suele apoyarse en herramientas de análisis como el histograma, el waveform, el vectorscopio y el RGB Parade, que permiten evaluar objetivamente la distribución de la luminancia y del color. Estos instrumentos facilitan la realización de ajustes precisos y contribuyen a mantener la coherencia cromática durante todo el proyecto (Hullfish, 2023).

La corrección primaria constituye el fundamento técnico de toda la postproducción cromática. Una imagen correctamente equilibrada facilita la aplicación posterior de correcciones secundarias y de procesos de etalonaje, permitiendo que las decisiones creativas se desarrollen sobre una base visual técnicamente consistente (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013).

11.10. Corrección secundaria

La corrección secundaria constituye la fase del tratamiento cromático en la que los ajustes dejan de aplicarse a la totalidad de la imagen y pasan a realizarse únicamente sobre zonas o elementos específicos. Esta metodología permite intervenir de forma selectiva sobre determinadas áreas sin modificar el resto de la composición visual, ampliando considerablemente las posibilidades expresivas del etalonaje (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

Mientras que la corrección primaria busca equilibrar técnicamente la imagen en su conjunto, la corrección secundaria permite actuar sobre elementos concretos como los rostros, el cielo, los fondos, la vegetación, la ropa o cualquier otro objeto cuya apariencia cromática requiera un tratamiento independiente. Esta capacidad resulta especialmente útil para dirigir la atención del espectador y reforzar la construcción visual de la escena (Brown, 2021).

Para realizar estas intervenciones, los programas de corrección de color incorporan diferentes herramientas de selección. Las máscaras permiten delimitar áreas concretas de la imagen; las selecciones cromáticas aíslan colores específicos mediante el análisis de su matiz, saturación y luminancia; y las herramientas de seguimiento (*tracking*) mantienen automáticamente esas selecciones sobre elementos que se desplazan durante la secuencia, evitando tener que reajustarlas fotograma a fotograma (Blackmagic Design, 2025; Van Hurkman, 2013).

La corrección secundaria desempeña un papel fundamental en la construcción narrativa de la imagen. Mediante ajustes selectivos es posible mejorar la naturalidad de los tonos de piel, incrementar la presencia de un personaje principal, modificar el aspecto del cielo para reforzar la atmósfera dramática

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 186. Corrección secundaria.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

o reducir la intensidad visual de elementos secundarios que puedan distraer la atención del espectador. Estas decisiones contribuyen directamente a la eficacia comunicativa del relato audiovisual (Hullfish, 2023; Bordwell *et al.*, 2020).

La corrección secundaria constituye uno de los recursos más precisos del etalonaje profesional. Su aplicación permite desarrollar intervenciones altamente controladas que combinan criterios técnicos y narrativos, transformando el color en un auténtico instrumento de construcción audiovisual (Van Hurkman, 2013; Brown, 2021).

11.11. Los nodos en DaVinci Resolve

Una de las características que distingue a DaVinci Resolve de otros programas de corrección y gradación del color es su sistema de nodos (*Nodes*). Cada nodo representa una etapa independiente del proceso de tratamiento cromático y permite aplicar correcciones de forma modular, facilitando la organización, el control y la modificación de los diferentes ajustes realizados sobre la imagen (Blackmagic Design, 2025; Van Hurkman, 2013).

A diferencia de los sistemas basados en capas, el flujo de trabajo mediante nodos organiza las correcciones como una secuencia de operaciones interrelacionadas. Cada nodo puede contener una función específica, como la corrección de la exposición, el balance de blancos, la modificación de la saturación o la creación del aspecto visual definitivo. Esta metodología facilita realizar

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

Figura 187. Nodos en DaVinci Resolve.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

cambios en una fase concreta sin alterar el resto del proceso de corrección (Hullfish, 2023).

Entre las principales ventajas del sistema de nodos destacan su flexibilidad, que permite reorganizar fácilmente el flujo de trabajo; su capacidad de organización, al separar claramente las distintas etapas del tratamiento cromático; y el elevado control que ofrece al colorista para ajustar individualmente cada intervención realizada sobre la imagen. Estas características convierten a DaVinci Resolve en una de las herramientas más utilizadas en la industria cinematográfica y televisiva para la gradación del color (Van Hurkman, 2013).

Aunque cada proyecto puede desarrollar una estructura diferente, un flujo básico de trabajo mediante nodos suele organizarse siguiendo una secuencia lógica. En primer lugar, se realiza la corrección técnica de la imagen; posteriormente se ajusta el balance cromático y la continuidad entre planos; a continuación se desarrollan las correcciones secundarias y el etalonaje; y se incorpora el look o estilo visual definitivo que caracterizará la producción audiovisual (Blackmagic Design, 2025; Hullfish, 2023).

Los nodos no constituyen únicamente una herramienta técnica del programa, sino una metodología de organización del proceso creativo. Su utilización permite desarrollar tratamientos cromáticos complejos de forma ordenada, reproducible y fácilmente modificable, favoreciendo un flujo de trabajo profesional durante toda la postproducción del color (Van Hurkman, 2013; Brown, 2021).

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 188. Herramientas de análisis.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

11.12. Herramientas de análisis

Durante el proceso de corrección y gradación del color, los profesionales no basan sus decisiones únicamente en la percepción visual de la imagen. La iluminación del entorno, las características del monitor o incluso la adaptación visual del propio observador pueden alterar la percepción cromática. Los coloristas utilizan diferentes instrumentos de análisis, conocidos habitualmente como scopes, que proporcionan información objetiva sobre la luminancia y el color de la imagen (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023) (véase la figura 188).

Uno de los instrumentos más utilizados es el Waveform Monitor, que representa gráficamente la distribución de la luminancia de la imagen. Gracias a esta herramienta es posible comprobar con precisión la exposición, identificar zonas sobreexpuestas o subexpuestas y equilibrar correctamente las luces y las sombras durante la corrección primaria (Blackmagic Design, 2025).

El RGB Parade muestra de forma independiente la información correspondiente a los canales rojo, verde y azul, permitiendo detectar dominantes cromáticas y ajustar con precisión el balance de blancos. Esta herramienta resulta especialmente útil para igualar planos grabados en diferentes condiciones de iluminación y garantizar una correcta reproducción del color (Van Hurkman, 2013).

El histograma representa la distribución tonal de la imagen, indicando cómo se reparten las zonas oscuras, los tonos medios y las altas luces. Aunque ofrece una visión general de la exposición, suele utilizarse de forma complementaria junto con otros instrumentos de análisis más específicos (Brown, 2021).

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

El vectorscopio representa la información cromática de la imagen, mostrando la distribución de los colores según su matiz y saturación. Esta herramienta facilita el control de la intensidad cromática, la naturalidad de los tonos de piel y la coherencia del tratamiento del color durante el etalonaje (Hullfish, 2023).

La utilización conjunta de estos instrumentos proporciona un elevado grado de precisión técnica y permite realizar ajustes objetivos que serían difíciles de conseguir únicamente mediante la observación visual. Los scopes constituyen una herramienta imprescindible para cualquier colorista profesional y garantizan que las decisiones cromáticas respondan tanto a criterios técnicos como narrativos (Van Hurkman, 2013; Blackmagic Design, 2025).

11.13. LUTs

Las LUTs (*Look-Up Tables*) son tablas matemáticas de conversión que permiten transformar automáticamente los valores cromáticos de una imagen siguiendo un conjunto de parámetros previamente definidos. Su principal función consiste en modificar la apariencia visual del material audiovisual de forma rápida y coherente, facilitando tanto la normalización técnica de la imagen como la creación de estilos cromáticos específicos (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

En la postproducción profesional pueden distinguirse dos grandes tipos de LUTs. Las LUTs técnicas se utilizan principalmente para convertir imágenes grabadas en perfiles logarítmicos (*Log*) o espacios de color específicos a espacios de visualización estándar, facilitando el inicio del proceso de corrección de color. Las LUTs creativas aplican un determinado estilo visual, simulando aspectos cromáticos propios del cine, determinados procesos fotográficos o identidades estéticas concretas (Blackmagic Design, 2025).

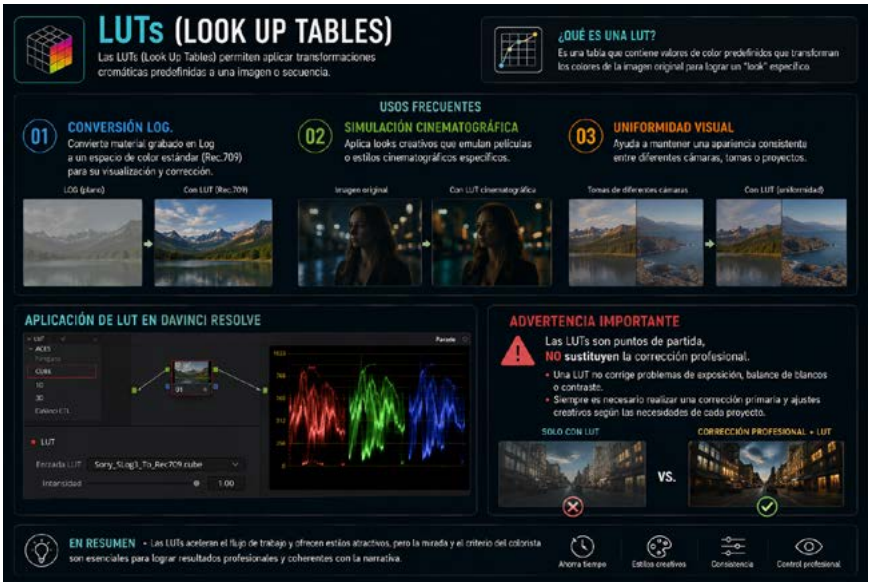
Entre las aplicaciones más habituales destacan la conversión de perfiles Log, que facilita la visualización inicial del material grabado; la simulación cinematográfica, utilizada para aproximar la apariencia visual de determinados procesos fotoquímicos o estilos de producción; y la uniformidad visual, que permite mantener una coherencia cromática entre diferentes escenas pertenecientes a un mismo proyecto (Brown, 2021).

Las LUTs no sustituyen el trabajo del colorista. Cada producción presenta condiciones específicas de iluminación, exposición y captación que requieren una corrección individualizada antes y después de aplicar cualquier transformación cromática. Las LUTs deben entenderse como un punto de partida dentro del flujo de trabajo de corrección y etalonaje, y no como una solución automática capaz de resolver todos los problemas de la imagen (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

La utilización de LUTs constituye una herramienta de gran utilidad para agilizar la postproducción y mantener la coherencia visual de una obra audio-

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 189. LUTs.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

visual. Sin embargo, la calidad del resultado final continúa dependiendo del criterio del colorista y de las decisiones creativas adoptadas durante el proceso completo de corrección y gradación del color (Blackmagic Design, 2025).

11.14. Corrección de piel

La corrección de los tonos de piel constituye una de las tareas más importantes del proceso de etalonaje, ya que el rostro humano representa uno de los principales puntos de atención del espectador. La percepción de la naturalidad de una imagen depende en gran medida de que la piel conserve una apariencia creíble y coherente con las condiciones de iluminación y con la narrativa de la producción audiovisual (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

Los principales objetivos de la corrección de piel consisten en mantener la naturalidad cromática, garantizar la consistencia entre los distintos planos y preservar la credibilidad de los personajes durante toda la producción. Estos ajustes deben realizarse respetando las características propias de cada persona, evitando tratamientos homogéneos que eliminen las diferencias naturales de tono, textura o iluminación (Brown, 2021).

En la práctica profesional, la corrección de piel suele desarrollarse mediante correcciones secundarias, utilizando selecciones cromáticas y máscaras que

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

Figura 190. Corrección de piel.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

permiten aislar únicamente los tonos cutáneos sin afectar al resto de la imagen. Esta metodología facilita realizar ajustes muy precisos sobre el matiz, la saturación y la luminancia de la piel, manteniendo inalterados los demás elementos de la escena (Blackmagic Design, 2025).

Uno de los errores más frecuentes consiste en aplicar una saturación excesiva, que produce rostros artificiales y poco creíbles. Del mismo modo, modificaciones exageradas del matiz o de la luminosidad pueden alterar significativamente la apariencia natural de la piel y generar una sensación de irrealidad. El objetivo del colorista no consiste en embellecer artificialmente la imagen, sino en preservar la autenticidad de los personajes y reforzar la coherencia visual del relato (Hullfish, 2023; Van Hurkman, 2013).

Para verificar estos ajustes, los profesionales utilizan habitualmente el vectorscopio, que incorpora una referencia conocida como Skin Tone Line. Esta guía facilita comprobar que los tonos de piel mantienen una orientación cromática natural independientemente de la diversidad de pigmentaciones presentes en los diferentes personajes. Su utilización constituye uno de los procedimientos habituales del etalonaje profesional (Blackmagic Design, 2025; Van Hurkman, 2013).

La corrección de los tonos de piel representa uno de los indicadores más fiables de la calidad de un proceso de corrección y gradación del color. Una piel correctamente tratada contribuye decisivamente a la credibilidad de la

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

imagen y favorece la identificación emocional del espectador con los personajes de la narración audiovisual (Brown, 2021).

11.15. Color y géneros audiovisuales

Cada género audiovisual desarrolla progresivamente sus propias convenciones cromáticas, entendidas como estrategias visuales que contribuyen a reforzar la identidad estética, la atmósfera narrativa y las expectativas del espectador. Aunque estas convenciones no constituyen normas invariables, su utilización facilita la construcción del significado y favorece el reconocimiento inmediato del tono narrativo de una producción (Bordwell *et al*., 2020; Brown, 2021).

En los informativos televisivos, el tratamiento cromático busca transmitir objetividad, claridad y credibilidad. Predominan las imágenes equilibradas, con una reproducción fiel del color y una corrección orientada a mantener la neutralidad visual, evitando tratamientos estéticos que puedan alterar la percepción de la información (Brown, 2021).

En la publicidad, el color desempeña una función persuasiva. Es frecuente utilizar colores vivos, elevados niveles de saturación y contrastes cuidadosamente controlados para captar la atención, reforzar la identidad de marca y aumentar el impacto visual del mensaje. El tratamiento cromático forma parte de la estrategia de comunicación del producto o servicio anunciado (Hullfish, 2023).

En el documental, el tratamiento del color suele orientarse hacia el naturalismo, buscando representar la realidad con fidelidad y respetando las condiciones lumínicas de la grabación. El etalonaje puede utilizarse para reforzar determinados aspectos narrativos o emocionales siempre que mantenga la credibilidad del relato documental (Van Hurkman, 2013).

El cine de terror suele recurrir a contrastes elevados, sombras pronunciadas y paletas dominadas por tonalidades frías o desaturadas para generar incertidumbre, inquietud y tensión dramática. Estas decisiones cromáticas contribuyen a construir una atmósfera visual coherente con las emociones que el género pretende despertar en el espectador (Brown, 2021; Bordwell *et al*., 2020).

En la ciencia ficción, es habitual encontrar paletas cromáticas caracterizadas por azules, cianes, violetas y otros tonos asociados con la tecnología, la innovación o los espacios futuristas. Sin embargo, estas elecciones responden a convenciones narrativas desarrolladas por el propio género y no a significados universales del color (Kress & van Leeuwen, 2021).

La comunicación institucional suele buscar un tratamiento cromático equilibrado y natural que transmita profesionalidad, confianza y credibilidad. La coherencia del color con la identidad visual de la organización constituye uno

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

Figura 191. Color y géneros audiovisuales.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

de los principales objetivos del proceso de etalonaje en este tipo de producciones (Hullfish, 2023).

El tratamiento del color no depende únicamente de criterios estéticos, sino que responde a las necesidades narrativas y comunicativas de cada género audiovisual. El colorista adapta sus decisiones cromáticas a la intención expresiva del proyecto, utilizando el etalonaje como un recurso capaz de reforzar la identidad visual y el significado de la obra (Van Hurkman, 2013; Bordwell *et al.*, 2020).

11.16. Corrección para redes sociales

La distribución de contenidos audiovisuales a través de redes sociales y plataformas digitales ha introducido nuevos desafíos para la corrección y gradación del color. A diferencia de las producciones destinadas al cine o la televisión, estos contenidos se visualizan mayoritariamente en dispositivos móviles, donde las características de las pantallas, las condiciones de iluminación y los hábitos de consumo modifican la percepción del color y del contraste (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013).

Uno de los principales aspectos que debe considerarse es que los teléfonos móviles suelen incorporar pantallas de alto contraste, elevados niveles de brillo y una reproducción cromática muy intensa. Además, gran parte de

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Figura 192. Corrección para RRSS.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

los contenidos se consumen en condiciones lumínicas cambiantes y durante periodos de atención muy breves. Estas circunstancias obligan a realizar una corrección del color que mantenga una buena legibilidad visual sin sacrificar la naturalidad de la imagen (Van Hurkman, 2013).

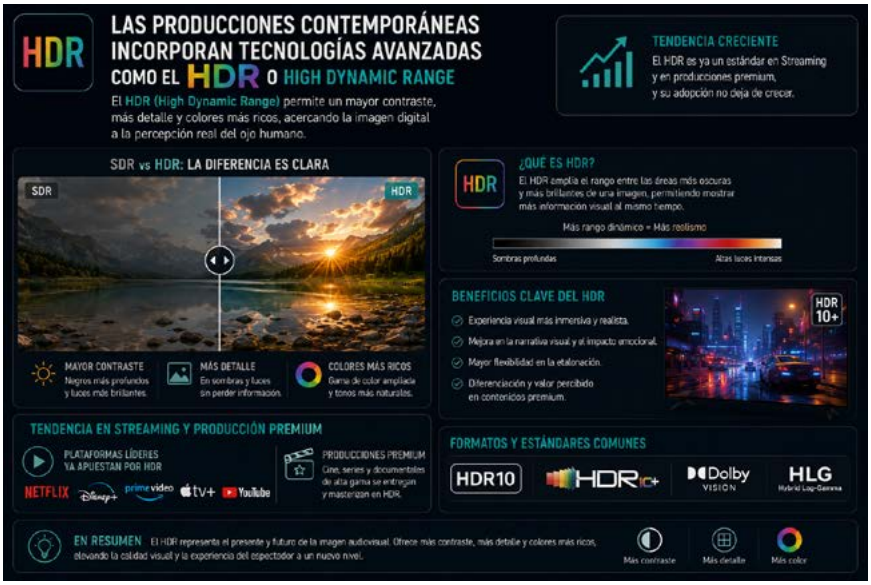
Durante la corrección destinada a redes sociales resulta habitual reforzar ligeramente el contraste, mantener una saturación moderada, optimizar la exposición y preservar la claridad de los tonos de piel. El objetivo consiste en conseguir imágenes visualmente atractivas que mantengan un aspecto natural tanto en teléfonos móviles como en otros dispositivos de reproducción (Brown, 2021).

La rapidez con la que se consumen los contenidos digitales también influye en las decisiones cromáticas. La imagen debe comunicar con eficacia desde los primeros segundos, evitando tratamientos excesivamente complejos que puedan dificultar la lectura visual en pantallas de pequeño formato. La corrección de color se convierte en un elemento más de la estrategia de comunicación digital y de la optimización de la experiencia del usuario (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

La corrección de color para redes sociales no consiste simplemente en incrementar la saturación o el contraste, sino en adaptar el tratamiento cromático a las condiciones reales de visualización y a las características del consumo audiovisual contemporáneo. El objetivo final continúa siendo construir imá-

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

Figura 193. HDR.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

genes técnicamente equilibradas, visualmente atractivas y narrativamente coherentes (Van Hurkman, 2013; Hullfish, 2023).

11.17. HDR y nuevas tecnologías

La evolución de las cámaras digitales, los monitores profesionales y las plataformas de distribución ha impulsado la incorporación de nuevas tecnologías de imagen, entre las que destaca el HDR (*High Dynamic Range*) o alto rango dinámico. Esta tecnología permite representar un rango mucho mayor de luminancia y color que los sistemas tradicionales, ofreciendo imágenes con mayor realismo, profundidad y riqueza visual (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013) (véase la figura 193).

El HDR incrementa la capacidad para mostrar simultáneamente detalles en las altas luces y en las zonas de sombra, evitando la pérdida de información que puede producirse en sistemas de rango dinámico más reducido. Como resultado, las imágenes presentan un contraste más amplio, una reproducción cromática más precisa y una mayor sensación de volumen y realismo visual (Hullfish, 2023).

La implantación del HDR ha favorecido el desarrollo de diferentes estándares de distribución, entre los que destacan HDR10, HDR10+ y Dolby

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

Vision, ampliamente utilizados en plataformas de *streaming*, televisión de alta gama y producción cinematográfica. Estos sistemas permiten adaptar la representación de la imagen a las capacidades de los dispositivos de reproducción manteniendo una elevada calidad visual (Blackmagic Design, 2025).

En la actualidad, el uso del HDR continúa expandiéndose dentro de la producción audiovisual profesional, especialmente en contenidos destinados a plataformas de *streaming*, producciones cinematográficas, documentales de alta calidad y proyectos publicitarios de carácter premium. Esta evolución exige que los profesionales de la corrección y gradación del color conozcan los nuevos espacios de color, los estándares de luminancia y las metodologías específicas de trabajo asociadas al alto rango dinámico (Van Hurkman, 2013; Brown, 2021).

La incorporación del HDR no modifica los principios fundamentales del lenguaje audiovisual. La tecnología amplía las posibilidades expresivas del color y de la iluminación, pero la construcción de la narrativa visual continúa dependiendo de las decisiones creativas adoptadas por el director de fotografía y el colorista durante el proceso de postproducción (Hullfish, 2023).

11.18. Inteligencia Artificial y color

La inteligencia artificial está transformando progresivamente los procesos de corrección y gradación del color mediante la incorporación de herramientas capaces de automatizar numerosas tareas técnicas. Estas funciones permiten acelerar el flujo de trabajo del colorista, reducir el tiempo dedicado a operaciones repetitivas y facilitar la gestión de proyectos con un elevado volumen de material audiovisual (Blackmagic Design, 2025; Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024).

Entre las aplicaciones actuales de la inteligencia artificial destacan el balance automático de color, la corrección cromática inteligente, el seguimiento automático de sujetos durante las correcciones secundarias, la igualación automática de planos y el reconocimiento de rostros u objetos para aplicar ajustes selectivos de manera más eficiente. Estas herramientas permiten automatizar tareas que anteriormente requerían una intervención manual mucho más prolongada (Blackmagic Design, 2025).

La incorporación de estas funciones proporciona importantes ventajas para la producción audiovisual contemporánea. Entre ellas destacan el ahorro de tiempo, la automatización de procesos repetitivos, una mayor productividad y la posibilidad de mantener una elevada consistencia técnica durante la corrección de grandes volúmenes de imágenes. Estas prestaciones resultan especialmente útiles en producciones seriadas, documentales, programas televisivos y proyectos destinados a múltiples plataformas de distribución (Van Hurkman, 2013).

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

Figura 194. IA y color.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La inteligencia artificial continúa presentando importantes limitaciones. Aunque puede analizar patrones visuales, detectar diferencias cromáticas y proponer ajustes automáticos, no posee la capacidad para interpretar plenamente la intención narrativa, la atmósfera emocional o el estilo visual que el director desea transmitir mediante el color. La construcción de la identidad estética de una producción continúa dependiendo de las decisiones creativas del colorista y del equipo de realización (Hullfish, 2023; Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo al proceso de corrección y etalonaje, pero no como un sustituto del criterio profesional. La tecnología facilita el tratamiento técnico de la imagen, mientras que la creación del significado visual, la construcción del *look* y la utilización narrativa del color siguen siendo responsabilidades esencialmente humanas (Brown, 2021; Van Hurkman, 2013).

Errores frecuentes en la corrección de color

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la corrección y gradación del color destaca la aplicación excesiva de saturación, que produce imágenes artificiales y resta credibilidad a la representación visual. Del mismo modo, un contraste exagerado puede provocar pérdida de información en las luces y en las sombras, dificultando la lectura de la imagen (Hullfish, 2023).

También resulta frecuente confiar exclusivamente en los ajustes automáticos sin verificar posteriormente el resultado mediante los instrumentos de análisis (*scopes*). Aunque las herramientas basadas en inteligencia artificial agilizan considerablemente la corrección técnica, las decisiones finales deben apoyarse siempre en una evaluación crítica realizada por el colorista (Blackmagic Design, 2025).

Otro error habitual consiste en descuidar la continuidad cromática entre planos, generando diferencias perceptibles de exposición, temperatura de color o saturación dentro de una misma secuencia. La coherencia visual constituye uno de los principales indicadores de calidad de un proceso profesional de etalonaje (Van Hurkman, 2013).

La calidad del tratamiento del color depende tanto del dominio de las herramientas tecnológicas como de la capacidad del profesional para utilizar el color con una intención narrativa clara y mantener un equilibrio entre precisión técnica y expresividad visual (Brown, 2021; Hullfish, 2023).

11.19. Construcción de identidad visual

El color constituye uno de los principales elementos de la identidad visual de una organización y desempeña un papel fundamental en el reconocimiento, la diferenciación y la coherencia de su comunicación audiovisual. La utilización sistemática de determinadas paletas cromáticas permite reforzar la personalidad institucional y facilitar la identificación inmediata de la organización por parte de sus diferentes públicos (Olins, 1990; Aaker, 1996).

En el ámbito audiovisual, el tratamiento del color debe mantenerse coherente con el conjunto de la identidad corporativa. Esta consistencia se manifiesta en los vídeos institucionales, campañas de comunicación, contenidos educativos, retransmisiones, redes sociales y materiales promocionales, donde el etalonaje contribuye a consolidar una imagen visual uniforme y reconocible (Kress & van Leeuwen, 2021).

La construcción de una identidad cromática resulta especialmente relevante en organizaciones como universidades, empresas, instituciones públicas y organizaciones no gubernamentales (ONG). En todos estos casos, la coherencia en el tratamiento del color favorece la credibilidad, fortalece la identidad institucional y facilita el reconocimiento de la marca en diferentes soportes y plataformas de comunicación (Olins, 1990; Aaker, 1996).

