

Aprendemos a través del lenguaje de las *artes audiovisuales*



5

Fascículo



El ciudadano que queremos



ARTE Y CULTURA

COLECCIÓN ARTE PARA APRENDER

Aprendemos

a través del lenguaje de las

artes audiovisuales



5

Fascículo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN



MINISTERIO DE EDUCACIÓN

**APRENDEMOS A TRAVÉS DEL LENGUAJE DE LAS ARTES AUDIOVISUALES
FASCÍCULO 5
PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN SECUNDARIA**

El presente material digital está dirigido a los estudiantes, y ha sido elaborado por la Dirección de Educación Secundaria para promover el desarrollo de las competencias en el área de Arte y Cultura propuestas en el Currículo Nacional de la Educación Básica.

Editado por

Ministerio de Educación
Calle Del Comercio N.º 193
San Borja
Lima 41, Perú
Teléfono: 615-5800
www.minedu.gob.pe

Diseño y diagramación

Nancy Marilú Marquez Huerto

Ilustración

Paul Fernando Yanque Ludeña

Propuesta de contenido

Jacqueline Carolina Ramos Quiroz

Revisión pedagógica

Flor de María Vallejo Torres

Propuesta de edición

María Elena Rosalina Pease Dreibelbis

Especialista en edición

Oscar Emiliano Palomino Flores

Corrección de estilo

Alejandro Gabriel Lozano Tello

©Ministerio de Educación

Todos los derechos reservados.

Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio, total o parcialmente, sin permiso expreso del Ministerio de Educación.

Debido a la naturaleza dinámica de internet, las direcciones y los contenidos de los sitios web a los que se hace referencia en este material educativo pueden tener modificaciones o desaparecer.

En este material se utilizan términos como “el docente”, “el estudiante”, “el profesor” y sus respectivos plurales, así como otras palabras equivalentes en el contexto educativo, para referirse a hombres y mujeres. Esta opción considera la diversidad y respeta el lenguaje inclusivo, y se emplea para promover una lectura fluida y facilitar la comprensión del texto.

Presentación

Estimados estudiantes:

Les presentamos el fascículo denominado “Aprendemos a través del lenguaje de las artes audiovisuales”, que es parte de la colección Arte para Aprender. Esta serie consta de cinco fascículos elaborados por un equipo de profesionales del arte, la cultura y la educación. Los fascículos han sido diseñados para que los aprovechen a lo largo de su educación secundaria en el área de Arte y Cultura.

En este texto encontrarán información que les permitirá apreciar de manera crítica manifestaciones artístico-culturales diversas. Asimismo, podrán crear sus proyectos artísticos tanto de manera individual como colaborativa desde el lenguaje de las artes audiovisuales. Cuando sea pertinente, también podrán emplear los otros fascículos como complemento, según su propósito de aprendizaje.

El presente fascículo ha sido organizado en tres capítulos. Su contenido abarca una definición sobre lo que entendemos por artes audiovisuales, su evolución a través del tiempo, la forma en que nos comunicamos mediante el lenguaje de las artes audiovisuales y cuáles son sus principales elementos formales. Toda esta información se complementa con ejemplos de la vida cotidiana y de diversos contextos del Perú y el mundo. Asimismo, el fascículo incluye las técnicas, herramientas y materiales que se emplean para la realización de las artes audiovisuales y una reflexión sobre cómo nos acompañan y pueden ser un vehículo de mejora de la calidad de vida de nuestra comunidad.

A lo largo del documento hallarán preguntas que los harán reflexionar y les permitirán interactuar con el material, así como recuadros con información que llamarán su atención porque contienen datos útiles e interesantes.

Finalmente, el glosario les ayudará a resolver sus dudas y a ampliar su vocabulario, para disfrutar de este recorrido artístico y cultural.

**¡Les deseamos mucho éxito en la nueva aventura por descubrir las
inmensas posibilidades que ofrecen las artes audiovisuales!**

Dirección de Educación Secundaria

ÍNDICE

pág.
8

¿Cómo usar este fascículo?

pág.
10

Capítulo 1

Las artes audiovisuales en todas partes y en todos los tiempos

- 1.1. ¿Qué entendemos por artes audiovisuales?
 - a. El cine
 - b. La televisión
 - c. Los nuevos medios
- 1.2. Las artes audiovisuales a través del tiempo

pág.
23

Capítulo 2

¿Cómo nos comunicamos a través de las artes audiovisuales?

- 2.1. Nos comunicamos a través del lenguaje audiovisual
 - a. Las funciones del lenguaje aplicadas a los contenidos audiovisuales
 - b. ¿Cómo te beneficia entender el lenguaje audiovisual?

pág.
31

Capítulo 3

¿Qué podemos aprender a través de las artes audiovisuales?

- 3.1. Los elementos de las artes audiovisuales
 - a. Los elementos visuales
 - b. Los elementos sonoros
 - c. La interpretación: actores y actrices
 - d. El guion como elemento narrativo
 - e. El montaje o edición
- 3.2. Las técnicas del lenguaje audiovisual
 - a. Las técnicas de creación audiovisual
 - b. Las técnicas narrativas
- 3.3. Las herramientas y los materiales para las artes audiovisuales
 - a. ¿Cómo contextualizar o plasmar una historia audiovisual?
 - b. Las herramientas de registro
 - c. Las herramientas de edición
 - d. Las herramientas para la exhibición del proyecto audiovisual

pág.
84

Las artes son para todos. ¡Las artes son para ti!

pág.
85

Glosario:

¡Descubramos nuevas palabras!

pág.
86

Referencias bibliográficas

¿Cómo usar este fascículo?



¡Hola soy **Ernesto!** Me gusta tomar fotos y grabar videos, también hacer música con mi guitarra y mis baquetas.

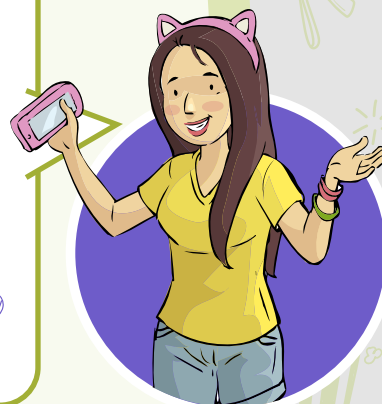
¿Cuáles son tus prácticas artísticas favoritas?

Te invito a utilizar este fascículo; ¡en él encontrarás información muy útil sobre las artes audiovisuales!



¡Hola, soy **Etsa!** Me gusta registrar diversos momentos en video y también bailar y actuar en obras de teatro.

Este fascículo tiene tres capítulos, cada uno con información interesante sobre las artes audiovisuales. En ellos, encontrarás preguntas que te invitan a explorar y dialogar con tus ideas, para así enriquecer tu experiencia con las artes y la cultura.



¡Yo soy **Alex!** ¿Cómo estás? Te cuento que me gusta dibujar, pintar y hacer *stop-motion*.

Este fascículo te ofrece también espacios que contienen información interesante sobre las artes audiovisuales. Se denominan