El beneficio principal de esta estrategia consiste en lograr un reconocimiento visual consistente, donde el color actúa como un elemento unificador de toda la comunicación audiovisual de la organización. El tratamiento cromático deja así de responder únicamente a criterios estéticos para convertirse en una herramienta de posicionamiento, diferenciación y construcción de identidad institucional (Kress & van Leeuwen, 2021).

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

Figura 195. Identidad visual.



Fuente: Elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Durante la postproducción audiovisual resulta igualmente importante mantener la continuidad cromática entre los diferentes planos y producciones. La coherencia en el etalonaje garantiza que todos los contenidos compartan una misma identidad visual y contribuyan a proyectar una imagen institucional sólida y reconocible a lo largo del tiempo (Brown, 2021; Hullfish, 2023).

Errores frecuentes en la corrección del color

Entre los errores más habituales de quienes se inician en la corrección y gradación del color destaca la saturación excesiva, que genera imágenes artificiales y reduce la credibilidad de la producción. Del mismo modo, un contraste exagerado puede provocar pérdida de información en las zonas más claras y más oscuras de la imagen, dificultando su correcta interpretación (Hullfish, 2023).

Otro error frecuente consiste en depender exclusivamente de LUTs predefinidas sin realizar posteriormente una corrección personalizada adaptada a las características específicas del material grabado. Las LUTs constituyen una herramienta útil, pero no sustituyen el trabajo creativo y técnico del colorista (Van Hurkman, 2013).

También resulta habitual trabajar con monitores no calibrados, lo que puede provocar diferencias significativas entre la imagen observada durante la co-

https://doi.org/10.52495/c11.emcs.51.c55

rrección y el resultado final reproducido en otros dispositivos. La calibración periódica del monitor constituye una condición indispensable para desarrollar un trabajo profesional de etalonaje (Brown, 2021).

La inconsistencia cromática entre planos representa uno de los errores más visibles de la postproducción audiovisual. Las diferencias de exposición, temperatura de color o saturación dentro de una misma secuencia reducen la continuidad visual y afectan negativamente a la percepción de calidad del proyecto (Hullfish, 2023; Van Hurkman, 2013).

La construcción de una identidad visual sólida requiere combinar precisión técnica, coherencia narrativa y un uso estratégico del color. El tratamiento cromático no constituye únicamente una cuestión estética, sino uno de los principales instrumentos de comunicación visual de cualquier organización (Olins, 1990; Kress & van Leeuwen, 2021).

Caso práctico

Crea un vídeo institucional universitario cuyo objetivo sea transmitir innovación, confianza y cercanía. La estrategia cromática tiene que ser de tonos cálidos moderados, pieles naturales, contraste equilibrado y colores institucionales reforzados. El resultado esperado una imagen profesional y coherente con la identidad corporativa.

Como conclusiones podríamos señalar que la corrección de color y el etalonaje constituyen herramientas fundamentales para la construcción de significado en el audiovisual contemporáneo. Más allá de la mejora técnica, el color participa activamente en la narrativa, la emoción y la identidad visual de los proyectos.

El dominio de herramientas como DaVinci Resolve permite desarrollar propuestas visuales más sofisticadas y coherentes, fortaleciendo la capacidad comunicativa de las producciones audiovisuales en un entorno cada vez más competitivo.

Preguntas de reflexión

¿Por qué la corrección de color no debe confundirse con el etalonaje?
¿Cómo influye el color en la construcción emocional de una historia?
¿Qué ventajas ofrecen los nodos frente a otros sistemas de trabajo?
¿Cuáles son los riesgos de utilizar LUTs sin criterios narrativos?
¿Qué funciones puede asumir la IA y cuáles siguen dependiendo del colorista?

Actividad práctica

Realice la corrección y el etalonaje de una pieza audiovisual de tres minutos. El proyecto deberá incluir corrección primaria, corrección secundaria, uso de

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

nodos, aplicación de LUT, ajustes narrativos de color. Posteriormente redacte una memoria técnica de 3.000 palabras explicando el flujo de trabajo, las decisiones cromáticas, los problemas encontrados, la relación entre color y narrativa y el uso de herramientas basadas en IA.

12.

Inteligencia artificial aplicada a la producción audiovisual

La Inteligencia Artificial (IA) constituye una de las transformaciones tecnológicas más importantes de la historia reciente de la comunicación. Su incorporación progresiva a los procesos de producción audiovisual está modificando la forma en que se crean, editan, distribuyen y consumen los contenidos mediáticos. A diferencia de otras innovaciones tecnológicas que afectaron principalmente a aspectos técnicos específicos, la IA interviene simultáneamente en múltiples etapas de la cadena de producción audiovisual: investigación, escritura de guiones, generación de imágenes, edición de vídeo, producción sonora, corrección de color, distribución y análisis de audiencias.

Esta situación genera oportunidades extraordinarias para incrementar la productividad, democratizar el acceso a herramientas profesionales y ampliar las posibilidades creativas. Sin embargo, también plantea importantes desafíos relacionados con la ética, los derechos de autor, la desinformación, la transparencia y la transformación del mercado laboral. La formación universitaria debe superar las visiones simplistas que presentan la IA como una amenaza o como una solución universal. El reto consiste en comprender sus capacidades, limitaciones e implicaciones sociales para integrarla de manera crítica y responsable en la práctica profesional. Este capítulo analiza el impacto de la Inteligencia Artificial en la producción audiovisual contemporánea y ofrece herramientas conceptuales y prácticas para su utilización en entornos académicos y profesionales.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender los fundamentos básicos de la Inteligencia Artificial, identificar aplicaciones de IA en la producción audiovisual, analizar críticamente las implicaciones éticas de estas tecnologías, utilizar herramientas de IA para optimizar procesos creativos, diseñar estrategias de integración responsable de IA y evaluar el impacto futuro de la automatización en la comunicación audiovisual.

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

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Pensamiento crítico tecnológico.
CG2. Adaptación a entornos digitales emergentes.
CG3. Innovación y creatividad.
—*Competencias específicas*
CE1. Utilizar herramientas de IA aplicadas al audiovisual.
CE2. Evaluar riesgos éticos y profesionales.
CE3. Integrar tecnologías emergentes en proyectos de comunicación.

12.1. ¿Qué es la Inteligencia Artificial?

La inteligencia artificial (IA) puede definirse como el conjunto de sistemas computacionales capaces de ejecutar tareas que tradicionalmente requerían determinadas capacidades cognitivas humanas, como el aprendizaje, el reconocimiento de patrones, la clasificación de información, la generación de contenidos, la resolución de problemas y el apoyo a la toma de decisiones (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

El desarrollo de la inteligencia artificial se fundamenta en la utilización de algoritmos capaces de analizar grandes volúmenes de datos, identificar regularidades y generar respuestas adaptadas a diferentes contextos. En las últimas décadas, los avances en aprendizaje automático (*Machine Learning*) y, especialmente, en aprendizaje profundo (*Deep Learning*) han ampliado considerablemente las capacidades de estos sistemas, permitiendo aplicaciones cada vez más sofisticadas en ámbitos científicos, industriales, educativos y creativos (Goodfellow, Bengio, & Courville, 2016; Russell & Norvig, 2024).

En el ámbito de la comunicación audiovisual, la inteligencia artificial se aplica actualmente a tareas como la generación de imágenes y vídeos, la edición automática, la restauración de sonido, la creación de subtítulos, el reconocimiento de objetos, la clasificación de contenidos y la asistencia durante los procesos de producción y postproducción. Estas aplicaciones han modificado profundamente los flujos de trabajo profesionales y continúan ampliando las posibilidades de creación audiovisual (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

La inteligencia artificial no debe entenderse como una reproducción de la inteligencia humana. Estos sistemas operan mediante modelos matemáticos entrenados con grandes cantidades de datos y carecen de conciencia, intención, comprensión contextual o capacidad autónoma para atribuir significado a la información que procesan. Su funcionamiento depende del diseño de los algoritmos, de los datos utilizados durante el entrenamiento y de las decisiones adoptadas por los profesionales que los desarrollan y utilizan (Russell & Norvig, 2024).

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

Figura 196. Usos de la IA en el flujo audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

La inteligencia artificial constituye una herramienta de enorme potencial para la producción audiovisual contemporánea, pero su utilización debe integrarse dentro de un enfoque crítico y responsable. La creatividad, la interpretación narrativa y la toma de decisiones comunicativas continúan siendo competencias propias del ser humano, mientras que la IA actúa como un sistema de apoyo capaz de optimizar numerosos procesos técnicos y organizativos (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2025; León-Alberca & Torres-Toukoumidis, 2024).

Actualmente, gran parte de las aplicaciones utilizadas en comunicación audiovisual se basan en modelos de aprendizaje automático (Machine Learning) y aprendizaje profundo (Deep Learning) (Hinojosa Becerra, Marín-Gutiérrez, & Maldonado Espinosa, 2024).

12.2. Evolución de la IA en la comunicación audiovisual

La relación entre la inteligencia artificial y la comunicación audiovisual no constituye un fenómeno reciente. Desde finales del siglo XX, numerosos procesos técnicos incorporaban algoritmos capaces de automatizar determinadas tareas relacionadas con la producción, la distribución y el consumo de contenidos audiovisuales. Entre estas aplicaciones destacan la corrección automática de color, la compresión de vídeo, el reconocimiento facial, la es-

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

Figura 197. Evolución de la IA en el audiovisual.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

tabilización de imagen, la catalogación de archivos y los sistemas de recomendación utilizados por plataformas digitales (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Durante las primeras etapas de desarrollo, la inteligencia artificial se orientó principalmente hacia la automatización de procesos repetitivos y al análisis de grandes volúmenes de información. Estas aplicaciones mejoraron progresivamente la eficiencia técnica de la producción audiovisual, aunque la creatividad y la generación de contenidos continuaban dependiendo casi exclusivamente de la intervención humana (Goodfellow *et al*., 2016).

El verdadero cambio se produjo con la aparición de la inteligencia artificial generativa, capaz de producir textos, imágenes, vídeos, sonidos y otros contenidos originales a partir de instrucciones formuladas por los usuarios. Esta evolución ha ampliado considerablemente las posibilidades creativas de la comunicación audiovisual y ha transformado numerosos procesos relacionados con la producción, la edición, la postproducción y la distribución de contenidos (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La evolución reciente de la inteligencia artificial aplicada al audiovisual puede resumirse en tres grandes etapas. Durante la década de 1990 comenzaron a incorporarse sistemas de automatización destinados a optimizar procesos técnicos como la edición digital, la compresión de vídeo o la gestión de archivos audiovisuales. En la década de 2010, los avances en aprendizaje

profundo impulsaron el desarrollo del reconocimiento avanzado de imágenes, voz, objetos y rostros, facilitando nuevas aplicaciones para la producción y la distribución de contenidos. Desde la década de 2020, la consolidación de la IA generativa ha permitido crear automáticamente textos, imágenes, vídeos, música y voces sintéticas con un elevado grado de calidad y realismo (Goodfellow *et al.*, 2016; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Esta evolución ha modificado profundamente el ecosistema audiovisual contemporáneo. La inteligencia artificial ya no se limita a optimizar procesos técnicos, sino que participa activamente en la creación de contenidos y en el desarrollo de nuevas formas de producción audiovisual. La utilización de estas herramientas continúa requiriendo supervisión humana para garantizar la calidad, la coherencia narrativa y el cumplimiento de los principios éticos y profesionales de la comunicación audiovisual (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

12.3. Inteligencia Artificial generativa

La inteligencia artificial generativa constituye una de las principales innovaciones tecnológicas de la comunicación digital contemporánea. A diferencia de los sistemas tradicionales de inteligencia artificial, orientados principalmente al análisis, la clasificación o el reconocimiento de información, la IA generativa es capaz de crear nuevos contenidos a partir de modelos entrenados con grandes volúmenes de datos y de las instrucciones proporcionadas por los usuarios (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Russell & Norvig, 2024).

Estos sistemas permiten generar una amplia variedad de contenidos, entre los que destacan textos, imágenes, vídeos, música, voces sintéticas, animaciones e incluso proyectos audiovisuales complejos que integran diferentes modalidades de información. Esta capacidad ha ampliado considerablemente las posibilidades de producción y experimentación dentro de la industria audiovisual y de la comunicación digital (Goodfellow *et al.*, 2016).

La característica fundamental de la inteligencia artificial generativa reside en que no se limita a interpretar la información existente, sino que produce nuevos contenidos mediante modelos probabilísticos capaces de identificar patrones aprendidos durante el proceso de entrenamiento. El resultado no constituye una simple copia de los datos originales, sino una nueva combinación generada a partir de las relaciones estadísticas que el sistema ha aprendido durante su desarrollo (Russell & Norvig, 2024).

En el ámbito audiovisual, la IA generativa se aplica actualmente a la elaboración de guiones, la creación de imágenes, la generación de vídeos, la producción musical, la síntesis de voz, la animación, el diseño de personajes y numerosos procesos de apoyo a la producción y la postproducción. Estas apli-

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

Figura 198. La IA generativa.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

caciones están modificando profundamente los flujos de trabajo tradicionales y ampliando las posibilidades creativas de los profesionales de la comunicación audiovisual (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La utilización de la inteligencia artificial generativa plantea importantes desafíos relacionados con la autoría, los derechos de propiedad intelectual, la transparencia, los sesgos presentes en los datos de entrenamiento y la responsabilidad sobre los contenidos generados. Su incorporación a la producción audiovisual requiere combinar el potencial tecnológico con una reflexión ética y profesional que garantice un uso responsable de estas herramientas (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

12.4. IA aplicada a la preproducción

La preproducción constituye una de las fases del proceso audiovisual donde la inteligencia artificial ofrece actualmente un mayor número de aplicaciones prácticas. La automatización de tareas relacionadas con la búsqueda de información, la generación de ideas, la planificación narrativa y la organización documental permite reducir significativamente los tiempos de preparación del proyecto y facilita el trabajo de los equipos de producción (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Russell & Norvig, 2024).

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

Figura 199. La IA aplicada a la preproducción.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

Una de las aplicaciones más extendidas corresponde a la investigación documental. Los sistemas de inteligencia artificial permiten localizar información relevante, resumir documentos extensos, organizar bibliografía, identificar tendencias y clasificar grandes volúmenes de datos en un tiempo considerablemente inferior al requerido mediante procedimientos exclusivamente manuales. Estas funciones resultan especialmente útiles durante las primeras fases de planificación de documentales, reportajes, proyectos educativos o producciones institucionales (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial también desempeña un papel importante en los procesos de generación de ideas. Mediante la interacción con modelos generativos es posible desarrollar propuestas iniciales, explorar diferentes enfoques narrativos, realizar ejercicios de lluvia de ideas (*brainstorming*) y apoyar la conceptualización de proyectos audiovisuales. Estas herramientas favorecen la exploración creativa, aunque la selección y valoración de las propuestas continúa dependiendo del criterio del equipo de producción (Goodfellow *et al.*, 2016).

En el ámbito de la escritura de guiones, la IA puede colaborar en la elaboración de sinopsis, escaletas, tratamientos narrativos y versiones preliminares del guion. Asimismo, facilita la reorganización de escenas, la generación de alternativas narrativas y la revisión de estructuras argumentales. La definición de los personajes, la construcción dramática y la coherencia narrativa siguen

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

requiriendo la intervención del guionista y del director (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Otra aplicación especialmente relevante corresponde a la creación de *storyboards* y referencias visuales. Los sistemas de IA generativa permiten producir rápidamente imágenes conceptuales que ayudan a visualizar encuadres, composiciones, localizaciones, iluminación o propuestas de dirección artística durante las primeras fases del proyecto. Estas imágenes facilitan la comunicación entre los distintos departamentos y agilizan considerablemente la planificación de la producción (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La principal aportación de la inteligencia artificial durante la preproducción consiste en la reducción significativa del tiempo de planificación y en el apoyo a los procesos de organización y generación de propuestas creativas. Sin embargo, la definición de los objetivos comunicativos, la toma de decisiones estratégicas y la construcción del significado narrativo continúan siendo responsabilidades del equipo humano encargado de la producción audiovisual (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

12.5. IA aplicada a la producción audiovisual

La inteligencia artificial también está transformando la fase de producción audiovisual, incorporándose a numerosos dispositivos de grabación y asistencia técnica. Las cámaras digitales de última generación integran sistemas inteligentes capaces de automatizar diversas funciones relacionadas con el enfoque, la exposición, el seguimiento de sujetos y el análisis de la escena, mejorando la eficiencia del trabajo durante el rodaje (Hinojosa Becerra *et al*., 2024; Brown, 2021).

Una de las aplicaciones más extendidas corresponde al seguimiento inteligente de sujetos (*Intelligent Subject Tracking*). Mediante algoritmos de reconocimiento visual, las cámaras son capaces de identificar rostros, ojos, personas, animales o vehículos y mantener automáticamente el enfoque sobre ellos incluso cuando se desplazan dentro del encuadre. Esta tecnología facilita considerablemente la grabación de escenas dinámicas y reduce la probabilidad de errores de enfoque durante la producción (Brown, 2021).

La inteligencia artificial también participa en los sistemas de exposición automática avanzada, analizando continuamente las condiciones lumínicas de la escena y ajustando parámetros como la exposición, la sensibilidad ISO o el rango dinámico para optimizar la calidad de la imagen en tiempo real. Estas funciones resultan especialmente útiles en situaciones donde las condiciones de iluminación cambian rápidamente durante la grabación (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

Otra aplicación relevante corresponde al reconocimiento automático de escenas, mediante el cual los sistemas inteligentes identifican determinadas

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

Figura 200. La IA aplicada a la producción.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

características del entorno —como paisajes, retratos, interiores o escenas nocturnas— y adaptan automáticamente diferentes parámetros de captura para obtener una representación visual técnicamente adecuada. Este tipo de automatización contribuye a agilizar el trabajo durante la producción, especialmente en proyectos de ritmo elevado o con recursos técnicos limitados (Brown, 2021).

La incorporación de estas tecnologías incrementa la eficiencia operativa durante el rodaje, reduce el tiempo dedicado a determinados ajustes técnicos y facilita el trabajo de los equipos de producción. Las decisiones relacionadas con la composición, el movimiento de cámara, la iluminación, la planificación de los planos y la construcción narrativa continúan dependiendo del criterio del director, del director de fotografía y del operador de cámara (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024; Russell & Norvig, 2024).

La inteligencia artificial amplía las capacidades técnicas de los equipos de producción audiovisual, pero no sustituye el conocimiento profesional ni la creatividad humana. La tecnología optimiza numerosos procesos de captación de imagen, mientras que la construcción del lenguaje audiovisual continúa siendo responsabilidad del equipo creativo (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

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

12.6. IA aplicada a la edición de vídeo

La edición de vídeo constituye uno de los ámbitos de la producción audiovisual que ha experimentado una transformación más significativa con la incorporación de la inteligencia artificial. Los sistemas actuales permiten automatizar numerosas tareas técnicas relacionadas con la organización, clasificación y tratamiento del material audiovisual, optimizando el flujo de trabajo sin sustituir el papel creativo del editor (Hinojosa Becerra *et al*., 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Entre las aplicaciones más extendidas se encuentra la detección automática de escenas, que identifica los cambios de plano dentro de un vídeo facilitando su segmentación para la edición posterior. La inteligencia artificial puede colaborar en la selección preliminar de tomas, identificando secuencias técnicamente correctas o agrupando automáticamente los materiales según criterios como personajes, localizaciones, tipos de plano o acciones representadas (Adobe, 2025).

Otra función especialmente útil consiste en la organización inteligente de materiales, mediante el reconocimiento automático de rostros, objetos, lugares y palabras clave. Estos sistemas facilitan la localización de los recursos audiovisuales y reducen considerablemente el tiempo dedicado a la gestión documental de proyectos con un elevado volumen de archivos (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La inteligencia artificial también ha mejorado significativamente los procesos de generación automática de subtítulos, transcripción de diálogos, traducción multilingüe y adaptación de contenidos para diferentes plataformas digitales. Estas aplicaciones incrementan la accesibilidad de los productos audiovisuales y facilitan su distribución internacional en múltiples idiomas (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La principal ventaja de estas tecnologías reside en el ahorro de tiempo durante la realización de tareas repetitivas, permitiendo que el editor concentre su trabajo en los aspectos creativos del montaje. La inteligencia artificial continúa siendo incapaz de decidir el ritmo narrativo, la duración emocional de un plano o la organización expresiva de una secuencia. La construcción del significado audiovisual sigue dependiendo del criterio profesional del editor y de su capacidad para estructurar la historia mediante imágenes y sonidos (Murch, 2004; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo a la edición y no como un sustituto del montador. La tecnología optimiza numerosos procesos técnicos, mientras que la narrativa audiovisual, la emoción y la interpretación continúan siendo competencias propias del profesional de la edición (Dancyger, 2013; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

Figura 201. La IA aplicada a la postproducción.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

12.7. IA aplicada al sonido

La inteligencia artificial está transformando profundamente los procesos de producción y postproducción sonora mediante herramientas capaces de automatizar numerosas tareas relacionadas con la restauración, edición, análisis y generación de audio. Estas aplicaciones permiten optimizar el flujo de trabajo y reducir considerablemente el tiempo dedicado a operaciones técnicas repetitivas, facilitando que el profesional pueda concentrarse en las decisiones narrativas y creativas del proyecto (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Entre las aplicaciones más extendidas destaca la eliminación automática de ruido, capaz de identificar y reducir interferencias producidas por ventiladores, tráfico, sistemas de climatización u otras fuentes de sonido no deseadas. La inteligencia artificial ha mejorado significativamente los procesos de restauración sonora, recuperando grabaciones deterioradas y mejorando la inteligibilidad de la voz mediante algoritmos de aprendizaje automático (Adobe, 2025; Holman, 2010).

Otra aplicación de gran relevancia corresponde a la síntesis de voz, que permite generar locuciones artificiales con un elevado grado de naturalidad, así como a la generación musical asistida por IA, utilizada para producir composiciones originales, propuestas musicales preliminares o recursos sonoros

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

Figura 202. La IA aplicada al sonido.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

adaptados a diferentes proyectos audiovisuales. Del mismo modo, los sistemas actuales ofrecen elevados niveles de precisión en la transcripción automática de entrevistas, documentales, podcasts y otros contenidos sonoros, facilitando la elaboración de subtítulos y la organización documental del material grabado (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Estas aplicaciones resultan especialmente útiles en ámbitos como el podcasting, el documental, la comunicación corporativa, la producción educativa y la creación de contenidos destinados a plataformas digitales, donde la rapidez de producción y la gestión de grandes volúmenes de audio constituyen factores especialmente relevantes (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La inteligencia artificial continúa presentando importantes limitaciones. Aunque puede restaurar grabaciones, generar voces o automatizar procesos técnicos, carece de la capacidad para construir la narrativa sonora, decidir la función dramática del silencio, seleccionar la música adecuada o diseñar la atmósfera acústica de una producción. Estas decisiones siguen dependiendo del criterio creativo del diseñador sonoro y del equipo de realización (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo a la producción sonora y no como un sustituto del profesional del sonido. La tecnología amplía las posibilidades de edición y restauración, mientras que la construcción del significado acústico continúa siendo una responsabi-

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

lidad esencialmente humana (Holman, 2010; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

12.8. IA aplicada a la imagen

La generación de imágenes mediante inteligencia artificial constituye una de las aplicaciones más representativas de la IA generativa dentro de la comunicación audiovisual contemporánea. A partir de descripciones textuales (*prompts*) u otras referencias visuales, estos sistemas son capaces de producir imágenes originales que facilitan numerosos procesos de planificación, diseño y comunicación durante las diferentes fases de una producción audiovisual (Hinojosa Becerra *et al*., 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Entre sus aplicaciones más habituales destaca la creación de concept art, utilizado para visualizar la apariencia general de personajes, escenarios o ambientes antes del inicio del rodaje. Del mismo modo, la inteligencia artificial permite generar storyboards, referencias visuales para la dirección artística, propuestas de vestuario, localizaciones virtuales y otros materiales que facilitan la planificación del proyecto y mejoran la comunicación entre los diferentes departamentos de producción (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Otra aplicación especialmente relevante corresponde a la generación de escenarios virtuales y material promocional, permitiendo producir ilustraciones, carteles, imágenes para redes sociales, campañas institucionales y otros recursos gráficos destinados a la comunicación audiovisual. Estas herramientas aceleran considerablemente la fase de preproducción y favorecen la experimentación visual antes de iniciar la producción definitiva (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La utilización de la inteligencia artificial para la creación de imágenes plantea importantes desafíos relacionados con los derechos de autor, la propiedad intelectual, los sesgos presentes en los datos de entrenamiento y la posible manipulación de contenidos visuales. Estas cuestiones exigen desarrollar criterios éticos y jurídicos que garanticen un uso responsable de la tecnología y una adecuada transparencia respecto al origen de las imágenes generadas (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial representa una herramienta de gran utilidad para la creación y planificación visual de proyectos audiovisuales, pero su utilización debe integrarse dentro de procesos creativos dirigidos por profesionales. La capacidad para definir los objetivos comunicativos, seleccionar las mejores propuestas visuales y construir una identidad estética coherente continúa dependiendo del criterio humano y del trabajo conjunto de realizadores, directores de arte y diseñadores visuales (Mitchell, 2005; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

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

Figura 203. La IA aplicada a la imagen.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

12.9. IA aplicada al vídeo

La inteligencia artificial aplicada al vídeo representa una de las áreas de mayor crecimiento dentro de la producción audiovisual contemporánea. Los modelos generativos más recientes permiten crear secuencias audiovisuales a partir de instrucciones textuales, modificar vídeos existentes y automatizar numerosos procesos de animación y postproducción, ampliando considerablemente las posibilidades creativas de realizadores, diseñadores y productores audiovisuales (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Entre las aplicaciones más destacadas se encuentra la generación automática de vídeo, mediante la cual los sistemas de inteligencia artificial producen secuencias audiovisuales originales a partir de descripciones escritas (*text-to-video*). Esta tecnología facilita la creación de propuestas visuales durante la preproducción, la elaboración de contenidos educativos, la producción publicitaria y la generación de materiales audiovisuales para redes sociales y plataformas digitales (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Otra aplicación relevante corresponde a la animación automática, que permite generar movimientos de personajes, objetos o cámaras mediante algoritmos de aprendizaje profundo. Las herramientas actuales incorporan funciones de conversión de texto en vídeo, capaces de interpretar instrucciones

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

Figura 204. La IA aplicada al video.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

complejas para producir secuencias audiovisuales coherentes con las descripciones proporcionadas por el usuario (Goodfellow *et al.*, 2016).

Los sistemas de inteligencia artificial también incorporan funciones de expansión de escenas (*outpainting* o *video extension*), que permiten ampliar el contenido visual más allá de los límites originales del encuadre, generar fotogramas adicionales o prolongar secuencias existentes. Estas capacidades ofrecen nuevas posibilidades para la creación de efectos visuales y la adaptación de contenidos a diferentes formatos de distribución (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

Estas tecnologías continúan presentando importantes limitaciones. Entre ellas destacan las dificultades para mantener una consistencia narrativa entre escenas largas, la precisión temporal de los movimientos, la continuidad de personajes y objetos, así como el tratamiento de interacciones visuales complejas. Aunque los avances recientes han sido muy significativos, la supervisión humana sigue siendo imprescindible para garantizar la calidad narrativa y técnica de las producciones audiovisuales generadas mediante inteligencia artificial (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial aplicada al vídeo debe entenderse como una herramienta complementaria que amplía las posibilidades de creación audiovisual, pero que continúa requiriendo la intervención de profesionales capaces de definir la narrativa, controlar la continuidad visual y garantizar la coherencia expresiva del proyecto (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

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

12.10. Deepfakes

Los deepfakes constituyen una de las aplicaciones más avanzadas y controvertidas de la inteligencia artificial generativa. Se basan en modelos de aprendizaje profundo (*Deep Learning*) capaces de sintetizar o modificar de forma altamente realista la imagen, la voz o los movimientos de una persona, generando contenidos audiovisuales que pueden resultar muy difíciles de distinguir de una grabación auténtica (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Goodfellow *et al*., 2016).

Desde el punto de vista técnico, los deepfakes utilizan modelos entrenados con grandes cantidades de imágenes, vídeos o grabaciones sonoras para reproducir las características faciales, gestuales y vocales de una persona. Esta tecnología permite generar secuencias audiovisuales de gran realismo y ha ampliado considerablemente las posibilidades de la producción audiovisual contemporánea (Russell & Norvig, 2024).

Los deepfakes poseen numerosas aplicaciones legítimas dentro del ámbito audiovisual. Entre ellas destacan la recreación digital de personajes históricos, el rejuvenecimiento o envejecimiento de actores, la restauración de material audiovisual, el doblaje multilingüe mediante sincronización automática de labios, la producción cinematográfica y determinadas aplicaciones educativas y museográficas. Utilizadas de forma transparente y con las autorizaciones correspondientes, estas tecnologías ofrecen importantes posibilidades para la creación audiovisual (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

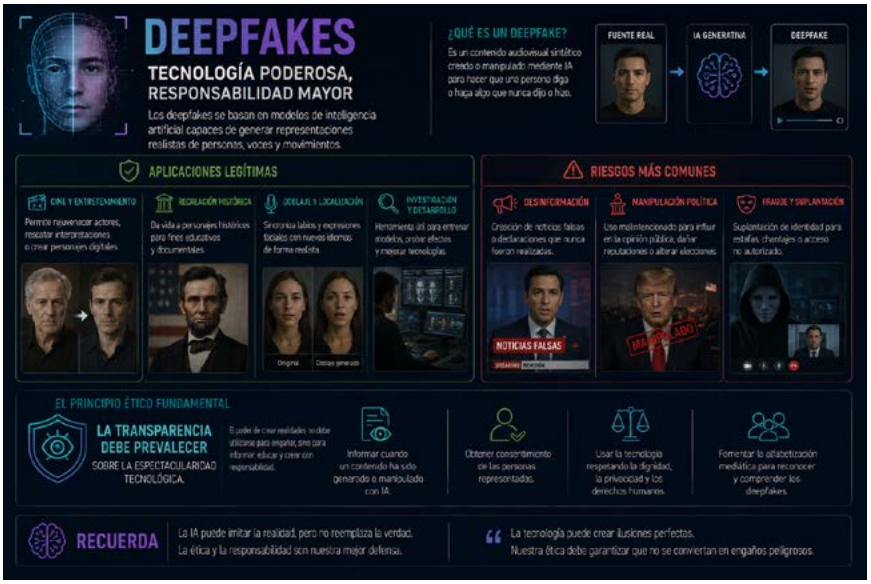
Los deepfakes plantean importantes riesgos éticos y sociales. Entre los más relevantes destacan la desinformación, la creación de contenidos manipulados con apariencia de autenticidad, la manipulación política, la suplantación de identidad, el fraude y otras formas de utilización maliciosa que pueden afectar gravemente a la confianza pública y a la credibilidad de la información audiovisual (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Uno de los principios fundamentales para la utilización responsable de los deepfakes consiste en la transparencia. El espectador debe poder conocer cuándo una imagen, una voz o un vídeo han sido generados o modificados mediante inteligencia artificial. La innovación tecnológica no puede desarrollarse al margen de los principios éticos, del respeto a los derechos de las personas ni de la responsabilidad profesional propia de la comunicación audiovisual (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Russell & Norvig, 2024).

Los deepfakes representan una tecnología con un enorme potencial creativo, pero también con importantes implicaciones éticas, jurídicas y sociales. Su utilización exige combinar el desarrollo tecnológico con mecanismos de transparencia, responsabilidad profesional y respeto a los derechos fundamentales de las personas representadas (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

Figura 205. Deepfakes.



Fuente: elaboración propia apoyada en inteligencia artificial.

12.11. IA y periodismo audiovisual

La inteligencia artificial está transformando progresivamente el trabajo de los profesionales del periodismo audiovisual, incorporando herramientas capaces de automatizar tareas relacionadas con la búsqueda de información, la organización documental, la transcripción, el análisis de datos y la producción de contenidos informativos. Estas aplicaciones permiten agilizar numerosos procesos de la actividad periodística y optimizar el tratamiento de grandes volúmenes de información (Torres-Toukoumidis, Marín-Gutiérrez, & Hinojosa-Becerra, 2022).

Una de las aplicaciones más extendidas consiste en la transcripción automática de entrevistas, ruedas de prensa y reportajes audiovisuales, reduciendo considerablemente el tiempo dedicado a la elaboración de textos y subtítulos. Del mismo modo, los sistemas de inteligencia artificial permiten analizar grandes bases de datos, identificar patrones informativos y detectar tendencias que pueden resultar de interés para la investigación periodística (Russell & Norvig, 2024).

La inteligencia artificial también facilita la organización documental de archivos audiovisuales mediante el reconocimiento automático de personas, lugares, objetos y acontecimientos, mejorando la recuperación de materiales y agilizando la producción de reportajes informativos. Estas herramientas re-

sultan especialmente útiles en redacciones digitales que gestionan diariamente un elevado volumen de contenidos audiovisuales (Torres-Toukoumidis *et al*., 2022).

La incorporación de estas tecnologías plantea importantes desafíos para el ejercicio del periodismo. Entre los principales riesgos destacan la difusión de información falsa, la generación de contenidos sintéticos difíciles de identificar, la dependencia excesiva de sistemas automatizados y la posible disminución de los procesos de verificación humana. Estos factores pueden afectar a la credibilidad de la información y reforzar la circulación de contenidos desinformativos si no se mantienen adecuados mecanismos de supervisión editorial (Torres-Toukoumidis *et al*., 2022).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo al trabajo periodístico y no como un sustituto del profesional de la información. La comprobación de las fuentes, la verificación de los hechos, la valoración ética de los contenidos y la responsabilidad editorial continúan siendo funciones esenciales que requieren la intervención de periodistas cualificados (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis *et al*., 2022).

La utilización responsable de la inteligencia artificial puede mejorar la eficiencia de la producción informativa, pero la calidad del periodismo audiovisual continúa dependiendo del rigor metodológico, de la verificación de los datos y del compromiso ético de los profesionales encargados de elaborar y difundir la información (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

12.12. IA y comunicación institucional

La inteligencia artificial se ha incorporado progresivamente a la comunicación institucional, ofreciendo nuevas herramientas para optimizar la producción de contenidos, mejorar la interacción con los diferentes públicos y apoyar la gestión estratégica de la comunicación organizacional. Estas aplicaciones permiten automatizar numerosas tareas operativas y facilitar la adaptación de los mensajes a diferentes plataformas y audiencias (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Uno de los ámbitos donde la IA ofrece mayores posibilidades corresponde a la producción de contenidos institucionales. Los sistemas generativos permiten elaborar borradores de textos, propuestas audiovisuales, imágenes, materiales gráficos y contenidos destinados a páginas web, redes sociales o campañas de comunicación, reduciendo considerablemente los tiempos de producción y facilitando la planificación editorial (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La inteligencia artificial también desempeña un papel importante en la gestión de redes sociales, mediante herramientas capaces de programar publicaciones, analizar la interacción de los usuarios, identificar tendencias, evaluar el impacto de las campañas y generar recomendaciones para optimizar

la estrategia de comunicación digital. Estas funciones permiten desarrollar procesos de comunicación más ágiles y adaptados al comportamiento de las diferentes audiencias (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Otra aplicación relevante corresponde a la automatización de respuestas mediante asistentes virtuales y sistemas conversacionales capaces de atender consultas frecuentes, ofrecer información institucional y facilitar la comunicación con los distintos grupos de interés. La inteligencia artificial favorece la personalización de los mensajes, adaptando determinados contenidos a las características y necesidades de diferentes segmentos de público sin perder la coherencia general de la estrategia comunicativa (Russell & Norvig, 2024).

La incorporación de estas tecnologías plantea importantes desafíos relacionados con la autenticidad, la coherencia institucional, la protección de la identidad corporativa y la transparencia en la comunicación. La utilización indiscriminada de contenidos generados automáticamente puede afectar a la credibilidad de la organización si no existe una adecuada supervisión profesional y una estrategia claramente definida (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La inteligencia artificial debe entenderse como una herramienta de apoyo a la comunicación institucional y no como un sustituto de la estrategia organizacional. La definición de los objetivos comunicativos, la construcción de la identidad institucional y la relación ética con los diferentes públicos continúan siendo responsabilidades del equipo de comunicación y de los responsables de la organización (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

12.13. IA y creatividad

Uno de los debates más relevantes en torno a la inteligencia artificial se refiere a su relación con la creatividad. La cuestión de si una máquina puede considerarse creativa no posee una respuesta única, ya que depende de la definición de creatividad adoptada y de los criterios utilizados para evaluarla. Mientras algunos enfoques identifican la creatividad con la capacidad para producir resultados novedosos y útiles, otros subrayan la importancia de la intención, la experiencia y el contexto humano en todo proceso creativo (Boden, 2014; Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La inteligencia artificial generativa puede combinar patrones, generar múltiples variaciones, establecer relaciones entre grandes cantidades de información y proponer alternativas originales a partir de los datos utilizados durante su entrenamiento. Estas capacidades permiten producir textos, imágenes, música, vídeos y otros contenidos que, desde una perspectiva funcional, presentan un elevado grado de novedad y utilidad para numerosos procesos de producción audiovisual (Russell & Norvig, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

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

Los sistemas actuales carecen de experiencia vital, intencionalidad propia, conciencia, emociones y una comprensión profunda del contexto social y cultural en el que se desarrolla la comunicación humana. Sus resultados dependen del procesamiento estadístico de la información y de las instrucciones proporcionadas por los usuarios, sin que exista una motivación autónoma o una capacidad de atribuir significado a las decisiones creativas adoptadas (Boden, 2014; Goodfellow *et al*., 2016).

En el ámbito de la comunicación audiovisual, la inteligencia artificial puede convertirse en un poderoso instrumento para estimular la creatividad mediante la generación de ideas, propuestas visuales, alternativas narrativas o recursos expresivos. Sin embargo, la selección de estas propuestas, su integración dentro de una obra coherente y la definición de los objetivos comunicativos continúan dependiendo del criterio creativo de los profesionales implicados en la producción audiovisual (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

La creatividad continúa siendo una capacidad predominantemente humana, entendida no solo como la producción de resultados novedosos, sino también como la capacidad para atribuir significado, interpretar contextos, expresar experiencias y tomar decisiones comunicativas intencionales. La inteligencia artificial amplía las posibilidades del proceso creativo, pero no sustituye la dimensión cultural, emocional y narrativa propia de la creación humana (Boden, 2014; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

12.14. Aspectos éticos fundamentales

La incorporación de la inteligencia artificial a la comunicación audiovisual exige desarrollar una reflexión ética permanente sobre su utilización. La rapidez con la que evolucionan estas tecnologías obliga a que los profesionales no solo dominen sus aplicaciones técnicas, sino que también comprendan las implicaciones sociales, jurídicas y comunicativas derivadas de su empleo. La innovación tecnológica debe ir siempre acompañada de principios de responsabilidad y de un compromiso ético con la sociedad (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

Uno de los principios fundamentales es la transparencia, que implica informar de forma clara cuando un contenido ha sido generado o modificado mediante inteligencia artificial. La identificación del uso de estas tecnologías favorece la confianza de los públicos, facilita la interpretación crítica de la información y contribuye a prevenir procesos de manipulación o desinformación (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

Otro aspecto esencial corresponde a la responsabilidad humana. Aunque la inteligencia artificial automatice numerosos procesos de producción, edición o análisis, las decisiones finales deben permanecer bajo la supervisión de profesionales capaces de evaluar críticamente los resultados obtenidos y asumir

la responsabilidad sobre los contenidos publicados. La automatización no elimina la responsabilidad ética de quienes utilizan estas herramientas (Russell & Norvig, 2024).

La protección de la privacidad constituye igualmente un principio básico. El entrenamiento y funcionamiento de numerosos sistemas de inteligencia artificial requieren el tratamiento de grandes cantidades de datos, por lo que resulta imprescindible garantizar el respeto a la legislación vigente, proteger la información personal y evitar usos indebidos que puedan afectar a los derechos fundamentales de las personas (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2022).

La utilización de inteligencia artificial también plantea importantes cuestiones relacionadas con los derechos de autor y la propiedad intelectual. La generación automática de textos, imágenes, vídeos o sonidos exige respetar la autoría de las obras utilizadas durante el entrenamiento de los modelos y garantizar un uso responsable de los contenidos generados, especialmente en el ámbito de la producción audiovisual y de la comunicación profesional (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2022).

Uno de los mayores desafíos actuales corresponde a la no discriminación y al control de los sesgos algorítmicos. Los sistemas de inteligencia artificial pueden reproducir o amplificar desigualdades presentes en los datos con los que han sido entrenados, afectando a la representación de personas, grupos sociales o contextos culturales. Por ello, resulta imprescindible revisar críticamente los resultados obtenidos y promover un desarrollo tecnológico basado en principios de equidad, diversidad e inclusión (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024; Torres-Toukoumidis *et al.*, 2022).

La utilización ética de la inteligencia artificial constituye una responsabilidad compartida entre desarrolladores, profesionales de la comunicación, instituciones y usuarios. La innovación tecnológica solo puede contribuir positivamente a la sociedad cuando se desarrolla respetando los derechos fundamentales, la transparencia y la responsabilidad profesional que caracterizan a la comunicación audiovisual de calidad (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2025).

12.15. Regulación de la Inteligencia Artificial

El rápido desarrollo de la inteligencia artificial ha impulsado la elaboración de marcos regulatorios destinados a garantizar que estas tecnologías se utilicen de forma segura, transparente y respetuosa con los derechos fundamentales. La creciente presencia de la IA en ámbitos como la comunicación, la educación, la producción audiovisual o la administración pública ha puesto de manifiesto la necesidad de establecer normas que orienten su desarrollo y reduzcan los riesgos asociados a su utilización (Torres-Toukoumidis *et al.*, 2025).

Uno de los avances más relevantes corresponde al Reglamento Europeo de Inteligencia Artificial (AI Act), aprobado por la Unión Europea, que establece

un marco jurídico basado en el nivel de riesgo de las diferentes aplicaciones de IA. Este reglamento promueve principios como la transparencia, la supervisión humana, la protección de los derechos fundamentales y la responsabilidad de los desarrolladores y usuarios de sistemas de inteligencia artificial (*Álvarez Olalla, 2021)*.

En el ámbito internacional, la UNESCO ha desarrollado recomendaciones dirigidas a promover una inteligencia artificial basada en principios éticos, defendiendo valores como la dignidad humana, la equidad, la diversidad cultural, la inclusión y la protección de los derechos fundamentales. Estas orientaciones pretenden favorecer un desarrollo tecnológico compatible con los objetivos sociales y educativos de la comunidad internacional (UNESCO, 2022).

Las Naciones Unidas han impulsado diversas iniciativas orientadas a fomentar una gobernanza internacional de la inteligencia artificial, promoviendo la cooperación entre Estados y organizaciones para garantizar un desarrollo seguro, responsable y beneficioso para toda la sociedad. Estas propuestas insisten en la necesidad de equilibrar la innovación tecnológica con la protección de los derechos humanos y el interés público (Drnas de Clément, 2022).

En el ámbito de la comunicación audiovisual, estos marcos regulatorios adquieren una especial relevancia debido a cuestiones como la generación de contenidos sintéticos, los *deepfakes*, la protección de la propiedad intelectual, la utilización de datos personales y la transparencia respecto al uso de inteligencia artificial durante la producción de contenidos. La regulación pretende favorecer la innovación sin comprometer la confianza pública ni la calidad de la información (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

La regulación de la inteligencia artificial no persigue limitar el desarrollo tecnológico, sino establecer un marco de utilización responsable que garantice la protección de los ciudadanos, el respeto a los derechos fundamentales y el desarrollo sostenible de la innovación en el ámbito de la comunicación audiovisual y de la sociedad digital (*Álvarez Olalla, 2021*; UNESCO, 2022).

12.16. Nuevos perfiles profesionales

La incorporación de la inteligencia artificial a la producción audiovisual está favoreciendo la aparición de nuevos perfiles profesionales y la transformación de numerosas funciones tradicionales. Más que sustituir completamente las profesiones existentes, la IA está impulsando una evolución de las competencias requeridas, combinando conocimientos tecnológicos con capacidades creativas, comunicativas y estratégicas (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

Uno de los perfiles emergentes es el Prompt Designer o especialista en diseño de instrucciones (*prompt engineering*), cuya función consiste en elaborar instrucciones precisas que permitan obtener resultados adecuados mediante

sistemas de inteligencia artificial generativa. La calidad de los contenidos producidos depende en gran medida de la capacidad para formular instrucciones claras, estructuradas y adaptadas a los objetivos comunicativos del proyecto (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Otro perfil cada vez más frecuente corresponde al supervisor de inteligencia artificial, responsable de revisar, validar y controlar la calidad de los contenidos generados automáticamente. Entre sus funciones destacan la verificación técnica, la detección de errores, la supervisión ética y la comprobación de la coherencia narrativa de los materiales producidos mediante IA (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La evolución de la producción audiovisual también está favoreciendo la aparición del productor audiovisual híbrido, un profesional capaz de integrar procesos tradicionales de creación con herramientas de inteligencia artificial durante las diferentes fases de la producción, la postproducción y la distribución. Este perfil combina competencias audiovisuales clásicas con conocimientos sobre automatización, análisis de datos y herramientas generativas (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Asimismo, comienza a consolidarse la figura del consultor de inteligencia artificial para la comunicación, encargado de diseñar estrategias de integración de la IA dentro de organizaciones, medios de comunicación y empresas audiovisuales. Su labor consiste en identificar oportunidades de automatización, seleccionar herramientas adecuadas y garantizar que su utilización responda a criterios de eficiencia, ética y coherencia con los objetivos institucionales (Russell & Norvig, 2024).

Junto a estos perfiles, adquiere una importancia creciente el especialista en gobernanza y ética de la inteligencia artificial, responsable de supervisar el cumplimiento de los principios de transparencia, protección de datos, propiedad intelectual, equidad y responsabilidad en la utilización de sistemas inteligentes dentro de las organizaciones. Este perfil refleja la creciente necesidad de integrar la innovación tecnológica con una adecuada gestión ética de la comunicación (UNESCO, 2022).

La inteligencia artificial no elimina la necesidad de profesionales de la comunicación audiovisual, sino que transforma sus competencias y amplía sus ámbitos de actuación. Los perfiles emergentes requieren combinar conocimientos tecnológicos, creatividad, pensamiento crítico y capacidad estratégica para integrar la IA como una herramienta al servicio de la producción y de la comunicación responsable (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

12.17. Competencias del comunicador del futuro

La incorporación de la inteligencia artificial está modificando profundamente las competencias requeridas por los profesionales de la comunicación

audiovisual. Aunque el dominio de las herramientas tecnológicas continuará siendo importante, el principal valor diferencial de los futuros comunicadores residirá en aquellas capacidades que permiten interpretar, contextualizar y dotar de significado a los contenidos generados mediante inteligencia artificial (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Entre las competencias más relevantes destaca el pensamiento crítico, entendido como la capacidad para analizar la información, evaluar la fiabilidad de las fuentes, identificar sesgos y valorar las implicaciones éticas y sociales derivadas del uso de la inteligencia artificial. En un entorno donde la automatización genera grandes cantidades de contenido, la capacidad para verificar, interpretar y seleccionar la información adquiere una importancia creciente (Russell & Norvig, 2024).

La creatividad continúa siendo otro de los pilares fundamentales del comunicador audiovisual. La inteligencia artificial puede generar múltiples propuestas visuales, textuales o sonoras, pero corresponde al profesional definir los objetivos comunicativos, seleccionar las mejores alternativas y construir relatos coherentes capaces de conectar con los diferentes públicos (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La ética profesional constituye igualmente una competencia esencial. Los comunicadores deberán conocer las implicaciones relacionadas con la transparencia, la protección de datos, los derechos de autor, la utilización responsable de contenidos generados mediante IA y el respeto a los principios de veracidad y responsabilidad propios de la comunicación audiovisual (UNESCO, 2022).

A estas capacidades se suma la competencia narrativa, imprescindible para organizar la información, estructurar los relatos y construir experiencias audiovisuales significativas. La inteligencia artificial puede asistir en numerosos procesos de producción, pero la capacidad para comunicar eficazmente mediante imágenes, sonidos y textos continúa siendo una competencia específicamente humana (Bordwell *et al.*, 2020).

El comunicador del futuro deberá desarrollar una elevada capacidad de adaptación tecnológica, incorporando de forma crítica las nuevas herramientas digitales sin depender completamente de ellas. El objetivo no consiste únicamente en aprender a utilizar sistemas de inteligencia artificial, sino en integrarlos estratégicamente dentro de los procesos de creación, producción y comunicación manteniendo siempre el control sobre las decisiones fundamentales del proyecto (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La competencia clave del profesional de la comunicación audiovisual consistirá en trabajar con la inteligencia artificial sin depender completamente de ella. El dominio de la tecnología deberá complementarse con pensamiento crítico, creatividad, sensibilidad ética y capacidad narrativa, configurando un perfil profesional capaz de integrar innovación tecnológica y comunicación responsable en un mismo proceso creativo (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

12.18. IA en la educación audiovisual

La inteligencia artificial está transformando progresivamente los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de la comunicación audiovisual. Las universidades incorporan de forma creciente herramientas basadas en IA para apoyar la docencia, facilitar el acceso a recursos educativos y desarrollar nuevas metodologías orientadas a mejorar la formación de los futuros profesionales del sector audiovisual (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

Entre las aplicaciones docentes más relevantes destacan los asistentes virtuales, capaces de responder consultas frecuentes, orientar el estudio y proporcionar apoyo personalizado durante el proceso de aprendizaje. Estas herramientas permiten complementar la labor del profesorado, facilitando un acompañamiento más continuo sin sustituir la interacción académica entre docentes y estudiantes (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025).

La inteligencia artificial también favorece el desarrollo de simulaciones educativas, permitiendo recrear procesos de producción audiovisual, planificación de rodajes, edición, postproducción o toma de decisiones profesionales dentro de entornos virtuales. Estas experiencias facilitan el aprendizaje práctico y favorecen la adquisición de competencias antes de enfrentarse a situaciones reales de producción (Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

Otra aplicación especialmente útil corresponde a la generación de materiales didácticos, incluyendo ejemplos, actividades, ejercicios, recursos visuales y propuestas de aprendizaje adaptadas a diferentes niveles formativos. La IA comienza a utilizarse como apoyo en los procesos de evaluación formativa, proporcionando retroalimentación inmediata sobre determinadas tareas y favoreciendo el seguimiento continuo del aprendizaje del alumnado (Torres-Toukoumidis *et al*., 2022).

La incorporación de estas herramientas también plantea importantes desafíos pedagógicos. Uno de los riesgos más frecuentes consiste en confundir el apoyo tecnológico con el aprendizaje real, delegando en la inteligencia artificial tareas que requieren comprensión, reflexión crítica o desarrollo creativo. La utilización indiscriminada de estos sistemas puede reducir la autonomía intelectual del estudiante si no se integra dentro de metodologías activas y de una adecuada supervisión docente (Torres-Toukoumidis *et al*., 2022).

La inteligencia artificial debe entenderse como un recurso complementario que amplía las posibilidades de la educación audiovisual, pero no sustituye el papel del profesorado ni el esfuerzo intelectual del estudiante. El aprendizaje significativo continúa fundamentándose en la participación activa, la experimentación, la reflexión crítica y la capacidad para aplicar los conocimientos en contextos reales de comunicación audiovisual (Torres-Toukoumidis *et al*., 2025; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

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

12.19. Hacia una producción audiovisual híbrida

Las transformaciones impulsadas por la inteligencia artificial permiten anticipar que el escenario más probable para los próximos años no será la sustitución completa de los profesionales de la comunicación audiovisual, sino la consolidación de un modelo de producción híbrido, en el que las capacidades humanas y las herramientas de inteligencia artificial trabajarán de forma complementaria durante todas las fases del proceso creativo (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

En este modelo, la inteligencia artificial asumirá progresivamente numerosas tareas relacionadas con la automatización, el análisis de datos, la organización documental, la generación de contenidos preliminares, la edición asistida y otros procesos repetitivos que tradicionalmente requerían una elevada inversión de tiempo. Estas aplicaciones permitirán incrementar la eficiencia de la producción audiovisual y optimizar el trabajo de los diferentes equipos profesionales (Russell & Norvig, 2024).

Los profesionales continuarán desempeñando aquellas funciones vinculadas con la creatividad, la interpretación narrativa, la toma de decisiones estratégicas, la responsabilidad ética y la construcción del significado audiovisual. La capacidad para comprender los contextos culturales, establecer objetivos comunicativos y valorar las implicaciones sociales de los mensajes continúa siendo una competencia específicamente humana que no puede automatizarse plenamente (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La principal ventaja competitiva de este modelo híbrido reside en la combinación de las fortalezas de ambos sistemas. Mientras la inteligencia artificial aporta velocidad, capacidad de procesamiento y automatización de tareas complejas, los profesionales proporcionan creatividad, pensamiento crítico, sensibilidad estética y criterio ético. La integración equilibrada de estas capacidades permitirá desarrollar procesos de producción más eficientes sin renunciar a la calidad narrativa y comunicativa de las obras audiovisuales (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

El futuro de la comunicación audiovisual no dependerá exclusivamente del avance tecnológico, sino de la capacidad de los profesionales para integrar la inteligencia artificial dentro de procesos creativos, responsables y orientados a la construcción de significado. La innovación más relevante no consistirá en sustituir al ser humano, sino en desarrollar nuevas formas de colaboración entre la inteligencia humana y la inteligencia artificial al servicio de una comunicación audiovisual de mayor calidad (Russell & Norvig, 2024; Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

https://doi.org/10.52495/c12.emcs.51.c55

Caso práctico

Realiza la producción de un vídeo institucional universitario con inteligencia artificial con las siguientes herramientas: IA para investigación, IA para storyboard, IA para transcripción e IA para subtítulos. Los procesos humanos tienen que ser la dirección, las entrevistas, la narrativa, la edición final y las decisiones éticas. El resultado esperado es el incremento de productividad sin pérdida de control creativo.

Los errores más frecuentes son confiar ciegamente en la IA, no verificar la informació, ignorar los aspectos éticos, utilizar contenidos generados sin revisión y sustituir la creatividad por la automatización

Podemos concluir que la inteligencia artificial representa una de las transformaciones más profundas que ha experimentado la comunicación audiovisual. Sus aplicaciones permiten optimizar procesos, ampliar capacidades creativas y democratizar el acceso a herramientas profesionales.

Sin embargo, la tecnología no elimina la necesidad de pensamiento crítico, criterio ético y creatividad humana. El profesional audiovisual del futuro deberá aprender a colaborar con sistemas inteligentes manteniendo la responsabilidad sobre las decisiones comunicativas y narrativas. La verdadera innovación no consistirá en reemplazar a las personas por algoritmos, sino en desarrollar modelos de trabajo capaces de integrar las fortalezas de ambos.

Preguntas de reflexión

¿Qué diferencias existen entre automatización y creatividad?
¿Qué riesgos presentan los deepfakes para la comunicación pública?
¿Qué tareas audiovisuales pueden automatizarse y cuáles siguen dependiendo de las personas?
¿Por qué la transparencia resulta fundamental en el uso de IA?
¿Qué competencias deberían desarrollar los comunicadores del futuro?

Actividad práctica

Diseñe un proyecto audiovisual de cinco minutos integrando herramientas de inteligencia artificial en al menos tres fases del proceso productivo. El informe deberá incluir herramientas utilizadas, objetivos de uso, beneficios obtenidos, limitaciones detectadas, reflexión ética y propuesta de buenas prácticas. La extensión recomendada es de 3.500 palabras.

13.

Portfolio profesional, empleabilidad y emprendimiento audiovisual

La formación universitaria en comunicación audiovisual no concluye con la adquisición de conocimientos técnicos o teóricos. Uno de los principales desafíos para los estudiantes consiste en transformar las competencias desarrolladas durante la carrera en oportunidades reales de inserción laboral y crecimiento profesional. La industria audiovisual contemporánea se caracteriza por una elevada competitividad, una rápida transformación tecnológica y una creciente demanda de perfiles versátiles capaces de combinar creatividad, dominio técnico, pensamiento estratégico y adaptación al cambio. El portfolio profesional se ha convertido en una herramienta esencial para demostrar capacidades, experiencias y potencial de desarrollo.

A diferencia de otras profesiones donde el currículum vitae constituye el principal mecanismo de presentación profesional, en el ámbito audiovisual los empleadores suelen valorar especialmente las evidencias prácticas del trabajo realizado. Las producciones desarrolladas durante la etapa universitaria pueden convertirse en el primer escaparate profesional del estudiante y desempeñar un papel decisivo en sus oportunidades de empleabilidad. Paralelamente, el crecimiento de la economía digital ha ampliado significativamente las posibilidades de emprendimiento audiovisual. La creación de productoras independientes, agencias de contenidos, estudios de podcasting, canales digitales y proyectos de comunicación multimedia abre nuevas oportunidades para quienes desean construir trayectorias profesionales autónomas.

Este capítulo aborda las estrategias fundamentales para diseñar una identidad profesional sólida, construir un portfolio competitivo y desarrollar competencias orientadas a la empleabilidad y el emprendimiento audiovisual.

Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este capítulo, el estudiante será capaz de comprender la importancia estratégica del portfolio profesional, diseñar una identidad profesional coherente, elaborar materiales orientados a la empleabilidad, utilizar plataformas digitales para la promoción profesional, identificar oportunidades laborales en el sector audiovisual y diseñar proyectos básicos de emprendimiento audiovisual.

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

Competencias

—*Competencias generales*
CG1. Desarrollo profesional.
CG2. Aprendizaje autónomo.
CG3. Adaptación a contextos laborales cambiantes.
—*Competencias específicas*
CE1. Construir un portfolio audiovisual profesional.
CE2. Diseñar estrategias de empleabilidad.
CE3. Desarrollar iniciativas emprendedoras en comunicación audiovisual.

13.1. La empleabilidad en el sector audiovisual

La empleabilidad puede definirse como la capacidad de una persona para acceder al mercado laboral, mantener una trayectoria profesional sostenible y adaptarse a los cambios que experimenta el entorno de trabajo a lo largo de su carrera. En el ámbito audiovisual, esta capacidad depende tanto de los conocimientos técnicos como del desarrollo de competencias personales, creativas y organizativas que permitan responder a las necesidades de una industria caracterizada por una rápida evolución tecnológica y una elevada competitividad (Yorke, 2006; Bridgstock, 2009).

En la actualidad, la empleabilidad dentro del sector audiovisual está determinada por múltiples factores. Entre ellos destacan la formación académica, la experiencia práctica, el dominio de las competencias digitales, la capacidad para trabajar con tecnologías emergentes, la participación en proyectos reales, la construcción de una red profesional de contactos y la disposición para el aprendizaje permanente. Estos elementos configuran el perfil de un profesional capaz de desenvolverse en un mercado laboral cada vez más dinámico e interdisciplinar (Bridgstock, 2009).

La industria audiovisual concede una importancia creciente a la experiencia demostrable. Más allá de las titulaciones académicas, las empresas valoran especialmente la capacidad para desarrollar proyectos reales, resolver problemas técnicos y creativos, trabajar en equipo y adaptarse a diferentes contextos de producción. El portfolio profesional se ha convertido en una de las principales herramientas para evidenciar las competencias adquiridas durante la formación y la experiencia laboral (Harvey, 2001).

El desarrollo de la inteligencia artificial y de las tecnologías digitales también está modificando las competencias demandadas por el sector. Los profesionales deben combinar conocimientos audiovisuales tradicionales con habilidades relacionadas con la producción digital, la automatización de procesos, la gestión de herramientas de IA y la adaptación continua a nuevas formas de creación y distribución de contenidos (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

https://doi.org/10.52495/c13.emcs.51.c55

La empleabilidad en el sector audiovisual debe entenderse como un proceso continuo de aprendizaje, actualización y desarrollo profesional. La combinación equilibrada entre formación, experiencia práctica, competencias tecnológicas y capacidad creativa constituye actualmente uno de los principales factores que favorecen una inserción laboral sólida y sostenible dentro de la industria audiovisual (Yorke, 2006; Bridgstock, 2009).

13.2. Transformaciones del mercado laboral audiovisual

Durante las dos últimas décadas, el mercado laboral audiovisual ha experimentado profundas transformaciones derivadas de la digitalización, la convergencia mediática y la rápida evolución de las tecnologías de producción y distribución de contenidos. Estos cambios han modificado tanto la organización de la industria como las competencias requeridas a los profesionales, configurando un entorno laboral mucho más dinámico, competitivo y orientado a la innovación permanente (Jenkins, 2008; Bridgstock, 2009).

Uno de los principales factores de transformación ha sido la consolidación de la producción digital, que ha reducido significativamente las barreras de acceso a la creación audiovisual. La disponibilidad de equipos más asequibles, programas de edición de altas prestaciones y herramientas basadas en inteligencia artificial ha facilitado que un mayor número de profesionales y pequeñas productoras puedan desarrollar proyectos audiovisuales con elevados niveles de calidad técnica (Brown, 2021).

La expansión de las plataformas de *streaming* ha incrementado considerablemente la demanda de contenidos audiovisuales originales, impulsando la producción de series, documentales, programas de entretenimiento y materiales educativos destinados a audiencias globales. Paralelamente, el crecimiento de las redes sociales ha favorecido la aparición de nuevos formatos narrativos y de perfiles profesionales especializados en la creación de contenidos para entornos digitales, ampliando las oportunidades laborales dentro del sector (Jenkins, 2008).

A estos cambios se suma la incorporación de la inteligencia artificial, que está redefiniendo numerosos procesos relacionados con la producción, la edición, la postproducción y la distribución audiovisual. La automatización de determinadas tareas ha modificado el perfil competencial de los profesionales, incrementando la importancia del pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad narrativa y el dominio de herramientas digitales avanzadas (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Otro rasgo característico del mercado actual es el desarrollo de la producción multiplataforma, donde un mismo proyecto genera contenidos adaptados a televisión, plataformas de *streaming*, redes sociales, podcasts, páginas web y otros canales de comunicación. Esta realidad exige perfiles profesiona-

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

les cada vez más versátiles, capaces de desenvolverse en diferentes formatos y de integrar competencias audiovisuales, tecnológicas y comunicativas dentro de un mismo proceso de producción (Jenkins, 2008).

La principal característica del mercado laboral audiovisual contemporáneo es su capacidad de transformación permanente. La rápida evolución tecnológica obliga a los profesionales a mantener un proceso continuo de actualización de conocimientos y competencias, convirtiendo el aprendizaje permanente en uno de los principales factores de empleabilidad y desarrollo profesional dentro de la industria audiovisual (Yorke, 2006; Bridgstock, 2009).

13.3. ¿Qué es un portfolio profesional?

El portfolio profesional constituye una recopilación estratégica de trabajos seleccionados con el propósito de demostrar las competencias, la experiencia y el potencial creativo de un profesional. A diferencia de un simple archivo donde se almacenan proyectos realizados, el portfolio organiza y presenta las mejores evidencias del trabajo desarrollado, construyendo un discurso coherente sobre la identidad profesional de su autor (Bridgstock, 2009; Harvey, 2001).

En el ámbito audiovisual, el portfolio representa una de las principales herramientas de acceso al mercado laboral. Productoras, agencias de comunicación, medios audiovisuales y empresas creativas valoran especialmente la capacidad demostrada para desarrollar proyectos reales, resolver problemas técnicos y narrativos y aplicar conocimientos en contextos profesionales. El portfolio permite visualizar de forma directa aquello que el profesional es capaz de realizar, complementando la información proporcionada por el currículum vitae (Yorke, 2006).

El objetivo fundamental del portfolio consiste en comunicar competencias, experiencia, especialización y potencial creativo. Cada proyecto incluido debe responder a una estrategia de presentación cuidadosamente planificada, donde la selección de los trabajos, su organización y la explicación de los procesos desarrollados contribuyan a construir una imagen profesional sólida y coherente (Bridgstock, 2009).

Entre sus principales funciones destaca la posibilidad de evidenciar habilidades reales, mostrando proyectos finalizados que permiten valorar el nivel técnico y creativo del profesional. El portfolio favorece la diferenciación frente a otros candidatos, facilita la construcción de una identidad profesional reconocible y contribuye a generar credibilidad y confianza entre potenciales empleadores, clientes o colaboradores (Harvey, 2001).

En el contexto actual, caracterizado por la digitalización de la industria audiovisual, los portfolios suelen presentarse en formato digital mediante páginas web personales, plataformas especializadas o repositorios audiovisuales que facilitan su consulta desde cualquier lugar. Esta evolución ha convertido

el portfolio en un instrumento permanente de comunicación profesional y en uno de los principales elementos de la marca personal del comunicador audiovisual (Bridgstock, 2009).

El portfolio no debe entenderse únicamente como una recopilación de trabajos, sino como una herramienta estratégica de comunicación que permite demostrar competencias, proyectar una identidad profesional coherente y favorecer la inserción laboral dentro del sector audiovisual (Yorke, 2006; Harvey, 2001).

13.4. Tipos de portfolio audiovisual

El portfolio audiovisual puede adoptar diferentes formatos y estructuras en función de la trayectoria profesional, la especialización y los objetivos laborales de cada persona. La selección de los trabajos y la forma de presentarlos deben responder siempre al perfil profesional que se desea proyectar y al tipo de organizaciones o clientes a los que se dirige el portfolio (Bridgstock, 2009; Harvey, 2001).

El portfolio generalista reúne proyectos pertenecientes a diferentes ámbitos de la producción audiovisual, como realización, edición, fotografía, sonido, diseño gráfico o comunicación digital. Este tipo de portfolio resulta especialmente adecuado para estudiantes y profesionales que se encuentran en las primeras etapas de su trayectoria, ya que permite mostrar una formación amplia y una elevada capacidad de adaptación a diferentes perfiles laborales (Yorke, 2006).

El portfolio especializado concentra sus contenidos en un área profesional concreta, como la dirección, la dirección de fotografía, la edición, el diseño sonoro, el motion graphics, la animación o la postproducción. Esta modalidad facilita proyectar una imagen profesional claramente definida y suele utilizarse cuando el objetivo consiste en acceder a puestos altamente especializados dentro de la industria audiovisual (Bridgstock, 2009).

El portfolio académico recopila los principales proyectos desarrollados durante la formación universitaria o en programas de especialización. Aunque muchos de estos trabajos se realizan en un contexto docente, constituyen una excelente oportunidad para demostrar competencias técnicas, metodológicas y creativas, especialmente cuando todavía no se dispone de una experiencia profesional consolidada (Harvey, 2001).

El portfolio profesional integra trabajos realizados para clientes, empresas, instituciones, medios de comunicación o productoras audiovisuales. En este caso, el énfasis se sitúa en la resolución de problemas reales, la gestión de proyectos y la obtención de resultados dentro de contextos profesionales, lo que aporta una elevada credibilidad ante futuros empleadores o colaboradores (Yorke, 2006).

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

En la práctica, muchos profesionales desarrollan portfolios híbridos, donde combinan proyectos académicos, iniciativas personales y trabajos profesionales, organizándolos estratégicamente para destacar aquellas competencias más relevantes según el puesto al que aspiran. La flexibilidad para adaptar el portfolio a diferentes oportunidades laborales constituye actualmente una de las principales estrategias de inserción profesional dentro del sector audiovisual (Bridgstock, 2009).

13.5. Estructura recomendada del portfolio

Un portfolio profesional debe organizarse de forma clara, coherente y estratégica, permitiendo que cualquier persona interesada pueda comprender rápidamente el perfil del profesional, sus competencias y la calidad de los trabajos realizados. La estructura del portfolio no responde únicamente a criterios estéticos, sino que constituye una herramienta de comunicación destinada a transmitir confianza, especialización y capacidad profesional (Bridgstock, 2009; Harvey, 2001).

El primer apartado corresponde a la presentación personal, donde el profesional responde de forma sintética a tres cuestiones fundamentales: quién es, a qué se dedica y cuál es su principal propuesta de valor. Esta presentación debe comunicar claramente la especialización, los intereses profesionales y aquellos aspectos que diferencian al autor del resto de candidatos (Yorke, 2006).

A continuación deben incorporarse los proyectos destacados, seleccionando únicamente aquellos trabajos que mejor representen las competencias técnicas, creativas y narrativas del profesional. Cada proyecto debería incluir una breve explicación sobre los objetivos desarrollados, el papel desempeñado dentro del equipo, las herramientas utilizadas y los principales resultados obtenidos. La calidad de esta selección resulta mucho más importante que el número total de trabajos incluidos (Bridgstock, 2009).

El portfolio debe incorporar igualmente un apartado dedicado a las competencias técnicas, especificando los programas, plataformas, tecnologías y herramientas audiovisuales que el profesional domina. Esta información permite valorar rápidamente el grado de preparación técnica del candidato y su adecuación a diferentes perfiles laborales dentro del sector audiovisual (Harvey, 2001).

Otro apartado imprescindible corresponde a la formación, donde se resume la trayectoria académica, los cursos de especialización, las certificaciones y otras actividades formativas relevantes para el desarrollo profesional. Del mismo modo, resulta recomendable incluir la experiencia práctica, detallando prácticas curriculares, colaboraciones, proyectos independientes, trabajos para clientes o cualquier otra actividad que permita demostrar experiencia aplicada en contextos reales de producción audiovisual (Yorke, 2006).

El portfolio debe ofrecer un apartado de contacto con información profesional permanentemente actualizada, incluyendo dirección de correo electrónico, página web, redes profesionales y otros canales que faciliten la comunicación con empresas, instituciones o posibles colaboradores. Esta información debe resultar fácilmente localizable y transmitir una imagen profesional coherente con el resto del portfolio (Bridgstock, 2009).

El principio fundamental que debe orientar la elaboración de cualquier portfolio consiste en priorizar siempre la calidad sobre la cantidad. Un número reducido de proyectos cuidadosamente seleccionados y correctamente documentados suele comunicar mucho mejor las competencias profesionales que una recopilación extensa de trabajos de calidad desigual. El portfolio debe mostrar aquello que mejor representa el perfil profesional del autor y responder estratégicamente a los objetivos laborales que persigue (Harvey, 2001; Yorke, 2006).

13.6. El reel audiovisual

El reel audiovisual constituye una pieza de presentación breve que reúne una selección de los mejores trabajos realizados por un profesional con el objetivo de mostrar sus competencias técnicas, creativas y narrativas. A diferencia del portfolio, que permite consultar proyectos completos y obtener información detallada sobre la trayectoria profesional, el reel ofrece una visión sintética de las capacidades del autor y actúa como una herramienta destinada a captar rápidamente la atención de empresas, productoras o potenciales clientes (Bridgstock, 2009; Harvey, 2001).

La duración recomendada de un reel profesional suele situarse entre 60 y 120 segundos, aunque puede variar en función de la especialidad y del perfil profesional. Durante este breve tiempo, el objetivo principal consiste en presentar una selección de imágenes capaces de demostrar el nivel técnico y creativo del profesional, despertando el interés suficiente para que el espectador desee conocer posteriormente el portfolio completo (Yorke, 2006).

Entre los principales objetivos del reel destacan mostrar el talento, captar la atención y generar interés profesional. Para ello resulta fundamental seleccionar únicamente aquellos trabajos que mejor representen las competencias del autor, organizándolos mediante una estructura dinámica y coherente que facilite una rápida comprensión de su perfil profesional (Bridgstock, 2009).

Un reel eficaz debe caracterizarse por un ritmo dinámico, una elevada calidad técnica y una clara intención narrativa. La selección de planos, la edición, la música y el ritmo deben responder a una estrategia de comunicación orientada a transmitir profesionalidad, especialización y capacidad creativa. Cada segundo del reel debe aportar información relevante sobre el nivel del

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

profesional, evitando secuencias redundantes o materiales de escasa calidad (Murch, 2004; Dancyger, 2013).

Uno de los errores más frecuentes consiste en incrementar artificialmente la duración del reel incorporando trabajos de calidad inferior. En el ámbito audiovisual, la valoración del candidato suele depender de la calidad media de las imágenes presentadas, por lo que un número reducido de secuencias excelentes resulta mucho más eficaz que una recopilación extensa con resultados desiguales. El principio fundamental consiste en priorizar siempre la calidad sobre la cantidad (Harvey, 2001).

El reel constituye una herramienta estratégica de comunicación profesional cuya finalidad no consiste en mostrar todo el trabajo realizado, sino en presentar una selección cuidadosamente elaborada que represente fielmente el nivel de competencia, la creatividad y la identidad profesional del autor (Yorke, 2006; Bridgstock, 2009).

13.7. Marca personal

La marca personal puede definirse como la percepción que otras personas construyen sobre un profesional a partir de su trayectoria, su trabajo, su comportamiento y la forma en que comunica sus competencias y valores. En el ámbito audiovisual, la marca personal constituye uno de los principales elementos de diferenciación dentro de un mercado altamente competitivo, donde la reputación profesional y la calidad del trabajo desarrollado desempeñan un papel decisivo (Peters, 1997; Arruda & Dixson, 2007).

La construcción de una marca personal sólida no depende únicamente de la visibilidad en redes sociales o de la promoción individual. Se fundamenta en la coherencia entre las competencias demostradas, los valores profesionales, la calidad de los proyectos realizados y la forma de relacionarse con clientes, colaboradores y organizaciones. La marca personal representa la síntesis de la identidad profesional proyectada a lo largo del tiempo (Schawbel, 2011).

Entre sus principales componentes destacan la especialización, que permite identificar claramente el ámbito profesional en el que se desarrolla la actividad; los valores, que orientan el comportamiento ético y la relación con otras personas; el estilo, entendido como la forma particular de trabajar y comunicar; y la reputación, construida mediante la calidad de los proyectos realizados y la confianza generada en el entorno profesional (Arruda & Dixson, 2007).

La construcción de una marca personal requiere responder de forma clara a una cuestión fundamental: *¿qué quiero que recuerden de mí profesionalmente?* La respuesta a esta pregunta orienta la selección de proyectos, la presencia en entornos digitales, la elaboración del portfolio, el reel y el conjunto de estrategias de comunicación desarrolladas por el profesional a lo largo de su carrera (Peters, 1997).

https://doi.org/10.52495/c13.emcs.51.c55

En el contexto de la comunicación audiovisual contemporánea, la marca personal también se construye mediante la participación en proyectos colaborativos, la actualización permanente de competencias, la utilización responsable de las tecnologías digitales y la capacidad para generar relaciones profesionales basadas en la confianza y la credibilidad. La reputación ya no depende exclusivamente de la calidad técnica del trabajo, sino también de la coherencia entre la identidad profesional y las acciones desarrolladas a lo largo del tiempo (Bridgstock, 2009).

La marca personal constituye una herramienta estratégica para la empleabilidad y el desarrollo profesional. Una identidad claramente definida, coherente y respaldada por evidencias reales facilita la diferenciación dentro del sector audiovisual y contribuye a generar oportunidades de colaboración, crecimiento profesional y reconocimiento dentro de la industria (Yorke, 2006; Arruda & Dixson, 2007).

13.8. LinkedIn y presencia profesional digital

La presencia profesional digital constituye actualmente uno de los principales factores que influyen en la empleabilidad dentro del sector audiovisual. Cada vez es más habitual que empresas, productoras y organizaciones consulten la actividad profesional de los candidatos en entornos digitales antes de iniciar un proceso de selección. LinkedIn se ha consolidado como la principal plataforma para la construcción de la identidad profesional y el establecimiento de redes de contacto dentro del mercado laboral (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020; Bridgstock, 2009).

Un perfil profesional eficaz debe transmitir de forma clara la especialización, las competencias y la propuesta de valor del candidato. Para ello resulta recomendable incorporar una fotografía profesional, un titular descriptivo, una presentación personal que sintetice la trayectoria y los intereses profesionales, así como información actualizada sobre la formación, la experiencia y las principales competencias desarrolladas (Arruda & Dixson, 2007).

Resulta especialmente conveniente incluir enlaces al portfolio profesional, al reel audiovisual, a la página web personal o a otros espacios donde puedan visualizarse proyectos desarrollados por el profesional. De este modo, el perfil de LinkedIn deja de ser únicamente un currículum digital para convertirse en un punto de acceso a las evidencias reales de las competencias y de la experiencia acumulada (Harvey, 2001).

La participación activa mediante publicaciones especializadas, comentarios, difusión de proyectos, participación en eventos y colaboración con comunidades profesionales contribuye igualmente a incrementar la visibilidad y a fortalecer la reputación dentro del sector audiovisual. Esta actividad favorece la construcción de una red de contactos sólida y facilita el acceso a nuevas

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

oportunidades laborales y de colaboración (Torres-Toukoumidis & Marín-Gutiérrez, 2020).

En el ámbito audiovisual, la presencia digital no debe limitarse exclusivamente a LinkedIn. La integración de esta plataforma con el portfolio profesional, páginas web personales, plataformas de vídeo y otros espacios especializados permite construir una identidad profesional coherente y fácilmente accesible para empresas, instituciones y potenciales clientes (Bridgstock, 2009).

Una adecuada presencia profesional digital incrementa la visibilidad, fortalece la credibilidad y favorece la generación de oportunidades laborales. La gestión estratégica de la identidad digital constituye actualmente una competencia esencial para cualquier profesional de la comunicación audiovisual que aspire a desarrollar una trayectoria profesional sólida y sostenible (Yorke, 2006; Arruda & Dixson, 2007).

13.9. Plataformas para portfolios audiovisuales

La difusión del portfolio profesional depende en gran medida de la selección de las plataformas adecuadas para presentar los trabajos realizados. En la actualidad existen diferentes espacios digitales que permiten mostrar proyectos audiovisuales, establecer contactos profesionales y facilitar el acceso de empresas, clientes y colaboradores al trabajo desarrollado por el profesional. La elección de estas plataformas debe responder a la especialización, los objetivos laborales y el público al que se dirige el portfolio (Bridgstock, 2009; Harvey, 2001).

Una de las plataformas más utilizadas es Behance, especialmente orientada a profesionales del diseño, la comunicación visual, la ilustración y la creatividad digital. Su estructura facilita la presentación detallada de proyectos, incorporando imágenes, vídeos y explicaciones sobre el proceso creativo seguido durante su desarrollo.

En el ámbito estrictamente audiovisual, Vimeo constituye una de las principales plataformas para alojar y presentar reels, cortometrajes, documentales y otros proyectos de vídeo con una elevada calidad de reproducción. Su orientación profesional y la ausencia de publicidad favorecen una visualización más adecuada durante procesos de selección y presentaciones a clientes.

YouTube ofrece una enorme capacidad de difusión y visibilidad pública. Además de servir como repositorio de contenidos audiovisuales, permite construir comunidades, compartir proyectos y facilitar el acceso a trabajos realizados desde cualquier dispositivo conectado a Internet. En muchos casos, actúa como complemento del portfolio profesional.

LinkedIn desempeña una función diferente, ya que constituye la principal red social orientada a la creación de redes profesionales. La integración del

portfolio, el reel y la experiencia profesional dentro del perfil de LinkedIn facilita el acceso de empresas y organizaciones a la trayectoria del candidato y refuerza su identidad profesional.

Adobe Portfolio permite desarrollar páginas web personales donde integrar de forma coherente proyectos audiovisuales, fotografías, diseños gráficos, currículum, información profesional y datos de contacto. Esta plataforma facilita la creación de una identidad visual unificada y resulta especialmente útil para profesionales que desean disponer de un espacio propio en Internet.

Con independencia de la plataforma utilizada, resulta fundamental mantener una coherencia visual y narrativa entre todos los espacios donde se presenta la actividad profesional. La identidad gráfica, la selección de proyectos, la información biográfica y la propuesta de valor deben transmitir una imagen homogénea que refuerce la marca personal y facilite el reconocimiento del profesional dentro del sector audiovisual (Arruda & Dixson, 2007; Bridgstock, 2009).

13.10. Currículum para profesionales audiovisuales

El currículum vitae constituye uno de los principales documentos de presentación profesional y debe ofrecer una visión clara, sintética y actualizada de la trayectoria académica y laboral del candidato. En el ámbito audiovisual, el currículum no pretende mostrar los trabajos realizados —función propia del portfolio—, sino facilitar una rápida comprensión del perfil profesional, de las competencias adquiridas y de la experiencia acumulada (Harvey, 2001; Yorke, 2006).

Un currículum eficaz debe caracterizarse por su claridad, actualización, brevedad y una presentación visual cuidada que facilite la lectura de la información. La organización del contenido debe responder a una estructura lógica y permitir que el responsable de selección identifique rápidamente los aspectos más relevantes del perfil profesional. En la mayoría de los procesos de selección, el tiempo dedicado a la primera revisión del currículum es muy reducido, por lo que la capacidad de síntesis resulta especialmente importante (Bridgstock, 2009).

Entre los apartados básicos que debe incorporar destacan los datos personales y de contacto, una breve presentación profesional, la formación académica, la experiencia profesional, las competencias técnicas —incluyendo el dominio de programas, tecnologías y herramientas audiovisuales— y los enlaces al portfolio, al reel y a otros espacios profesionales donde puedan consultarse los trabajos realizados. Esta información debe mantenerse permanentemente actualizada y adaptarse a las características del puesto al que se opta (Harvey, 2001).

En el sector audiovisual resulta especialmente recomendable destacar la participación en proyectos relevantes, prácticas profesionales, colaboraciones

y producciones desarrolladas durante la formación universitaria. Siempre que sea posible, conviene describir brevemente las funciones desempeñadas y las responsabilidades asumidas, permitiendo valorar el grado de experiencia alcanzado por el candidato (Yorke, 2006).

Uno de los errores más frecuentes consiste en incorporar información irrelevante o excesivamente extensa, dificultando la identificación de los aspectos realmente importantes del perfil profesional. Del mismo modo, resulta poco recomendable utilizar diseños excesivamente complejos que puedan dificultar la lectura o desviar la atención respecto a las competencias y la experiencia del candidato. En el ámbito audiovisual, la creatividad debe ponerse al servicio de la claridad y de la eficacia comunicativa (Bridgstock, 2009).

Un currículum profesional debe entenderse como una herramienta estratégica de comunicación cuyo objetivo consiste en facilitar el acceso al portfolio y despertar el interés de la organización por conocer con mayor profundidad la trayectoria y las capacidades del profesional audiovisual (Harvey, 2001; Yorke, 2006).

13.11. Networking profesional

El networking profesional puede definirse como el proceso de construcción, mantenimiento y fortalecimiento de relaciones profesionales basadas en la colaboración, la confianza y el intercambio de conocimiento. En el sector audiovisual, donde gran parte de los proyectos se desarrollan mediante equipos multidisciplinares y colaboraciones temporales, estas redes de contacto constituyen uno de los principales mecanismos de acceso a nuevas oportunidades laborales y de desarrollo profesional (Bridgstock, 2009; Harvey, 2001).

Las oportunidades de empleo dentro de la industria audiovisual surgen con frecuencia a través de recomendaciones, colaboraciones previas y relaciones construidas durante la formación o el ejercicio profesional. El networking no debe entenderse como una actividad puntual orientada únicamente a buscar trabajo, sino como un proceso continuo de participación activa dentro de la comunidad profesional (Yorke, 2006).

Entre las estrategias más recomendables para desarrollar una red profesional destacan la participación en congresos, jornadas especializadas, ferias del sector, festivales audiovisuales, encuentros profesionales y otras actividades donde resulta posible conocer a especialistas de diferentes ámbitos de la comunicación audiovisual. Estos espacios favorecen el intercambio de experiencias, la actualización profesional y la creación de futuras colaboraciones (Bridgstock, 2009).

Otra estrategia especialmente valiosa consiste en colaborar en proyectos audiovisuales, tanto durante la formación universitaria como en iniciativas independientes o actividades desarrolladas junto a asociaciones, instituciones

y organizaciones del sector. Estas experiencias permiten demostrar competencias, ampliar la experiencia profesional y fortalecer la red de contactos mediante el trabajo conjunto (Harvey, 2001).

Resulta recomendable mantener el contacto con docentes, compañeros de estudios, tutores de prácticas y otros profesionales con los que se hayan desarrollado proyectos de formación o colaboración. Estas relaciones pueden convertirse en una importante fuente de orientación, recomendaciones y oportunidades profesionales a lo largo de la trayectoria laboral (Yorke, 2006).

El principio fundamental del networking consiste en comprender que las redes profesionales deben construirse antes de necesitarlas. La confianza, la reputación y la colaboración se desarrollan progresivamente mediante relaciones auténticas y sostenidas en el tiempo. El networking debe entenderse como una inversión a largo plazo en el desarrollo profesional y no únicamente como una estrategia para encontrar empleo (Bridgstock, 2009).

El networking constituye una competencia esencial dentro del sector audiovisual contemporáneo. La combinación de conocimientos técnicos, experiencia práctica y una red profesional sólida incrementa significativamente las posibilidades de empleabilidad, favorece el aprendizaje continuo y facilita la participación en nuevos proyectos de comunicación audiovisual (Harvey, 2001; Yorke, 2006).

13.12. Prácticas profesionales

Las prácticas profesionales constituyen uno de los principales mecanismos de transición entre la formación universitaria y el ejercicio profesional dentro del sector audiovisual. A través de ellas, el estudiante tiene la oportunidad de aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación en contextos reales de producción, conocer el funcionamiento de las organizaciones y desarrollar competencias difícilmente alcanzables únicamente mediante la enseñanza teórica (Harvey, 2001; Yorke, 2006).

Uno de los principales beneficios de las prácticas consiste en la adquisición de experiencia profesional real. La participación en proyectos audiovisuales permite enfrentarse a situaciones propias del entorno laboral, desarrollar habilidades técnicas y organizativas, trabajar en equipos multidisciplinares y comprender los procesos habituales de producción, postproducción y distribución de contenidos audiovisuales (Bridgstock, 2009).

Las prácticas también favorecen la creación de una red de contactos profesionales, facilitando la relación con responsables de producción, realizadores, técnicos, creativos y otros especialistas del sector. Estas relaciones pueden convertirse posteriormente en oportunidades de colaboración, recomendaciones o futuras incorporaciones al mercado laboral, reforzando significativamente la empleabilidad del estudiante (Yorke, 2006).

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

Otro aspecto especialmente relevante corresponde al conocimiento directo de la industria audiovisual. La experiencia cotidiana dentro de empresas, productoras, medios de comunicación o instituciones permite comprender las dinámicas de trabajo, las exigencias del mercado y las competencias actualmente más valoradas por las organizaciones. Este aprendizaje facilita una mejor adaptación a los futuros entornos profesionales (Harvey, 2001).

Para que las prácticas alcancen todo su potencial formativo, resulta fundamental asumirlas como una oportunidad de aprendizaje y de visibilidad profesional. La actitud proactiva, la capacidad para colaborar con el equipo, la disposición para aprender y el compromiso con la calidad del trabajo desarrollado contribuyen a generar una imagen profesional positiva que puede favorecer futuras oportunidades laborales (Bridgstock, 2009).

Las prácticas profesionales no deben entenderse únicamente como una actividad académica obligatoria, sino como una etapa estratégica en la construcción de la trayectoria profesional. La combinación de experiencia práctica, aprendizaje continuo y establecimiento de relaciones profesionales constituye uno de los principales factores de inserción laboral dentro del sector audiovisual (Yorke, 2006; Harvey, 2001).

13.13. Emprendimiento audiovisual

El emprendimiento audiovisual constituye una de las principales vías de desarrollo profesional dentro de las industrias culturales y creativas. La evolución tecnológica, la digitalización de los procesos de producción y la expansión de las plataformas de distribución han ampliado considerablemente las posibilidades de crear iniciativas empresariales relacionadas con la producción, distribución y gestión de contenidos audiovisuales (Ruiz San-Miguel *et al.*, 2016).

Entre las principales áreas de emprendimiento destacan la creación de productoras audiovisuales, estudios de podcast, agencias de comunicación digital, empresas especializadas en la producción de contenidos para redes sociales, plataformas de formación en línea, consultorías de comunicación audiovisual y servicios relacionados con la inteligencia artificial aplicada a la producción y la postproducción. La diversificación del mercado ha favorecido la aparición de modelos empresariales mucho más flexibles y adaptados a las necesidades de la economía digital (Ruiz San-Miguel *et al.*, 2016; Jenkins, 2008).

Uno de los principales factores que ha impulsado este crecimiento ha sido la reducción de las barreras de entrada. El acceso a cámaras digitales de alta calidad, programas de edición profesional, herramientas de inteligencia artificial y plataformas de distribución en Internet ha disminuido significativamente los costes iniciales de creación de proyectos audiovisuales respecto a décadas anteriores. Esta evolución facilita que pequeños equipos o profesionales in-

dependientes puedan desarrollar iniciativas competitivas dentro del mercado audiovisual (Brown, 2021).

El éxito del emprendimiento audiovisual no depende únicamente de la disponibilidad tecnológica. La viabilidad de un proyecto empresarial requiere desarrollar competencias relacionadas con la planificación estratégica, la gestión económica, el marketing digital, la captación de clientes, la innovación y la adaptación continua a un mercado caracterizado por una elevada competencia y una rápida evolución tecnológica (Bridgstock, 2009).

La inteligencia artificial también comienza a desempeñar un papel relevante dentro del emprendimiento audiovisual, permitiendo automatizar procesos de producción, optimizar recursos, generar contenidos preliminares y mejorar la eficiencia operativa de pequeñas empresas y profesionales independientes. Estas herramientas amplían las posibilidades de creación, aunque continúan requiriendo supervisión humana para garantizar la calidad y la coherencia de los proyectos desarrollados (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

El emprendimiento audiovisual representa una oportunidad creciente para quienes desean desarrollar proyectos propios dentro del sector de la comunicación. La combinación de competencias audiovisuales, visión empresarial, capacidad de innovación y dominio de las tecnologías digitales constituye actualmente uno de los principales factores de éxito dentro de las industrias creativas (Ruiz San-Miguel *et al.*, 2016; Bridgstock, 2009).

13.14. Modelo de negocio audiovisual

Todo proyecto emprendedor dentro del sector audiovisual requiere definir un modelo de negocio, entendido como la estructura mediante la cual una organización crea valor para sus públicos, ofrece productos o servicios audiovisuales y obtiene los recursos económicos necesarios para garantizar su sostenibilidad. Más allá de la producción de contenidos, un modelo de negocio permite comprender cómo se organiza la actividad profesional y cuáles son los factores que hacen viable una iniciativa empresarial (Osterwalder & Pigneur, 2011).

La construcción de un modelo de negocio comienza respondiendo a una serie de preguntas fundamentales. En primer lugar, ¿*qué ofrecemos*?, identificando el producto o servicio audiovisual que aporta valor a los clientes o usuarios. En segundo lugar, ¿*a quién va dirigido*?, definiendo con precisión el público objetivo o los segmentos de mercado a los que se orienta la actividad profesional. Estas decisiones condicionan el conjunto de la estrategia empresarial y comunicativa (Osterwalder & Pigneur, 2011).

Otra cuestión esencial consiste en determinar ¿*cómo se generan los ingresos*?. En el ámbito audiovisual existen múltiples posibilidades, entre ellas la producción para clientes, la creación de contenidos propios, la publicidad, las

plataformas digitales, la formación especializada, las suscripciones o la consultoría. La diversificación de las fuentes de ingresos constituye actualmente uno de los principales factores de sostenibilidad para los proyectos audiovisuales (Ruiz San-Miguel *et al.*, 2016).

El modelo de negocio también debe identificar ¿q*ué recursos son necesarios*?, considerando tanto los recursos humanos como los tecnológicos, financieros y organizativos indispensables para desarrollar la actividad. Esta planificación facilita una utilización más eficiente de los medios disponibles y contribuye a reducir los riesgos asociados al emprendimiento (Osterwalder & Pigneur, 2011).

Resulta imprescindible responder a la pregunta *¿qué nos diferencia*?. La propuesta de valor constituye el elemento que permite distinguir una iniciativa audiovisual del resto de competidores mediante la calidad de los contenidos, la especialización, la innovación tecnológica, la creatividad o la capacidad para resolver necesidades específicas de determinados públicos. Esta diferenciación representa uno de los principales factores de competitividad dentro de las industrias culturales y creativas (Ruiz San-Miguel *et al.*, 2016; Bridgstock, 2009).

El modelo de negocio constituye una herramienta estratégica para transformar una idea creativa en un proyecto profesional viable. La combinación de una propuesta de valor claramente definida, un conocimiento preciso del mercado y una adecuada planificación de los recursos favorece el desarrollo sostenible de iniciativas emprendedoras dentro del sector audiovisual (Osterwalder & Pigneur, 2011).

13.15. Freelance y economía creativa

El trabajo freelance o por cuenta propia constituye una de las modalidades de empleo más habituales dentro del sector audiovisual contemporáneo. La organización de la producción mediante proyectos temporales, equipos multidisciplinares y colaboraciones entre profesionales ha favorecido el crecimiento del trabajo independiente, convirtiéndolo en una opción profesional cada vez más frecuente dentro de las industrias culturales y creativas (Howkins, 2007; Ruiz San-Miguel *et al.*, 2016).

Uno de los principales atractivos de esta modalidad laboral reside en la flexibilidad que ofrece para seleccionar proyectos, organizar el tiempo de trabajo y colaborar con diferentes empresas, instituciones o clientes. La participación en producciones de naturaleza diversa favorece el desarrollo de competencias multidisciplinares y amplía la experiencia profesional del comunicador audiovisual (Florida, 2010).

El trabajo independiente también plantea importantes desafíos. Entre ellos destacan la inestabilidad de los ingresos, la necesidad de gestionar aspectos administrativos, fiscales y legales, la planificación financiera y la captación

continua de nuevos clientes y proyectos. Estas responsabilidades convierten al profesional freelance no solo en creador de contenidos, sino también en gestor de su propia actividad empresarial (Howkins, 2007).

La gestión empresarial básica adquiere una importancia creciente. La elaboración de presupuestos, la negociación con clientes, la organización del tiempo, la planificación económica y el desarrollo de estrategias de comunicación y marketing forman parte de las competencias necesarias para garantizar la sostenibilidad de la actividad profesional (Ruiz San-Miguel *et al*., 2016).

La consolidación de la economía digital y el desarrollo de plataformas especializadas también han ampliado las posibilidades del trabajo freelance, facilitando la colaboración internacional, la prestación de servicios en línea y la creación de redes profesionales que trascienden las fronteras geográficas tradicionales. Esta evolución ha incrementado las oportunidades de emprendimiento, pero también la competencia dentro del mercado audiovisual global (Florida, 2010).

El trabajo freelance representa una alternativa profesional con un elevado potencial de desarrollo dentro del sector audiovisual. Su éxito depende de la combinación equilibrada entre competencias creativas, conocimientos técnicos, capacidad empresarial y una adecuada gestión de las relaciones profesionales y de la marca personal (Bridgstock, 2009; Howkins, 2007).

13.16. Inteligencia Artificial y empleabilidad

La incorporación de la inteligencia artificial está modificando progresivamente las competencias demandadas por el mercado laboral audiovisual. La automatización de numerosas tareas técnicas no implica la desaparición de los profesionales, sino una transformación de los perfiles competenciales requeridos por empresas, productoras, instituciones y organizaciones dedicadas a la comunicación audiovisual (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Hinojosa Becerra *et al*., 2024).

Entre las competencias emergentes adquieren una importancia creciente el diseño de *prompts*, la supervisión de sistemas de inteligencia artificial, la automatización de procesos de producción, la verificación de contenidos generados mediante IA y la capacidad para integrar herramientas inteligentes dentro de los flujos de trabajo audiovisuales. Estas habilidades permiten aprovechar el potencial de la inteligencia artificial manteniendo el control sobre la calidad y la coherencia de los resultados obtenidos (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Paralelamente, determinadas competencias permanentes adquieren un valor todavía mayor en un entorno caracterizado por la automatización. Entre ellas destacan la creatividad, la capacidad narrativa, el pensamiento crítico, la comunicación interpersonal, la resolución de problemas y la ética profesional.

Estas capacidades continúan siendo esenciales porque permiten interpretar contextos, construir significado, tomar decisiones estratégicas y asumir la responsabilidad sobre los contenidos producidos (Russell & Norvig, 2024).

La combinación de competencias tecnológicas y capacidades humanas configura un nuevo perfil profesional caracterizado por su capacidad para colaborar con sistemas inteligentes sin delegar completamente en ellos las decisiones fundamentales del proceso creativo y comunicativo. La inteligencia artificial deja de entenderse como un sustituto del profesional para convertirse en una herramienta de apoyo al desarrollo de proyectos audiovisuales de mayor calidad y eficiencia (Hinojosa Becerra *et al.*, 2024).

La principal transformación de la empleabilidad audiovisual no consiste en la desaparición de determinadas profesiones, sino en la evolución de las competencias necesarias para desempeñarlas. La capacidad para integrar tecnologías emergentes con creatividad, pensamiento crítico, ética y visión estratégica constituye actualmente uno de los principales factores de competitividad dentro del mercado laboral audiovisual (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Bridgstock, 2009).

La tecnología continuará evolucionando, pero las competencias específicamente humanas (como la creatividad, la interpretación, la empatía, la comunicación y la capacidad para construir significado) seguirán desempeñando un papel esencial en el ejercicio profesional de la comunicación audiovisual. El futuro de la empleabilidad dependerá de la capacidad para integrar ambos ámbitos dentro de una práctica profesional responsable e innovadora (Russell & Norvig, 2024).

13.17. Aprendizaje permanente

La rápida evolución tecnológica y la constante transformación de la industria audiovisual han convertido el aprendizaje permanente en una competencia esencial para el desarrollo profesional. En la actualidad, la obtención de un título universitario ya no representa el final del proceso formativo, sino el punto de partida de una actualización continua que acompaña toda la trayectoria laboral del comunicador audiovisual (Jarvis, 2007; Torres-Toukoumidis *et al.*, 2022).

La incorporación constante de nuevas tecnologías obliga a los profesionales a mantener una actitud de aprendizaje continuo para adaptarse a las innovaciones que transforman los procesos de producción, distribución y consumo de contenidos audiovisuales. Esta actualización resulta especialmente necesaria en un entorno caracterizado por la rápida aparición de nuevas herramientas, plataformas y metodologías de trabajo (Yorke, 2006).

Entre los principales ámbitos de actualización destacan el dominio de software especializado, la utilización de plataformas digitales, el conocimiento

de herramientas de inteligencia artificial, la evolución de la narrativa digital, la producción multimedia y las nuevas estrategias de comunicación desarrolladas en entornos digitales. La combinación de estas competencias facilita la adaptación a un mercado laboral en permanente transformación y mejora significativamente las oportunidades de empleabilidad (Torres-Toukoumidis *et al*., 2022).

El aprendizaje permanente también implica desarrollar la capacidad para aprender de forma autónoma, seleccionar fuentes de información fiables, participar en comunidades profesionales, asistir a actividades de formación especializada y mantener una actitud abierta hacia la innovación tecnológica. Esta disposición favorece la actualización constante de conocimientos y contribuye al crecimiento profesional a lo largo del tiempo (Bridgstock, 2009).

El concepto de aprendizaje a lo largo de la vida (*Lifelong Learning*) resume esta perspectiva formativa, entendiendo que el desarrollo profesional requiere un proceso continuo de adquisición, actualización y renovación de competencias. Más que una actividad puntual, constituye una actitud permanente orientada a responder de forma flexible a los cambios tecnológicos, sociales y organizativos que caracterizan a la comunicación audiovisual contemporánea (Jarvis, 2007).

El aprendizaje permanente representa uno de los principales factores de empleabilidad dentro del sector audiovisual. La capacidad para actualizar conocimientos, incorporar nuevas herramientas y adaptarse a escenarios profesionales cambiantes constituye actualmente una ventaja competitiva fundamental para cualquier profesional de la comunicación audiovisual (Yorke, 2006; Torres-Toukoumidis *et al*., 2022).

13.18. Internacionalización profesional

La transformación digital de la industria audiovisual ha ampliado considerablemente las posibilidades de internacionalización profesional, permitiendo que profesionales, empresas y emprendedores desarrollen proyectos para organizaciones situadas en diferentes países sin necesidad de desplazarse físicamente. La expansión de Internet, las plataformas de colaboración y los entornos de trabajo en línea ha favorecido la creación de un mercado audiovisual cada vez más global e interconectado (Jenkins, 2008; Ruiz San-Miguel *et al*., 2016).

Entre las principales oportunidades destacan el teletrabajo, la producción remota y la participación en equipos internacionales que colaboran simultáneamente desde diferentes países durante las distintas fases de la producción audiovisual. Estas modalidades de trabajo permiten acceder a clientes, productoras, instituciones y proyectos de carácter internacional, ampliando significativamente las posibilidades de desarrollo profesional (Florida, 2010).

La internacionalización también favorece la diversificación de proyectos, el intercambio de conocimientos y el acceso a nuevas experiencias culturales y profesionales. La colaboración con equipos multidisciplinares procedentes de diferentes contextos contribuye al desarrollo de competencias interculturales y enriquece los procesos creativos mediante la incorporación de perspectivas diversas sobre la comunicación audiovisual (Howkins, 2007).

Para aprovechar estas oportunidades resulta imprescindible desarrollar determinadas competencias. Entre ellas destacan el dominio de las competencias digitales, la capacidad para trabajar mediante plataformas colaborativas, el conocimiento de idiomas, especialmente el inglés como lengua habitual de comunicación profesional internacional, y la adaptabilidad cultural, que facilita la colaboración eficaz con personas pertenecientes a diferentes contextos sociales y profesionales (Bridgstock, 2009).

La inteligencia artificial y las tecnologías de traducción automática también están facilitando la internacionalización de la actividad audiovisual mediante herramientas de subtitulado, doblaje asistido, traducción y localización de contenidos. La adaptación cultural de los mensajes continúa requiriendo la intervención de profesionales capaces de comprender las particularidades comunicativas de cada contexto y garantizar la adecuación narrativa de las producciones audiovisuales (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

La internacionalización constituye actualmente una de las principales oportunidades de desarrollo profesional dentro del sector audiovisual. La combinación de competencias técnicas, capacidad de comunicación intercultural, dominio de idiomas y adaptación tecnológica permite ampliar significativamente las posibilidades de empleabilidad y participación en proyectos de alcance global (Ruiz San-Miguel *et al.*, 2016; Bridgstock, 2009).

13.19. Perfil del comunicador audiovisual del futuro

La transformación tecnológica, la digitalización de la industria y la incorporación de la inteligencia artificial están configurando un nuevo perfil profesional para el comunicador audiovisual. El mercado laboral ya no demanda únicamente especialistas en herramientas concretas, sino profesionales capaces de integrar conocimientos técnicos, creatividad, pensamiento estratégico y capacidad de adaptación dentro de entornos de producción cada vez más complejos e interdisciplinares (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024; Bridgstock, 2009).

Entre las competencias más relevantes destacan las competencias técnicas, relacionadas con el dominio de los procesos de producción, edición, postproducción y distribución audiovisual, así como el conocimiento de las herramientas digitales e inteligentes que actualmente forman parte del flujo de trabajo profesional. La actualización permanente de estos conocimientos

constituye una condición imprescindible para responder a la rápida evolución del sector (Brown, 2021).

Junto a ellas adquieren una importancia creciente las competencias narrativas, entendidas como la capacidad para construir relatos audiovisuales coherentes, seleccionar estrategias expresivas adecuadas y comunicar eficazmente mediante imágenes, sonidos y recursos multimedia. La narrativa continúa siendo uno de los principales elementos diferenciadores del profesional frente a los procesos automatizados de producción (Bordwell *et al*., 2020).

Las competencias digitales incluyen el dominio de plataformas colaborativas, herramientas de inteligencia artificial, producción multiplataforma, análisis de datos y adaptación a nuevos entornos tecnológicos. Estas capacidades permiten integrar la innovación dentro de los procesos habituales de producción y comunicación audiovisual (Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

El nuevo profesional también debe desarrollar sólidas competencias éticas, orientadas a garantizar la transparencia, la responsabilidad, el respeto a la propiedad intelectual, la protección de los datos personales y la utilización responsable de la inteligencia artificial durante todas las fases de la producción audiovisual. La dimensión ética constituye actualmente una parte inseparable del ejercicio profesional de la comunicación (UNESCO, 2022).

A estas capacidades se suman las competencias emprendedoras, relacionadas con la gestión de proyectos, la construcción de la marca personal, la innovación, la captación de clientes y el desarrollo de iniciativas empresariales dentro de las industrias creativas. La creciente diversificación del mercado audiovisual exige profesionales capaces de combinar la creación de contenidos con la gestión estratégica de su actividad profesional (Ruiz San-Miguel *et al*., 2016).

El perfil del comunicador audiovisual del futuro corresponde al de un profesional híbrido, capaz de integrar creatividad, conocimientos tecnológicos, pensamiento crítico, capacidad narrativa, sensibilidad ética y espíritu emprendedor. La ventaja competitiva ya no reside exclusivamente en dominar una determinada herramienta, sino en saber combinar las capacidades humanas con las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para generar una comunicación audiovisual innovadora, responsable y socialmente relevante (Hinojosa Becerra *et al*., 2024; Torres-Toukoumidis & León-Alberca, 2024).

Caso práctico

Construcción de un portfolio universitario. Los elementos que deben incluirse: un reel de 90 segundos, un proyecto documental, un podcast, un reportaje audiovisual y un proyecto de IA aplicada. El resultado esperado es un portfolio orientado a procesos de selección profesional.

Los errores más frecuentes son incluir todos los trabajos realizados, no actualizar los contenidos, descuidar la presentación visual, ignorar la identidad profesional y depender exclusivamente del currículum.

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

Como conclusiones podemos destacar que la empleabilidad audiovisual contemporánea depende cada vez más de la capacidad para demostrar competencias mediante evidencias concretas de trabajo. El portfolio profesional constituye la herramienta central para construir visibilidad, credibilidad y diferenciación en un mercado altamente competitivo.

Paralelamente, el emprendimiento audiovisual ofrece nuevas oportunidades para desarrollar trayectorias profesionales autónomas e innovadoras. En ambos casos, la combinación de competencias técnicas, narrativas, digitales y éticas resulta esencial para afrontar los desafíos de la comunicación audiovisual del siglo XXI.

Preguntas de reflexión

¿Por qué el portfolio tiene más relevancia que el currículum en muchos procesos de selección audiovisual?
¿Qué características debería tener un reel eficaz?
¿Cómo influye la identidad digital en la empleabilidad?
¿Qué competencias seguirán siendo relevantes en un contexto de creciente automatización?
¿Qué oportunidades ofrece actualmente el emprendimiento audiovisual?

Actividad práctica final integradora

Diseñe su propio plan profesional para los próximos cinco años. El proyecto deberá incluir: diagnóstico de competencias, portfolio profesional, reel audiovisual, perfil de LinkedIn, estrategia de networking, plan de formación continua, proyecto emprendedor o de inserción laboral.

Elabore una memoria final de 5.000 palabras justificando las decisiones adoptadas y relacionándolas con las tendencias actuales de la industria audiovisual.

14.

Casos prácticos

Caso Práctico 1. Producción integral de un vídeo institucional universitario

—*Contexto*

La Universidad de Málaga desea promocionar el Grado en Comunicación Audiovisual mediante un vídeo institucional dirigido a futuros estudiantes nacionales e internacionales. El vídeo será utilizado en: Página web institucional, Jornadas de puertas abiertas, Instagram, YouTube, TikTok, Ferias universitarias, etc…

—*Problema comunicativo*

La carrera necesita comunicar de forma clara y emocional su valor diferencial frente a otras titulaciones similares. El vídeo no debe limitarse a mostrar instalaciones. Debe construir una historia capaz de conectar con estudiantes que están decidiendo su futuro académico y profesional.

—*Objetivo general*

- Diseñar, producir y editar un vídeo institucional de tres minutos que transmita la identidad, fortalezas y oportunidades del Grado en Comunicación Audiovisual.

—*Objetivos específicos*

- Aplicar principios de lenguaje audiovisual.
- Utilizar composición, planos, iluminación y sonido de forma coherente.
- Construir una narrativa basada en storytelling.
- Desarrollar una planificación profesional de producción.
- Editar el material en Adobe Premiere Pro.
- Mejorar el sonido en Adobe Audition.
- Aplicar corrección de color en DaVinci Resolve.
- Integrar herramientas de IA en la preproducción y postproducción.
- Presentar el proyecto ante un tribunal académico.

—*Público objetivo*

- *Público principal*

Estudiantes de bachillerato interesados en comunicación, cine, televisión, redes sociales, producción digital o creación de contenidos.

- *Público secundario*

Familias, orientadores educativos y estudiantes internacionales.

—*Mensaje central*

«Estudiar Comunicación Audiovisual en la Universidad de Málaga permite transformar la creatividad en proyectos profesionales capaces de comunicar, emocionar e innovar.»

—*Propuesta narrativa:*

– Estructura recomendada:

• Acto I. Duda inicial

Un estudiante se pregunta qué estudiar y cómo convertir su interés por el audiovisual en una carrera profesional.

• Acto II. Descubrimiento

El estudiante conoce la facultad, los laboratorios, las asignaturas, los proyectos y las salidas profesionales.

• Acto III. Transformación

El estudiante se imagina produciendo, editando, dirigiendo y comunicando historias con impacto social.

—*Recursos audiovisuales sugeridos*

• Imagen

-Planos generales del campus.
-Planos detalle de cámaras, micrófonos y pantallas de edición.
-Primeros planos de estudiantes trabajando.
-Planos medios de docentes.
-Imágenes de clases prácticas.
-Recursos de laboratorios audiovisuales.

• Sonido

Voz en off institucional, Testimonios breves, Música inspiradora, Sonido ambiente de aula, campus y laboratorios.

• Color

Paleta limpia, luminosa y cercana. Tonos cálidos moderados. Refuerzo de colores institucionales.

—*Uso recomendado de IA*

• Preproducción

Generación de ideas narrativas. Propuesta de escaleta. Borrador de preguntas de entrevista. Moodboard visual. Storyboard preliminar.

• Postproducción

Transcripción automática. Subtitulado. Reencuadre para redes sociales. Limpieza básica de audio. Generación de versiones resumidas.

—*Entregables*

• Documento 1. Brief

Debe incluir: Problema de comunicación. Objetivo. Público. Mensaje clave. Plataformas. Tono visual y sonoro.

• Documento 2. Guion literario

Debe presentar: Voz en off. Testimonios. Descripción de escenas. Progresión narrativa.

- Documento 3. Guion técnico

Debe incluir: Tipo de plano. Movimiento. Audio. Duración. Localización.

- Documento 4. Storyboard

Mínimo 15 viñetas.

- Documento 5. Plan de rodaje

Debe incluir: Fechas. Horarios. Localizaciones. Equipo responsable. Necesidades técnicas.

- Documento 6. Presupuesto

Real o simulado.

- Documento 7. Vídeo final

Duración: 3 minutos.

- Documento 8. Versiones adaptadas

Versión YouTube horizontal. Versión Reels/TikTok vertical. Versión teaser de 30 segundos.

- Documento 9. Memoria reflexiva

Extensión recomendada: 3.500-5.000 palabras.

Tabla 1. Rúbrica específica.

Criterio	Peso
Brief y planificación	15%
Narrativa y storytelling	20%
Calidad de imagen	15%
Calidad sonora	15%
Montaje y ritmo	15%
Corrección de color	10%
Uso crítico de IA	5%
Defensa oral	5%

Caso Práctico 2. Mini documental social

—*Contexto*

El alumnado debe producir un mini documental de entre cinco y ocho minutos sobre un problema social cercano al entorno universitario.

—*Temas posibles*

Vivienda estudiantil. Salud mental universitaria. Brecha digital. Movilidad sostenible. Igualdad de género. Accesibilidad en el campus. Consumo audiovisual juvenil. Inteligencia Artificial en la educación.

—*Objetivo*

- Desarrollar una pieza documental que combine información, testimonio, observación y reflexión crítica.

—Estructura narrativa recomendada
- Inicio

Presentación del problema.
- Desarrollo

Testimonios, datos y observación de situaciones reales.
- Cierre

Reflexión, propuesta o pregunta abierta.

—*Recursos obligatorios*
Al menos tres entrevistas. Imágenes de contexto. Sonido ambiente. Música no invasiva. Rótulos informativos. Créditos finales. Declaración de uso de IA, si procede.

—*Actividad de análisis previa*
Antes de producir, el alumnado debe analizar un documental breve e identificar: Tema. Punto de vista. Estructura. Tipo de entrevistas. Uso de música. Montaje. Posicionamiento ético.

—*Problemas habituales*
Exceso de entrevistas sin narrativa. Falta de imágenes de apoyo. Audio deficiente. Ausencia de punto de vista. Cierre débil.

Caso Práctico 3. Podcast académico universitario

—*Contexto*
El podcast se ha convertido en una herramienta de divulgación científica, comunicación institucional y aprendizaje universitario.

—*Producto final*
Podcast de 10 a 15 minutos.

—*Tema propuesto*
«La transformación digital en la comunicación audiovisual.»

—*Estructura recomendada*
- Introducción

Presentación del tema y de los participantes.
- Desarrollo

Conversación o entrevista guiada.
- Sección sonora

Fragmento con ambiente, música o recurso narrativo.
- Cierre

Conclusiones y llamada a la acción.

—*Elementos técnicos obligatorios*
Grabación en 48 kHz. Edición multipista. Reducción de ruido. Ecualización básica. Compresión moderada. Música de entrada y salida. Exportación en WAV y MP3.

Tabla 2. Evaluación.

Criterio	Peso
Claridad narrativa	20%
Calidad de voz	20%
Edición sonora	20%
Diseño de estructura	20%
Presentación final	20%

Caso Práctico 4. Campaña audiovisual para redes sociales

—*Contexto*
Una institución universitaria desea difundir una campaña sobre uso responsable de la Inteligencia Artificial en el aula.
—*Producto fina*l
Campaña compuesta por: 1 vídeo principal de 90 segundos. 3 reels de 30 segundos. 5 piezas gráficas. 1 guion de publicación para LinkedIn. 1 plan de difusión semanal.
—*Objetivo comunicativo*
- Promover el uso ético, crítico y transparente de herramientas de IA en estudiantes universitarios.

—*Mensajes clave*
La IA puede ayudar, pero no sustituye el aprendizaje.
Todo uso de IA debe declararse.
El pensamiento crítico sigue siendo esencial.
La creatividad humana continúa siendo central.
—*Tono*
Didáctico, cercano y profesional.
—*Actividad con IA*
El alumnado debe utilizar IA para generar tres propuestas de campaña y luego justificar por qué acepta, modifica o descarta cada una.

Glosario de términos

A

ACES (Academy Color Encoding System). Sistema internacional de gestión del color desarrollado por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas para estandarizar los flujos de trabajo de producción audiovisual y cinematográfica. Permite mantener la consistencia cromática entre cámaras, programas de edición, efectos visuales y sistemas de proyección. Véase: Corrección de color, LUT, DaVinci Resolve.

Acción. Conjunto de acontecimientos que desarrollan una historia audiovisual. La acción constituye uno de los componentes fundamentales de la narrativa y puede ser básica, psicológica o simbólica.

Actor de reparto. Personaje secundario que participa de forma relevante en la historia, pero cuya función narrativa es complementaria respecto al protagonista.

Actor protagonista. Personaje principal de una producción audiovisual sobre el que recae el conflicto central de la narración.

Adaptación. Proceso mediante el cual una obra original (novela, cómic, videojuego, obra teatral, etc.) se transforma en una producción audiovisual.

Adobe Audition. Software profesional de edición, restauración, mezcla y producción sonora desarrollado por Adobe. Es ampliamente utilizado en podcasting, radio, cine, documentales y producción audiovisual institucional.

Adobe Premiere Pro. Software profesional de edición de vídeo no lineal desarrollado por Adobe. Constituye uno de los estándares de la industria audiovisual contemporánea.

After Effects. Software especializado en motion graphics, composición digital y efectos visuales. Forma parte del ecosistema Adobe.

Algoritmo. Conjunto de instrucciones matemáticas utilizadas para resolver problemas o ejecutar tareas específicas. En Inteligencia Artificial, los algoritmos permiten analizar datos y generar contenidos.

Altas luces. Zonas más iluminadas de una imagen. Su correcta gestión resulta fundamental para evitar la pérdida de información visual durante la grabación y la corrección de color.

Ambientación sonora. Conjunto de sonidos ambientales que caracterizan un espacio determinado. También denominado paisaje sonoro.

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

Ángulo aberrante. Posición inclinada de la cámara respecto al horizonte. Se utiliza para transmitir tensión, inestabilidad o alteración psicológica. Sinónimo: Ángulo holandés.

Ángulo cenital. Posición de cámara situada completamente por encima del sujeto. Ofrece una visión vertical de la escena.

Ángulo contrapicado. Posición de cámara situada por debajo del sujeto. Suele asociarse a poder, autoridad o dominación.

Ángulo normal. Posición de cámara a la altura de los ojos del personaje. Genera sensación de neutralidad.

Ángulo picado. Posición de cámara situada por encima del sujeto. Suele asociarse a vulnerabilidad o inferioridad.

Animatic. Versión preliminar animada de un storyboard. Permite evaluar ritmo, duración y estructura narrativa antes de la producción definitiva.

Antagonista. Personaje o fuerza que se opone al objetivo principal del protagonista. Constituye una fuente habitual de conflicto narrativo.

Apertura. Parámetro óptico que regula la cantidad de luz que atraviesa el objetivo de una cámara. Se expresa mediante valores f (f/1.8, f/4, f/11, etc.). La apertura influye tanto en la exposición como en la profundidad de campo.

Arte conceptual. Representación visual preliminar utilizada durante la preproducción para definir personajes, escenarios o atmósferas.

Artefacto digital. Distorsión visual o sonora generada durante procesos de compresión, grabación o procesamiento digital.

Asistente de dirección. Profesional encargado de coordinar la organización operativa del rodaje y facilitar el cumplimiento del plan de producción.

Asistente de producción. Miembro del equipo de producción que colabora en tareas logísticas, administrativas y organizativas.

Atmos. Sistema avanzado de sonido inmersivo desarrollado por Dolby Laboratories. Permite posicionar sonidos en un espacio tridimensional.

Audiodescripción. Sistema de accesibilidad que incorpora narraciones adicionales para describir elementos visuales a personas con discapacidad visual.

Audiovisión. Concepto desarrollado por Michel Chion que describe la interacción entre imagen y sonido en la construcción de significado audiovisual.

Autoría audiovisual. Reconocimiento legal y creativo de la responsabilidad intelectual sobre una obra audiovisual.

Automatización audiovisual. Aplicación de sistemas tecnológicos para ejecutar procesos de producción o postproducción con mínima intervención humana. Especialmente relevante en entornos de Inteligencia Artificial.

B

Back Light. Fuente de iluminación situada detrás del sujeto. Su función principal consiste en separarlo visualmente del fondo. Sinónimo: Contraluz.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Balance de blancos. Proceso mediante el cual la cámara interpreta correctamente las temperaturas de color presentes en una escena. Una configuración incorrecta produce dominantes cromáticas indeseadas.

Banda sonora. Conjunto de elementos sonoros que acompañan una producción audiovisual. Incluye: Música, diálogos, ambientes y efectos sonoros.

B-Roll. Material audiovisual complementario utilizado para ilustrar, enriquecer o contextualizar una secuencia principal. Frecuentemente empleado en documentales, reportajes y entrevistas.

Benchmarking audiovisual. Proceso de análisis comparativo de producciones audiovisuales con el fin de identificar buenas prácticas, tendencias o estrategias narrativas.

Bitrate. Cantidad de información procesada o transmitida por segundo en un archivo audiovisual. Influye directamente en la calidad y el tamaño del archivo.

Blackmagic Design. Empresa tecnológica especializada en equipos audiovisuales y desarrolladora de DaVinci Resolve.

Bloqueo de cámara. Situación en la que la cámara permanece fija durante toda una toma. Puede responder a criterios narrativos o estéticos.

Boom. Soporte utilizado para posicionar micrófonos fuera del encuadre durante una grabación audiovisual.

Broadcast. Producción o transmisión audiovisual destinada a televisión o plataformas profesionales de distribución.

Branded Content. Estrategia comunicativa basada en la creación de contenidos narrativos asociados a una marca. Su objetivo principal consiste en generar valor para la audiencia más allá de la promoción directa de productos o servicios.

Brief Audiovisual. Documento que sintetiza los objetivos, público, mensaje, formato, recursos y requisitos de un proyecto audiovisual. Constituye una herramienta fundamental en la fase de preproducción.

Buffer. Memoria temporal utilizada por sistemas digitales para almacenar información durante procesos de reproducción, grabación o edición.

Business Model Canvas. Herramienta estratégica utilizada para diseñar modelos de negocio en proyectos audiovisuales y emprendimientos creativos.

Bypass. Función que permite desactivar temporalmente un efecto o procesamiento para comparar el resultado con la señal original.

Byte. Unidad básica de almacenamiento digital compuesta por ocho bits.

C

Cámara. Dispositivo tecnológico designado a captar imágenes mediante sistemas ópticos y sensores electrónicos o soportes fotoquímicos. En el contexto audiovisual contemporáneo, la cámara constituye simultáneamente una herramienta técnica y un instrumento narrativo. Su configuración influye directamente en la construcción del significado audiovisual.

Cámara de acción. Cámara compacta diseñada para registrar actividades dinámicas o deportivas. Se caracteriza por su reducido tamaño, resistencia y capacidad para grabar en condiciones extremas. Ejemplos habituales: GoPro, DJI Action, Insta360.

Cámara digital. Sistema de captación de imágenes basado en sensores electrónicos que convierten la luz en información digital.

Cámara en mano. Técnica de filmación en la que la cámara es sostenida directamente por el operador sin sistemas de estabilización. Puede transmitir: Realismo, inmediatez, tensión, dinamismo.

Cámara subjetiva. Recurso narrativo que muestra la acción desde la perspectiva visual de un personaje. Permite al espectador experimentar la escena desde el punto de vista del protagonista.

Campo. Espacio visible dentro de los límites del encuadre. Todo aquello que aparece dentro de la imagen pertenece al campo visual. Véase: Fuera de campo.

Canal alfa. Canal digital utilizado para almacenar información de transparencia en imágenes o vídeos. Resulta fundamental en procesos de composición digital y efectos visuales.

Captación sonora. Proceso mediante el cual un sistema de grabación registra ondas acústicas y las transforma en señales digitales o analógicas.

Casting. Proceso de selección de actores, presentadores, locutores o participantes para una producción audiovisual.

Chroma Key. Técnica de composición audiovisual que permite sustituir un fondo de color uniforme por otra imagen o vídeo. Generalmente se utilizan: Fondo verde, Fondo azul.

Cine digital. Modelo de producción, distribución y exhibición cinematográfica basado en tecnologías digitales. Sustituyó progresivamente a la película fotoquímica durante el siglo XXI.

Cine documental. Género audiovisual centrado en la representación de hechos, personas o fenómenos reales. Aunque trabaja con acontecimientos reales, emplea recursos narrativos y expresivos.

Cinematografía. Disciplina dedicada al estudio y práctica de la captación audiovisual mediante imágenes en movimiento. También puede referirse al trabajo visual desarrollado por el director de fotografía.

Clip. Unidad básica de vídeo o audio utilizada dentro de un sistema de edición no lineal.

Clímax. Momento de máxima tensión dramática dentro de una estructura narrativa. Suele preceder a la resolución del conflicto principal.

Código de tiempo. Sistema de referencia temporal utilizado para identificar con precisión posiciones específicas dentro de un archivo audiovisual. Se expresa mediante: Horas:Minutos:Segundos:Fotogramas. Ejemplo: 01:15:23:12

Códec. Sistema de codificación y decodificación utilizado para comprimir

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

archivos audiovisuales. Ejemplos habituales: H.264, H.265, ProRes, DNxHD.

Color grading. Proceso creativo de etalonaje mediante el cual se construye una identidad visual específica para una producción audiovisual. Véase: Corrección de color.

Colorista. Profesional especializado en corrección de color y etalonaje cinematográfico.

Compresión audiovisual. Proceso destinado a reducir el tamaño de archivos de vídeo o audio mediante algoritmos específicos.

Compresión con pérdida. Sistema de compresión que elimina parte de la información original. Permite reducir considerablemente el tamaño del archivo. Compresión sin pérdida Sistema de compresión que conserva toda la información original.

Composición audiovisual. Organización estratégica de elementos visuales dentro del encuadre. Incluye: Líneas, formas, colores, espacios, equilibrios visuales.

Composición digital. Proceso de integración de múltiples elementos visuales en una única imagen. Frecuentemente utilizado en: Cine, publicidad, efectos visuales.

Contracampo. Plano que muestra el espacio opuesto al representado previamente. Forma parte de la técnica denominada: Campo-Contracampo.

Contraluz. Iluminación situada detrás del sujeto. Produce separación visual respecto al fondo.

Contraste. Diferencia entre zonas claras y oscuras de una imagen. El contraste constituye uno de los principales recursos expresivos de la fotografía y el cine.

Corrección de color. Proceso técnico destinado a equilibrar y normalizar parámetros cromáticos y de exposición. Su objetivo principal consiste en garantizar coherencia visual.

Corte directo. Transición inmediata entre dos planos. Es la transición más utilizada en el lenguaje audiovisual. Corte en movimiento Técnica de edición que aprovecha una acción en curso para ocultar el cambio de plano.

Cortometraje. Producción audiovisual de duración reducida. Generalmente inferior a treinta minutos.

Crowdfunding. Sistema de financiación colectiva basado en pequeñas aportaciones realizadas por múltiples
personas. Plataformas habituales: Kickstarter, Verkami, Indiegogo.

Curva LO. Perfil de imagen diseñado para maximizar el rango dinámico capturado por una cámara. Su apariencia suele presentar: Bajo contraste, baja saturación, amplia información tonal.

Curva tonal. Representación gráfica utilizada para controlar luminosidad y contraste durante procesos de corrección de color.

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

D

DaVinci Resolve. Software profesional desarrollado por Blackmagic Design. Integra: Edición, corrección de color, sonido, efectos visuales, exportación. Actualmente constituye uno de los estándares de la industria audiovisual.

Deep Learning. Subcampo de la Inteligencia Artificial basado en redes neuronales profundas. Permite el desarrollo de sistemas capaces de aprender patrones complejos.

Deepfake. Contenido audiovisual generado o manipulado mediante Inteligencia Artificial para simular la apariencia o la voz de personas reales.

Demoreel. Vídeo breve utilizado por profesionales audiovisuales para mostrar sus mejores trabajos. Constituye una herramienta fundamental de promoción profesional.

Denotación. Significado literal y objetivo de una imagen o mensaje audiovisual.

Desarrollo narrativo. Fase intermedia de una historia en la que evolucionan **personajes, conflictos y acontecimientos.**

Diafragma. Mecanismo óptico situado dentro del objetivo que regula la cantidad de luz que atraviesa la lente.

Diálogo. Intercambio verbal entre personajes dentro de una producción audiovisual.

Diégesis. Universo narrativo en el que se desarrolla una historia. Incluye personajes, espacios, acontecimientos y elementos reconocidos por los personajes.

Director. Máximo responsable creativo de una producción audiovisual. Coordina los aspectos narrativos, visuales y expresivos del proyecto.

Dirección artística. Área responsable de la apariencia estética de una producción. Incluye: Decorados, vestuario, utilería, escenografía.

Director de fotografía. Profesional responsable de la construcción visual de una obra audiovisual. Gestiona: Iluminación, cámara, ópticas, exposición, composición.

Director de producción. Responsable de coordinar recursos humanos, técnicos y económicos de una producción audiovisual.

Director de sonido. Profesional encargado de supervisar la captación y diseño sonoro de una producción.

Disolvencia. Transición audiovisual en la que una imagen desaparece progresivamente mientras otra aparece simultáneamente. Sinónimo: Encadenado.

Distribución audiovisual. Proceso mediante el cual una obra llega a las audiencias a través de distintos canales de exhibición.

Documental. Género audiovisual centrado en la representación de hechos reales mediante recursos narrativos y expresivos.

Dolly. Plataforma móvil utilizada para desplazar la cámara de forma suave y controlada.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Dolly In. Movimiento de cámara que aproxima físicamente la cámara al sujeto.

Dolly Out. Movimiento de cámara que aleja físicamente la cámara respecto al sujeto.

Dominante cromática. Alteración no deseada del equilibrio de color de una imagen. Suele deberse a errores de iluminación o balance de blancos.

Dron. Aeronave no tripulada utilizada para captación audiovisual aérea. Ha transformado significativamente la producción audiovisual contemporánea.

Duración narrativa. Tiempo percibido dentro de una historia. Puede diferir del tempo real de proyección.

Duración real. Tiempo efectivo que transcurre durante la exhibición de una obra audiovisual.

Diseño de producción. Proceso de planificación visual global de una producción audiovisual. Integra escenografía, color, vestuario y elementos visuales.

Diseño sonoro. Disciplina encargada de construir la identidad acústica de una producción audiovisual mediante: Voz, música, ambientes, efectos, foley.

E

Edición. Proceso de selección, organización y articulación de imágenes y sonidos para construir una narrativa audiovisual coherente. La edición constituye una de las fases más importantes de la postproducción.

Edición colaborativa. Modalidad de trabajo en la que varios profesionales intervienen simultáneamente en un mismo proyecto audiovisual mediante plataformas compartidas.

Edición no lineal. Sistema de edición digital que permite acceder libremente a cualquier fragmento del material audiovisual sin necesidad de seguir una secuencia cronológica. Programas habituales: Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro.

Editor audiovisual. Profesional responsable de construir la versión final de una producción mediante la organización narrativa de imágenes y sonidos.

Efecto Doppler. Fenómeno acústico que modifica la percepción de la frecuencia sonora cuando existe movimiento relativo entre la fuente y el observador.

Efecto especial. Recurso visual o sonoro destinado a generar situaciones imposibles o difíciles de registrar directamente durante la grabación.

Efecto Kuleshov. Principio teórico desarrollado por Lev Kuleshov que demuestra que el significado de una imagen depende de su relación con otras imágenes dentro del montaje. Constituye uno de los fundamentos del lenguaje audiovisual.

Efecto sonoro. Sonido incorporado a una producción audiovisual para reforzar acciones, ambientes o elementos narrativos.

Eje de acción. Línea imaginaria que organiza espacialmente a los personajes y movimientos dentro de una escena. La regla de los 180 grados se basa en este concepto.

Elipsis. Recurso narrativo que consiste en omitir acontecimientos o períodos temporales considerados irrelevantes para la historia. Permite condensar la narración.

Emisor. Persona, organización o institución que produce y transmite un mensaje audiovisual.

Encuadre. Selección del espacio visual que aparece dentro de los límites de la imagen.

Constituye una de las decisiones fundamentales de la narrativa audiovisual.

Encuadre abierto. Composición visual que privilegia el entorno y el contexto espacial.

Encuadre cerrado. Composición visual centrada principalmente en personajes u objetos específicos.

Encuadre dinámico. Encuadre que incorpora movimiento interno o desplazamiento de cámara.

Encuadre estático. Encuadre sin movimiento de cámara.

Encadenado. Transición audiovisual en la que una imagen desaparece progresivamente mientras otra aparece simultáneamente.

Escaleta. Documento que organiza secuencialmente los contenidos de una producción audiovisual. Se utiliza frecuentemente en: Documentales, progra**mas televisivos, podcasts, vídeos corporativos.**

Escena. Unidad narrativa formada por acciones que ocurren en un mismo espacio y tiempo dramático.

Escenografía. Conjunto de elementos físicos que configuran el espacio visual de una producción audiovisual.

Espectador. Receptor de la experiencia audiovisual. La interpretación del espectador constituye un elemento fundamental en los procesos de comunicación.

Estabilizador. Dispositivo diseñado para reducir vibraciones y movimientos indeseados durante la grabación. Ejemplos: Gimbal, steadicam, estabilización electrónica.

Estética audiovisual. Conjunto de características visuales y sonoras que definen el estilo de una producción.

Estilo visual. Identidad estética construida mediante decisiones relacionadas con: Iluminación, color, composición, ópticas, movimiento.

Estrategia transmedia. Diseño narrativo que distribuye una historia a través de múltiples plataformas y formatos.

Etalonaje. Proceso creativo mediante el cual se construye una identidad cromática específica para una producción audiovisual.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Ética audiovisual. Conjunto de principios que orientan el uso responsable de imágenes, sonidos y tecnologías de producción audiovisual. Evento narrativo Acontecimiento que modifica el desarrollo de la historia.

Exposición. Cantidad de luz registrada por el sensor o soporte de captación. Depende de: Apertura, velocidad, ISO.

Exposición correcta. Equilibrio óptimo entre zonas claras y oscuras de una imagen.

Exposición múltiple. Técnica que combina varias captaciones sobre una misma imagen.

Exportación. Proceso mediante el cual un proyecto audiovisual se convierte en un archivo final destinado a distribución o exhibición.

Expresividad visual. Capacidad de los elementos visuales para transmitir emociones o significados.

Extensión focal. Distancia focal específica utilizada por un objetivo.

F

Fade In. Transición en la que la imagen o el sonido aparecen progresivamente desde el negro o el silencio.

Fade Out. Transición en la que la imagen o el sonido desaparecen progresivamente hacia el negro o el silencio.

Feedback. Proceso de retroalimentación utilizado para evaluar y mejorar producciones audiovisuales.

Fidelidad sonora. Capacidad de un sistema para reproducir sonido con precisión respecto a la fuente original.

Field Recorder. Dispositivo portátil utilizado para registrar audio en exteriores.

Ficción. Modalidad narrativa basada en acontecimientos imaginarios o recreados.

Figura retórica audiovisual. Recurso expresivo utilizado para construir significados simbólicos mediante imágenes y sonidos.

Filtro. Elemento óptico o digital destinado a modificar características visuales o sonoras.

Filtro ND. Filtro de densidad neutra utilizado para reducir la cantidad de luz que entra en la cámara sin alterar los colores.

Final Cut Pro. Software profesional de edición audiovisual desarrollado por Apple.

Foley. Técnica de recreación sonora utilizada para producir efectos sincronizados con la imagen. Ejemplos: Pasos, golpes, manipulación de objetos, movimiento de ropa.

Fondo. Zona visual situada detrás del sujeto principal dentro de un encuadre.

Formato audiovisual. Conjunto de características técnicas que definen un archivo o una producción audiovisual.

Formato vertical. Configuración visual predominante en plataformas móviles. Relación habitual: 9:16

Formato horizontal. Configuración visual tradicional en cine y televisión. Relaciones habituales: 16:9, 21:9

Fotografía cinematográfica. Disciplina responsable de la construcción visual de una obra audiovisual.

Fotograma. Unidad mínima de una imagen en movimiento. La sucesión de fotogramas genera la ilusión de movimiento.

Fotograma por segundo (FPS). Cantidad de imágenes mostradas cada segundo. Valores habituales: 24 fps, 25 fps, 30 fps, 50 fps, 60 fps.

Frecuencia. Número de vibraciones sonoras producidas por segundo. Se mide en Hertz (Hz).

Frecuencia de muestreo. Cantidad de muestras de audio capturadas por segundo durante una grabación digital. Valores habituales: 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz.

Fuera de campo. Espacio que existe narrativamente fuera de los límites visibles del encuadre. Constituye uno de los recursos expresivos más importantes del lenguaje audiovisual.

Full Frame. Sensor digital con dimensiones equivalentes al fotograma fotográfico tradicional de 35 mm. Ofrece: Mayor rango dinámico, mejor rendimiento en baja iluminación, menor profundidad de campo.

Fundido. Transición progresiva entre imágenes o sonidos. Puede ser: Fundido de entrada, fundido de salida, fundido encadenado.

Fundido a negro. Transición utilizada habitualmente para indicar cierre narrativo o paso temporal significativo.

Fuente sonora. Origen físico de un sonido dentro de una producción audiovisual.

Futuro diegético. Representación narrativa de acontecimientos futuros dentro del universo de la historia.

G

Gaffer. Profesional responsable de la ejecución técnica de la iluminación durante una producción audiovisual. Trabaja bajo la supervisión del director de fotografía y coordina al equipo de eléctricos.

Gain (Ganancia). Incremento aplicado a una señal de audio o vídeo para aumentar su intensidad. En audio, una ganancia excesiva puede generar ruido o distorsión.

Generador de caracteres. Sistema utilizado para incorporar textos, títulos, rótulos y gráficos sobre una imagen audiovisual.

Género audiovisual. Categoría narrativa que agrupa obras con características temáticas y estructurales similares. Ejemplos: Drama, comedia, terror, documental, ciencia ficción, thriller.

Gestión de color. Conjunto de procedimientos destinados a garantizar la coherencia cromática durante todas las fases de producción audiovisual.

Gimbal. Sistema electrónico de estabilización basado en motores y sensores.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Permite realizar movimientos suaves de cámara incluso durante desplazamientos complejos.

Gradación cromática. roceso creativo destinado a construir una estética visual específica mediante el color. Véase: Etalonaje.

Grano. Textura visual producida por la película fotoquímica o simulada digitalmente. Puede utilizarse como recurso estético.

Gran angular. Objetivo con distancia focal reducida que proporciona un amplio campo visual. Generalmente: 16 mm-35 mm.

Grabación multicámara. Sistema de producción que utiliza varias cámaras registrando simultáneamente una misma acción.

Grabadora digital. Dispositivo destinado a registrar audio en formato digital.

Green Screen. Superficie verde utilizada para realizar procesos de chroma key.

Guion. Documento que organiza narrativamente una producción audiovisual. Constituye la base de la preproducción.

Guion literario. Documento centrado en la descripción narrativa de acciones, personajes, diálogos y situaciones.

Guion técnico. Documento que traduce el guion literario a instrucciones audiovisuales específicas. Incluye: Planos, movimientos, sonido, duración.

Guionista. Profesional encargado de escribir y desarrollar historias audiovisuales.

GUI (Graphical User Interface). Interfaz gráfica que permite la interacción entre usuarios y aplicaciones informáticas.

Guion transmedia. Diseño narrativo concebido para desarrollarse a través de múltiples plataformas y formatos.

H

H.264. Códec de compresión de vídeo ampliamente utilizado en Internet y plataformas audiovisuales. Combina calidad y eficiencia de almacenamiento.

H.265. Códec de compresión más eficiente que H.264. Permite reducir el tamaño de los archivos manteniendo niveles elevados de calidad.

Hardware. Conjunto de componentes físicos de un sistema tecnológico.

HDR (High Dynamic Range). Tecnología que amplía el rango dinámico y cromático de una imagen. Permite representar con mayor detalle: Sombras, medios tonos, altas luces.

Headroom. Margen de seguridad existente entre el nivel habitual de una señal y el punto de saturación.

Hertz (Hz). Unidad utilizada para medir frecuencia. Un Hertz equivale a una vibración por segundo.

Histograma. Representación gráfica de la distribución tonal de una imagen. Permite evaluar objetivamente la exposición.

Historia. Conjunto de acontecimientos que conforman el relato audiovisual.

Hoja de llamado. Documento de producción que informa a cada integrante del equipo sobre horarios, localizaciones y actividades previstas para una jornada de rodaje.

Hook. Elemento diseñado para captar la atención de la audiencia durante los primeros segundos de una pieza audiovisual. Especialmente importante en redes sociales.

Hot Shoe. Conector situado en la parte superior de muchas cámaras que permite incorporar accesorios externos.

Hiperrealismo. Estética que busca intensificar la percepción de realidad mediante recursos visuales o sonoros.

HMI. Tipo de iluminación profesional basada en lámparas de halogenuros metálicos. Frecuentemente utilizada en cine y televisión.

Hyperlapse. Técnica audiovisual que combina desplazamientos físicos prolongados con secuencias aceleradas.

I

IA Generativa. Subcampo de la Inteligencia Artificial capaz de producir contenidos originales a partir de instrucciones humanas. Puede generar: Texto, imagen, audio, vídeo.

Identidad visual. Conjunto de elementos gráficos que permiten reconocer una organización, marca o producción audiovisual.

Iluminación. Proceso mediante el cual se controla la luz para construir significado visual.

Iluminación ambiental. Luz general presente en una escena.

Iluminación de relleno. Fuente luminosa utilizada para suavizar sombras generadas por la luz principal.

Iluminación de tres puntos. Sistema clásico compuesto por: Luz principal (Key Light), Luz de relleno (Fill Light), Contraluz (Back Light).

Iluminación natural. Luz procedente de fuentes no artificiales. Principalmente: Sol, luna, reflejos naturales.

Iluminación artificial. Luz generada mediante dispositivos eléctricos.

Imagen corporativa. Percepción visual construida por una organización a través de elementos gráficos y audiovisuales.

Imagen de marca. Representación simbólica y comunicativa asociada a una organización, producto o institución.

Imagen fija. Representación visual estática sin movimiento.

Imagen en movimiento. Secuencia de fotogramas que produce la ilusión perceptiva de movimiento.

Ingesta. Proceso inicial mediante el cual los archivos audiovisuales se incorporan al flujo de trabajo de producción o postproducción.

Inteligencia Artificial. Conjunto de tecnologías capaces de realizar tareas asociadas tradicionalmente a capacidades cognitivas humanas.

Interfaz audiovisual. Entorno de interacción entre usuarios y sistemas de producción o edición audiovisual.

Interpolación. Proceso matemático utilizado para generar información adicional entre datos existentes.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

ISO. Parámetro que determina la sensibilidad del sensor a la luz. Valores elevados aumentan sensibilidad, pero también pueden incrementar el ruido digital.

ISO Nativo. Valor de sensibilidad para el cual un sensor ofrece su rendimiento óptimo.

Institucional audiovisual. Producción destinada a comunicar la identidad, actividades o valores de una organización.

Integración multimedia. Proceso de combinación de diferentes formatos comunicativos: Texto, imagen, sonido, vídeo, interactividad.

Intensidad sonora. Nivel de energía percibida de un sonido. Se expresa habitualmente en decibelios (dB).

Inteligibilidad. Capacidad de comprender claramente un mensaje sonoro o verbal.

Inmersión. Sensación psicológica mediante la cual el espectador percibe una fuerte integración dentro de una experiencia audiovisual.

Inserto. Plano breve destinado a mostrar un detalle específico relevante para la narrativa.

Interactividad. Capacidad de la audiencia para intervenir activamente en una experiencia comunicativa.

Introducción narrativa. Fase inicial de una historia en la que se presentan personajes, contexto y conflicto principal.

J

J-Cut. Técnica de montaje en la que el audio de una escena comienza antes de que aparezca su correspondiente imagen. Recibe su nombre por la forma que adquieren las pistas de audio y vídeo en la línea de tiempo de los programas de edición.

Jerarquía visual. Organización de elementos visuales según su importan**cia** dentro de una composición. Permite dirigir la atención del espectador hacia determinadas zonas de la imagen.

JPEG. Formato de compresión de imágenes digitales ampliamente utilizado en entornos multimedia. Utiliza compresión con pérdida.

Jump Cut. Tipo de corte que genera una discontinuidad perceptible dentro de una misma acción o encuadre. Tradicionalmente se consideraba un error de continuidad, aunque posteriormente fue incorporado como recurso expresivo.

Justificación narrativa. Motivación argumental que explica la utilización de un determinado recurso audiovisual. Toda decisión técnica debería poseer una justificación narrativa.

K

Key Light. Fuente principal de iluminación dentro de un esquema lumínico. Constituye la luz dominante de una escena.

Keyframe. Punto de referencia utilizado en animación y edición para definir cambios específicos en parámetros visuales o sonoros.

Keyword. Palabra clave utilizada para clasificar y recuperar información audiovisual dentro de bases de datos o sistemas de edición.

Kicker Light. Fuente de iluminación lateral utilizada para separar visualmente al sujeto del fondo.

Kilohertz (kHz). Unidad equivalente a mil Hertz. Se utiliza habitualmente para describir frecuencias de muestreo en audio digital. Ejemplos: 44.1 kHz, 48 kHz, 96 kHz

Kinescopio. Sistema histórico utilizado para registrar emisiones televisivas mediante filmación directa de pantallas. Actualmente posee interés principalmente histórico.

Kinetoscopio. Dispositivo desarrollado por Thomas Edison que permitió la visualización individual de imágenes en movimiento durante los orígenes del cine.

Kit de iluminación. Conjunto de equipos utilizados para construir esquemas lumínicos en fotografía y producción audiovisual.

Knowledge Graph. Sistema de organización de información basado en relaciones semánticas. Comienza a emplearse en sistemas avanzados de Inteligencia Artificial aplicados a la producción audiovisual.

L

L-Cut. Técnica de montaje en la que el audio de una escena continúa después de que la imagen haya cambiado. Permite generar transiciones más fluidas y naturales.

Latencia. Tiempo de retraso existente entre una acción y la respuesta de un sistema digital. En producción audiovisual puede afectar: Grabación, monitorización, streaming, edición.

Lavalier. Micrófono de pequeño tamaño diseñado para fijarse discretamente a la ropa de una persona. Frecuentemente utilizado en: Entrevistas, informativos, conferencias, producciones institucionales. Sinónimo: Micrófono de corbata.

Layout. Diseño estructural de elementos visuales dentro de una composición gráfica o audiovisual.

Lens Flare. Fenómeno óptico producido cuando una fuente luminosa intensa incide directamente sobre el objetivo de la cámara. Puede utilizarse como recurso estético o resultar indeseado.

Lente. Conjunto óptico encargado de dirigir la luz hacia el sensor o soporte de captación.

Lenguaje audiovisual. Sistema de comunicación basado en la combinación de imágenes, sonidos, movimientos, montaje y otros recursos expresivos.

Levelling. Proceso de ajuste de niveles sonoros para garantizar uniformidad en una producción de audio.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Light Painting. Técnica fotográfica basada en la utilización de fuentes luminosas móviles durante exposiciones prolongadas.

Light Wrap. Efecto visual utilizado en composición digital para integrar objetos o personas dentro de un entorno mediante la simulación de iluminación envolvente.

Limitador. Procesador dinámico destinado a impedir que una señal sonora supere un determinado nivel máximo.

Línea de tiempo. Espacio de trabajo principal en los sistemas de edición audiovisual no lineal. Permite organizar cronológicamente imágenes, sonidos y efectos.

Linked Media. Sistema mediante el cual diferentes archivos audiovisuales permanecen vinculados durante procesos de edición.

Live Streaming. Transmisión audiovisual en tiempo real a través de Internet. Aplicaciones frecuentes: Eventos, conferencias, clases, videojuegos, comunicación institucional.

Localización. Espacio físico donde se desarrolla una producción audiovisual.

Localización natural. Espacio real utilizado como escenario de una producción.

Localización técnica. Documento que recopila información relevante sobre una localización. Incluye: Accesos, iluminación, sonido, permisos, riesgos.

Logline. Resumen extremadamente breve de una historia audiovisual. Generalmente se expresa en una o dos frases.

LOG. Perfil de captura diseñado para preservar el máximo rango dinámico posible. Genera imágenes con: Bajo contraste, baja saturación, amplia información tonal.

Long Shot. Plano general amplio que muestra personajes y entorno con gran amplitud espacial.

Loop. Repetición continua de un fragmento de audio o vídeo.

Loudness. Percepción subjetiva de intensidad sonora. Actualmente constituye uno de los parámetros fundamentales en distribución audiovisual profesional.

LUFS. (Loudness Units relative to Full Scale) Unidad de medición utilizada para normalizar niveles sonoros. Valores habituales: -16 LUFS (Podcast), -14 LUFS (YouTube), -23 LUFS (Broadcast europeo)

LUT. (Look-Up Table) Archivo utilizado para transformar información cromática. Puede emplearse con fines: Técnicos, creativos.

Luz ambiente. Iluminación general existente en una localización.

Luz continua. Sistema de iluminación que permanece encendido de forma constante durante la grabación.

Luz de contra. Fuente luminosa situada detrás del sujeto.

Luz de relleno. Fuente destinada a suavizar sombras generadas por la luz principal.

Luz dura. Iluminación que genera sombras marcadas y contrastadas.

Luz principal. Fuente luminosa dominante dentro de una escena.

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

Luz suave. Iluminación que genera transiciones graduales entre luces y sombras.
Luminancia. Cantidad de brillo presente en una imagen. Constituye una de las variables fundamentales en corrección de color y control de exposición.
Lumetri Color. Herramienta de corrección cromática integrada en Adobe Premiere Pro. Permite realizar ajustes primarios y secundarios de color.
LUT Creativa. LUT diseñada para construir una apariencia estética específica.
LUT Técnica. LUT utilizada para convertir imágenes entre distintos espacios de color o perfiles de captura.
Lux. Unidad utilizada para medir la cantidad de iluminación presente sobre una superficie.

M

Marca personal. Percepción profesional que otras personas construyen sobre un individuo a partir de sus competencias, valores, experiencias y presencia pública. En el ámbito audiovisual constituye una herramienta fundamental para la empleabilidad y el emprendimiento.
Masterización. Proceso final de optimización técnica de una producción sonora o audiovisual antes de su distribución.
Match Cut. Técnica de montaje que conecta dos planos mediante similitudes visuales, sonoras o conceptuales. Permite generar continuidad narrativa o asociaciones simbólicas.
Media Encoder. Software desarrollado por Adobe para la codificación y exportación de archivos audiovisuales.
Media Manager. Sistema utilizado para organizar, consolidar y administrar archivos audiovisuales dentro de proyectos complejos.
Metadata. Información asociada a un archivo audiovisual que facilita su identificación, clasificación y recuperación. Véase: Metadatos.
Metadatos. Conjunto de datos descriptivos asociados a archivos audiovisuales. Pueden incluir: Autor, fecha, cámara, resolución, palabras clave, derechos de uso.
Mezcla. Proceso de combinación y equilibrio de múltiples fuentes sonoras dentro de una producción audiovisual.
Micrófono. Dispositivo que transforma ondas acústicas en señales eléctri**cas** o digitales.
Micrófono bidireccional. Micrófono que capta sonido principalmente desde la parte frontal y posterior.
Micrófono cardioide. Micrófono cuya máxima sensibilidad se concentra en la zona frontal.
Micrófono de condensador. Micrófono caracterizado por su elevada sensibilidad y calidad de captación. Especialmente utilizado en: Estudios, locución, producción musical.
Micrófono de corbata. Micrófono de pequeño tamaño fijado a la ropa del hablante. Sinónimo: Lavalier.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Micrófono dinámico. Micrófono robusto y resistente utilizado habitualmente en: Radio, directos, podcasting, eventos.
Micrófono omnidireccional. Micrófono que capta sonido procedente de todas las direcciones.
Micrófono shotgun. Micrófono altamente direccional diseñado para captar sonido a distancia minimizando ruidos laterales. Frecuente en cine y documentales.
Midtones. Zona tonal intermedia situada entre sombras y altas luces.
Miniserie. Producción audiovisual seriada de corta duración y número limitado de episodios.
Mixdown. Archivo final generado tras la mezcla de múltiples pistas de audio.
Mockup. Representación visual preliminar utilizada para mostrar el aspecto final de un producto audiovisual o gráfico.
Modelo de negocio audiovisual. Estructura que define cómo una organización genera valor y obtiene ingresos mediante actividades audiovisuales.
Monitor de referencia. Pantalla diseñada para reproducir imágenes con máxima fidelidad cromática.
Monitorización. Proceso de supervisión continua de señales de audio o vídeo durante grabación o edición.
Montaje. Proceso mediante el cual se organizan imágenes y sonidos para construir significado audiovisual.
Montaje alterno. Técnica de edición que alterna acciones desarrolladas en diferentes espacios o tiempos.
Montaje intelectual. Concepto desarrollado por Sergei Eisenstein que busca generar ideas mediante la relación entre planos.
Montaje paralelo. Forma de edición que presenta acontecimientos simultáneos desarrollados en espacios diferentes.
Moodboard. Panel visual utilizado durante la preproducción para definir estilos, atmósferas e identidades estéticas.
Motion Capture. Tecnología utilizada para registrar movimientos humanos y aplicarlos a personajes digitales.
Motion Graphics. Disciplina audiovisual centrada en la animación gráfica de textos, formas y elementos visuales.
Multicámara. Sistema de producción que utiliza simultáneamente varias cámaras para registrar una misma acción.
Multiplataforma. Estrategia de distribución basada en la difusión de contenidos a través de múltiples medios y dispositivos.

N

Narración. Proceso mediante el cual se organizan acontecimientos para construir una historia.
Narrador. Instancia comunicativa que transmite la historia al espectador.

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

Narrativa audiovisual. Conjunto de estrategias utilizadas para organizar historias mediante imágenes y sonidos.
Narrativa transmedia. Modelo narrativo que distribuye una historia entre múltiples plataformas complementarias.
Nodo. Unidad de procesamiento utilizada en sistemas avanzados de corrección de color, especialmente en DaVinci Resolve.
Noise Floor. Nivel mínimo de ruido presente en una señal sonora.
Normalización. Proceso técnico destinado a ajustar niveles de audio para alcanzar un valor específico.
Notch Filter. Filtro diseñado para eliminar frecuencias concretas no deseadas.
Nube (Cloud). Infraestructura digital que permite almacenar, compartir y procesar contenidos audiovisuales de forma remota.
NLE. Siglas de Non-Linear Editing. Sistema de edición no lineal.
Nivel de audio. Intensidad de una señal sonora medida en decibelios.
Nivel de negro. Valor más oscuro representable dentro de una imagen.
Nivel de blanco. Valor más brillante representable dentro de una imagen.
Noise Reduction. Proceso destinado a reducir ruidos no deseados en grabaciones sonoras.
NTSC. Sistema histórico de televisión analógica desarrollado en Estados Unidos.
Nube colaborativa. Entorno digital compartido utilizado para producción y edición audiovisual remota.

O

Objetivo. Sistema óptico encargado de dirigir la luz hacia el sensor de una cámara.
Objetivo fijo. Objetivo con distancia focal constante.
Objetivo zoom. Objetivo que permite variar la distancia focal.
Obturador. Mecanismo encargado de controlar el tiempo durante el cual el sensor recibe luz.
Off. Sonido o voz cuya fuente no aparece visible en pantalla.
Omnidireccional. Patrón polar de captación sonora que registra audio procedente de todas las direcciones.
Open Gate. Modo de captura que utiliza la superficie completa del sensor de una cámara.
Open Source. Modelo de desarrollo basado en software de código abierto.
Operador de cámara. Profesional encargado de manejar físicamente la cámara durante una grabación.
Operador de dron. Especialista responsable de pilotar drones destinados a captación audiovisual. Optimización audiovisual Proceso destinado a mejorar la calidad técnica y funcional de contenidos audiovisuales.
Over The Shoulder (OTS). Plano realizado desde detrás del hombro de un personaje. Frecuentemente utilizado en diálogos.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Overdub. Grabación adicional realizada sobre una pista previamente registrada.
Overexposure. Situación en la que una imagen recibe demasiada luz. Véase: Sobreexposición.
Overlay. Elemento gráfico superpuesto sobre una imagen audiovisual.
Overscan. Área adicional de imagen utilizada históricamente en sistemas televisivos.
OTT. (Over The Top) Servicios de distribución audiovisual a través de Internet. Ejemplos: Nefflix, Disney+, Prime Video.
Out Point. Punto final seleccionado dentro de un clip para procesos de edición.
Output. Resultado final generado por un sistema audiovisual.
Outside Broadcast (OB). Producción audiovisual realizada fuera de estudios mediante unidades móviles.

P

Paneo. Movimiento horizontal de la cámara realizado desde un punto fijo. Puede ejecutarse: De izquierda a derecha, de derecha a izquierda. Su función puede ser descriptiva, narrativa o expresiva.
Panorama. Representación visual amplia de un espacio o entorno. También puede referirse a fotografías o vídeos obtenidos mediante la unión de múltiples imágenes.
Paralaje. Fenómeno visual producido cuando los objetos parecen desplazarse a diferentes velocidades según su distancia respecto al observador.
Parámetro. Variable configurable dentro de un sistema audiovisual. Ejemplos: ISO, Apertura, Saturación, Volumen.
Parque de equipos. Conjunto de recursos técnicos disponibles para una producción audiovisual.
Patrón polar. Representación gráfica que indica la sensibilidad direccional de un micrófono.
Película fotoquímica. Soporte tradicional utilizado históricamente para registrar imágenes cinematográficas antes de la generalización de la tecnología digital.
Percepción audiovisual. Proceso mediante el cual los espectadores interpretan imágenes y sonidos para construir significado.
Perfil de color. Conjunto de parámetros que define cómo se representan los colores en un sistema audiovisual.
Pipeline audiovisual. Flujo de trabajo estructurado que organiza las diferentes etapas de producción y postproducción.
Pixel. Unidad mínima que compone una imagen digital.
Pitch. Presentación breve diseñada para comunicar y defender una propuesta audiovisual ante clientes, instituciones o inversores.
Pitch Deck. Documento visual utilizado para presentar proyectos audiovisuales.

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

Plano. Unidad básica del lenguaje audiovisual. Corresponde a una toma continua registrada por una cámara.
Plano americano. Encuadre que muestra al personaje aproximadamente desde las rodillas hasta la cabeza. Tradicionalmente utilizado en el cine western.
Plano cenital. Plano realizado desde una posición completamente vertical respecto al sujeto.
Plano conjunto. Encuadre que muestra a varios personajes interactuando dentro de un mismo espacio.
Plano detalle. Encuadre centrado en un elemento específico de gran importancia narrativa.
Plano entero. Encuadre que muestra al personaje completo dentro del espacio visual.
Plano general. Encuadre amplio que concede protagonismo al entorno.
Plano medio. Encuadre que muestra aproximadamente al personaje desde la cintura hasta la cabeza.
Plano medio corto. Encuadre que muestra aproximadamente al personaje desde el pecho hasta la cabeza.
Plano nadir. Encuadre realizado desde una posición completamente inferior respecto al sujeto.
Plano picado. Encuadre realizado desde una posición superior respecto al sujeto.
Plano contrapicado. Encuadre realizado desde una posición inferior respecto al sujeto.
Plano recurso. Plano complementario utilizado para enriquecer o ilustrar una secuencia principal.
Plano secuencia. Toma continua que desarrolla una acción completa sin cortes de montaje visibles.
Plano subjetivo. Plano que reproduce la perspectiva visual de un personaje.
Plataforma OTT. Servicio de distribución audiovisual basado en Internet.
Playback. Sistema utilizado para reproducir audio o vídeo previamente grabado durante una producción.
Plugin. Complemento informático diseñado para ampliar las funcionalidades de un programa audiovisual.
Podcast. Producción sonora distribuida digitalmente para escucha bajo demanda.
Point of View (POV). Representación audiovisual desde la perspectiva de un personaje.
Postproducción. Fase de producción posterior al rodaje. Incluye: Edición, sonido, corrección de color, efectos visuales, exportación.
Preproducción. Etapa previa a la grabación destinada a planificar todos los aspectos del proyecto audiovisual.
Preset. Configuración predefinida utilizada para aplicar ajustes de forma rápida.
Producción audiovisual. Conjunto de procesos destinados a transformar una idea en una obra audiovisual terminada.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Productor. Responsable de coordinar recursos económicos, humanos y técnicos.
Product Placement. Técnica publicitaria basada en la incorporación de marcas dentro de contenidos audiovisuales.
Profundidad de campo. Zona de la imagen que aparece enfocada.
Profundidad narrativa. Nivel de complejidad interpretativa presente en una historia audiovisual.
Prompt. Instrucción utilizada para interactuar con sistemas de Inteligencia Artificial.
Prompt Engineering. Disciplina centrada en el diseño estratégico de instrucciones para sistemas de IA.
Proxy. Versión ligera de un archivo audiovisual utilizada para facilitar procesos de edición.

Q

QuickTime. Formato multimedia y ecosistema de reproducción desarrollado por Apple.
Quick Cut. Técnica de edición basada en la utilización de cortes rápidos y sucesivos.
Quórum visual. Concepto utilizado ocasionalmente para describir la cantidad mínima de información visual necesaria para comprender una escena.
Qualifier. Herramienta de selección cromática utilizada en corrección de color para aislar tonalidades específicas.
Quantization. Proceso matemático utilizado durante la digitalización de señales analógicas.

R

Rack Focus. Técnica mediante la cual el enfoque se desplaza de un sujeto a otro dentro del mismo plano.
Radiofrecuencia. Tecnología utilizada para transmitir señales inalámbricas de audio y vídeo.
Rango dinámico. Capacidad de un sistema para registrar simultáneamente zonas muy oscuras y muy iluminadas.
RAW. Formato de captura que conserva la máxima información registrada por el sensor antes del procesamiento final.
Realidad aumentada. ecnología que superpone elementos digitales sobre el entorno físico.
Realidad virtual. Entorno digital inmersivo generado mediante tecnologías informáticas.
Receptor. Persona o audiencia que recibe e interpreta un mensaje audiovisual.
Rec.709. Espacio de color estándar utilizado en televisión y producción audiovisual digital.

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

Rec.2020. Espacio de color avanzado desarrollado para contenidos UHD y HDR.
Reducción de ruido. Proceso destinado a minimizar sonidos o elementos visuales no deseados.
Reel. Vídeo breve utilizado para difusión en redes sociales o promoción profesional.
Referente visual. Elemento utilizado como inspiración o guía estética durante la producción audiovisual.
Render. Proceso mediante el cual un sistema genera la versión final de una composición audiovisual.
Renderizado. Acción de procesar y generar imágenes, vídeos o efectos visuales terminados.
Resolución. Cantidad de información visual presente en una imagen digital.
Resolución narrativa. Fase final de una historia en la que se resuelven los conflictos principales.
Resonancia emocional. Capacidad de una producción audiovisual para generar impacto afectivo en la audiencia.
Reverb. Efecto sonoro que simula reflexiones acústicas en un espacio.
Retoque digital. Proceso de modificación o mejora de imágenes mediante herramientas informáticas.
Retórica audiovisual. Conjunto de recursos persuasivos utilizados mediante imágenes y sonidos.
Ritmo audiovisual. Velocidad percibida de una narración audiovisual.
Rodaje. Proceso de grabación de imágenes y sonidos durante la fase de producción.
Rol narrativo. Función desempeñada por un personaje dentro de una historia.
Room Tone. Sonido ambiente característico de un espacio. Se utiliza para garantizar continuidad sonora durante la edición.
Rótulo. Elemento textual incorporado a una producción audiovisual.
Rough Cut. Primera versión preliminar del montaje de una obra audiovisual.
Rule of Thirds. Principio compositivo basado en la división de la imagen en nueve áreas equivalentes. Sinónimo: Regla de los tercios.
Raccord. Principio de continuidad que garantiza coherencia visual y sonora entre planos consecutivos.
Raccord de dirección. Continuidad relacionada con la orientación de movimientos y desplazamientos.
Raccord de iluminación. Continuidad relacionada con las condiciones lumínicas entre planos.
Raccord de mirada. Continuidad basada en la dirección visual de los personajes.
Raccord de movimiento. Continuidad relacionada con acciones desarrolladas entre diferentes planos.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

S

Saturación. Intensidad o pureza de un color. Una saturación elevada produce colores vivos e intensos, mientras que una saturación reducida genera imágenes más apagadas o desaturadas.

Scouting. Proceso de búsqueda, análisis y evaluación de localizaciones para una producción audiovisual.

Sensor. Dispositivo electrónico encargado de captar la luz y transformarla en información digital. Constituye el equivalente tecnológico de la retina humana.

Sensor APS-C. ensor de tamaño intermedio ampliamente utilizado en fotografía y vídeo digital.

Sensor Full Frame. Sensor con dimensiones equivalentes al fotograma tradicional de 35 mm.

Secuencia. Conjunto de escenas relacionadas que conforman una unidad narrativa superior.

Secuencia de apertura. Conjunto inicial de imágenes destinadas a introducir una producción audiovisual.

Secuencia de créditos. Bloque audiovisual que presenta información sobre participantes y responsables de una obra.

Señal audiovisual. Información visual y sonora transmitida mediante sistemas electrónicos o digitales.

Sharpness. Nivel de nitidez percibido en una imagen.

Shot. Término anglosajón utilizado para referirse a un plano o toma.

Shotgun. Micrófono altamente direccional utilizado para captar sonido a distancia.

Showrunner. Profesional responsable de coordinar aspectos creativos y ejecutivos en una serie audiovisual.

Sinopsis. Resumen breve que describe el contenido principal de una obra audiovisual.

Sistema ACES. Modelo internacional de gestión de color desarrollado por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas.

Slow Motion. Técnica audiovisual que reproduce imágenes a una velocidad inferior a la real. Produce sensación de ralentización temporal.

Software. Conjunto de programas y aplicaciones utilizados por sistemas informáticos.

Sonido ambiente. Conjunto de sonidos característicos de un entorno determinado.

Sonido diegético. Sonido que pertenece al universo narrativo reconocido por los personajes.

Sonido extradiegético. Sonido que no forma parte del universo narrativo de los personajes.

Sonido envolvente. Sistema de reproducción sonora que rodea al espectador mediante múltiples canales.

Sonido directo. Audio registrado simultáneamente a la grabación de la imagen.
Sound Design. Disciplina encargada de diseñar la identidad sonora de una producción audiovisual. Sinónimo: Diseño sonoro.
Soundtrack. Término utilizado para referirse a la banda sonora de una obra audiovisual.
Split Screen. Recurso visual que divide la pantalla en múltiples áreas simultáneas.
Stabilization. Proceso destinado a reducir movimientos indeseados en una grabación.
Steadicam. Sistema mecánico de estabilización diseñado para realizar movimientos fluidos de cámara.
Stock Footage. Material audiovisual de archivo reutilizable.
Storyboard. Representación gráfica secuencial utilizada para planificar visualmente una producción audiovisual.
Storytelling. Disciplina centrada en la construcción estratégica de historias.
Streaming. Distribución audiovisual mediante transmisión continua a través de Internet.
Subexposición. Situación en la que una imagen recibe menos luz de la necesaria.
Subtítulos. Textos incorporados a una producción audiovisual para representar diálogos o información adicional.
Superposición. Integración simultánea de elementos visuales en una misma imagen.
Suspensión narrativa. Mecanismo utilizado para mantener la atención mediante incertidumbre o expectativa.

T

Take. Término utilizado para referirse a una toma o grabación específica.
Talento. Persona que aparece ante la cámara o participa en una producción audiovisual.
Teleobjetivo. Objetivo con distancia focal elevada que permite captar sujetos lejanos. Generalmente: 85 mm o superior.
Teleprompter. Sistema que muestra textos frente a la cámara para facilitar la lectura de presentadores o locutores.
Temperatura de color. Medida que describe la apariencia cromática de una fuente luminosa. Se expresa en Kelvin (K).
Texto en pantalla. Información textual incorporada a una imagen audiovisual.
Thumbnail. Imagen miniatura utilizada para representar contenidos audiovisuales en plataformas digitales.
Tilt. Movimiento vertical de cámara realizado desde un punto fijo.
Timecode. Sistema de referencia temporal utilizado para sincronizar materiales audiovisuales.
Timeline. Espacio de trabajo donde se organiza el montaje audiovisual.
Time-Lapse. Técnica audiovisual que acelera el paso del tiempo mediante capturas periódicas.

https://doi.org/10.52495/c15.emcs.51.c55

Toma. Registro continuo realizado por una cámara entre el inicio y el final de una grabación.
Tonalidad. Relación entre matiz, saturación y luminosidad dentro de una imagen.
Tracking Shot. Movimiento de cámara que acompaña físicamente a un sujeto.
Transcodificación. Proceso de conversión de archivos audiovisuales entre diferentes formatos.
Transición. Elemento utilizado para conectar planos o secuencias.
Travelling. Movimiento físico de la cámara mediante desplazamiento sobre un soporte móvil.
Travelling lateral. Desplazamiento paralelo respecto al sujeto.
Travelling frontal. Desplazamiento de aproximación hacia el sujeto.
Travelling de retroceso. Movimiento de alejamiento respecto al sujeto.
Tratamiento. Documento narrativo intermedio entre la sinopsis y el guion.
Trípode. Soporte utilizado para estabilizar cámaras durante la grabación.

U

UHD (Ultra High Definition). Resolución audiovisual superior al Full HD. Resolución habitual: 3840 × 2160.
Unidad móvil. Vehículo equipado para realizar producciones audiovisuales fuera de estudios.
Usuario. Persona que interactúa con contenidos o sistemas audiovisuales.
UX Audiovisual. Experiencia percibida por una audiencia durante la interacción con un producto audiovisual.

V

VectorScope. Herramienta utilizada para analizar información cromática durante la corrección de color.
Velocidad de obturación. Tiempo durante el cual el sensor permanece expuesto a la luz.
Versión máster. Archivo final de máxima calidad destinado a archivo o distribución.
Video Assist. Sistema auxiliar de monitorización utilizado durante producciones audiovisuales.
Videoarte. Manifestación artística basada en el uso creativo del lenguaje audiovisual.
Vídeo corporativo. Producción audiovisual destinada a comunicar la identidad o actividades de una organización.
Vídeo explicativo. Contenido diseñado para transmitir información de forma didáctica.
Vídeo vertical. Formato audiovisual optimizado para dispositivos móviles. Relación habitual: 9:16.

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

Videoclip. Producción audiovisual diseñada para acompañar una pieza musical.
Videografía. Actividad profesional relacionada con la producción de contenidos audiovisuales.
Visión subjetiva. Representación visual desde la perspectiva de un personaje.
Voice Over. Narración incorporada sobre imágenes sin que el locutor aparezca en pantalla.
Voz en off. Traducción habitual de Voice Over.
Vlog. Formato audiovisual basado en la creación periódica de contenidos personales en vídeo.
Volumen. Percepción subjetiva de intensidad sonora.

W

Waveform. Herramienta gráfica utilizada para analizar niveles de luminancia.
Webinar. Seminario impartido a través de plataformas digitales.
White Balance. Término anglosajón para referirse al balance de blancos.
Wide Shot. Plano general amplio.
Wireless Audio. Sistema de transmisión sonora sin cables.
Workflow. Conjunto organizado de procesos que estructuran una producción audiovisual.

X

XML. Lenguaje utilizado para intercambiar información entre aplicaciones audiovisuales.
XLR. Conector profesional utilizado en sistemas de audio.

Y

YouTube Analytics. Sistema de análisis estadístico proporcionado por YouTube Studio para evaluar el rendimiento de contenidos audiovisuales.
YouTuber. Creador de contenidos especializado en la plataforma YouTube.

Z

Zebra. Herramienta de monitorización utilizada para detectar zonas sobreexpuestas.
Zoom. Objetivo con distancia focal variable.
Zoom Digital. Ampliación de imagen mediante procesamiento electrónico.
Zoom Óptico. Ampliación obtenida mediante variación física de la distancia focal.
Zona de seguridad. Área visual destinada a garantizar que información relevante permanezca visible en distintos dispositivos.
Z-Depth. Información relacionada con la profundidad espacial dentro de sistemas de composición digital y efectos visuales.

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.

Índice de figuras

Figura 1. Modelo de comunicación audiovisual 21
Figura 2. Elementos del proceso comunicativo audiovisual 22
Figura 3. Sistema integrado del lenguaje audiovisual 25
Figura 4. Recursos uso y efectos 31
Figura 5. Regla de los tercios 34
Figura 6. Regla de los tercios en televisión 34
Figura 7. Regla de los tercios en el retrato 35
Figura 8. Regla de los tercios en el paisaje 36
Figura 9. Simetría en la imagen 36
Figura 10. Asimetría en la imagen 37
Figura 11. Líneas horizontales en la imagen 38
Figura 12. Líneas verticales en la imagen 38
Figura 13. Líneas diagonales en la imagen 39
Figura 14. Líneas curvas en la imagen 39
Figura 15. La perspectiva en la imagen 40
Figura 16. La escala en la imagen 41
Figura 17. El desenfoque en la imagen 41
Figura 18. La superposición en la imagen 42
Figura 19. El uso del espacio negativo en la imagen 43
Figura 20. Recursos compositivos y efectos comunicativos 44
Figura 21. La distancia entre la cámara y el sujeto 51
Figura 22. Gran plano general (GPG) 52
Figura 23. Plano general (PG) 52
Figura 24. Plano Entero (PE) 53
Figura 25. Plano americano (PA) 53
Figura 26. Plano medio (PM) 54
Figura 27. Primer plano (PP) 54
Figura 28. Primerísimo primer plano (PPP) 55
Figura 29. Plano detalle (PD) 55
Figura 30. Tipos de planos y funciones narrativas 56
Figura 31. El ángulo normal 57
Figura 32. El ángulo picado 58
Figura 33. El ángulo contrapicado 59

Figura 34. El ángulo cenital 59
Figura 35. El ángulo nadir 60
Figura 36. El ángulo holandés o aberrante 60
Figura 37. Panorámica 62
Figura 38. Tilt 63
Figura 39. Travelling frontal. 64
Figura 40. Travelling de retroceso. 64
Figura 41. Travelling lateral. 65
Figura 42. Travelling circular. 65
Figura 43. Dolly. 66
Figura 44. Grúa. 67
Figura 45. Steadicam. 68
Figura 46. Gimbal. 68
Figura 47. Cámara hombro o en mano. 69
Figura 48. Zoom. 70
Figura 49. Los movimientos de cámara y sus efectos. 71
Figura 50. Tipos de iluminación. 77
Figura 51. Tipos de temperatura de color. 79
Figura 52. Iluminación de tres puntos. 81
Figura 53. High Key. 82
Figura 54. Low Key. 83
Figura 55. Luz frontal. 84
Figura 56. Luz lateral. 84
Figura 57. Luz superior. 85
Figura 58. Luz inferior. 85
Figura 59. La iluminación en los informativos. 87
Figura 60. La iluminación en la publicidad. 87
Figura 61. La iluminación en el documental. 88
Figura 62. La iluminación en el cine de terror. 88
Figura 63. La Iluminación en comunicación institucional. 89
Figura 64. La iluminación natural. 90
Figura 65. La iluminación artificial. 91
Figura 66. Paneles LED. 92
Figura 67. Fresnel. 93
Figura 68. Softbox. 93
Figura 70. Difusores. 94
Figura 71. Iluminación en RRSS. 95
Figura 72. La IA en la gestión de la iluminación. 97
Figura 73. El proceso básico de una cámara digital. 100
Figura 74. Parámetros del triángulo de exposición. 101
Figura 75. El objetivo. 102
Figura 76. El sensor. 103
Figura 77. El procesador. 104

Figura 78. Sistemas de almacenamiento. 104
Figura 79. Triángulo de exposición. 105
Figura 80. ISO. 107
Figura 81. Diafragma. 108
Figura 82. Velocidad de obturación. 109
Figura 83. Profundidad de campo. 110
Figura 84. Distancia focal. 111
Figura 85. Balance de blancos. 113
Figura 86. Formatos y resolución. 114
Figura 87. Frame rate o FPS. 115
Figura 88. Rango dinámico. 117
Figura 89. Histograma. 118
Figura 90. Zebra. 118
Figura 91. Focus Peaking. 119
Figura 92. Monitor forma de onda. 120
Figura 93. Vectorscopio. 120
Figura 94. Perfiles Log. 122
Figura 95. Cámaras 123
Figura 96. La IA en la producción audiovisual. 125
Figura 97. Errores comunes del operador amateur. 126
Figura 98. El sonido. 131
Figura 99. La percepción sonora. 132
Figura 100. El sonido audiovisual. 133
Figura 101. El silencio. 135
Figura 102. El sonido diegético y extradiegético. 136
Figura 103. Funciones del sonido. 138
Figura 104. Tipos de micrófonos. 139
Figura 105. Técnicas de captación sonora. 141
Figura 106. Los niveles de audio. 142
Figura 107. La postproducción sonora. 143
Figura 108. La cadena sonora. 145
Figura 109. El efecto Foley. 146
Figura 110. El sonido según el género audiovisual. 147
Figura 111. Errores más frecuentes en un sonidista. 150
Figura 112. Fases de la producción audiovisual. 156
Figura 113. El productor audiovisual. 157
Figura 114. Estructura básica para un proyecto audiovisual. 159
Figura 115. Documentos de preproducción. 161
Figura 116. El desglose de producción. 162
Figura 117. El cronograma de producción. 164
Figura 118. El presupuesto audiovisual. 165
Figura 119. La gestión de riesgos. 166
Figura 120. La producción para RRSS. 168

Figura 121. La producción multiplataforma. 169
Figura 122. La producción sostenible. 171
Figura 123. La IA y la producción audiovisual. 172
Figura 124. La producción audiovisual universitaria. 173
Figura 125. El efecto Kuleshov. 181
Figura 126. El montaje como generador de significado. 182
Figura 127. Tipos de montaje. 184
Figura 128. El montaje de continuidad. 185
Figura 129. El raccord. 187
Figura 130. La regla de los 180º. 188
Figura 131. La regla de los 30º. 189
Figura 132. El ritmo. 191
Figura 133a. Las transiciones. 192
Figura 133b. El montaje sonoro. 194
Figura 134. El montaje según el formato audiovisual. 195
Figura 135. El montaje para TikTok y reels. 196
Figura 136. La IA y el montaje audiovisual. 198
Figura 137. Adobe Premiere Pro. 203
Figura 138. Edición lineal y no lineal. 204
Figura 139. Flujo de trabajo en ENL. 206
Figura 140. Creación de un proyecto. 207
Figura 141. Interfaz de Adobe Premiere Pro. 208
Figura 142. Importación de materiales. 210
Figura 143. La organización mediante carpetas. 211
Figura 144. Creación de secuencia en ENL. 213
Figura 145. Procedimiento antes de editar. 214
Figura 146. Montaje inicial. 215
Figura 147. Herramientas para la edición. 217
Figura 148. Edición avanzada. 217
Figura 149. Transiciones. 218
Figura 150. Los textos y gráficos. 220
Figura 151. Edición de audio. 221
Figura 152. Corrección de color. 223
Figura 153. Los proxies. 223
Figura 154. La exportación. 225
Figura 155. Integración con Creative Cloud. 227
Figura 156. IA y Premiere. 229
Figura 157. Adobe Audition. 233
Figura 158. El flujo de trabajo en el sonido. 234
Figura 159. Interfaz de Adobe Audition. 235
Figura 160. Configuración de proyectos en sonido. 237
Figura 161. La grabación de audio. 238
Figura 162. La edición básica de audio . 239

Figura 163. La restauración sonora. 241
Figura 164. La captura de perfil de ruido. 242
Figura 165. Diagnóstico y reparación del audio. 243
Figura 166. El procesamiento dinámico. 245
Figura 167. La ecualización. 246
Figura 168. La edición multipista. 247
Figura 169. La automatización. 249
Figura 170. El diseño sonoro. 250
Figura 171. Creative Cloud. 251
Figura 172. Producción de podcast. 253
Figura 173. Masterización. 254
Figura 174. La exportación. 255
Figura 175. La IA en Audition. 257
Figura 176. Aplicaciones profesionales. 259
Figura 177. Corrección de color. 263
Figura 178. Etalonaje. 264
Figura 179. Teoría básica del color. 265
Figura 180. Psicología del color. 267
Figura 181. Temperatura del color. 268
Figura 182. Narrativa cromática. 269
Figura 183. Interface DaVinci Resolve. 271
Figura 184. Flujo de corrección. 272
Figura 185. Corrección primaria. 273
Figura 186. Corrección secundaria. 275
Figura 187. Nodos en DaVinci Resolve. 276
Figura 188. Herramientas de análisis. 277
Figura 189. LUTs. 279
Figura 190. Corrección de piel. 280
Figura 191. Color y géneros audiovisuales. 282
Figura 192. Corrección para RRSS. 283
Figura 193. HDR. 284
Figura 194. IA y color. 286
Figura 195. Identidad visual. 288
Figura 196. Usos de la IA en el flujo audiovisual. 293
Figura 197. Evolución de la IA en el audiovisual. 294
Figura 198. La IA generativa. 296
Figura 199. La IA aplicada a la preproducción. 297
Figura 200. La IA aplicada a la producción. 299
Figura 201. La IA aplicada a la postproducción. 301
Figura 202. La IA aplicada al sonido. 302
Figura 203. La IA aplicada a la imagen. 304
Figura 204. La IA aplicada al video. 305
Figura 205. Deepfakes. 307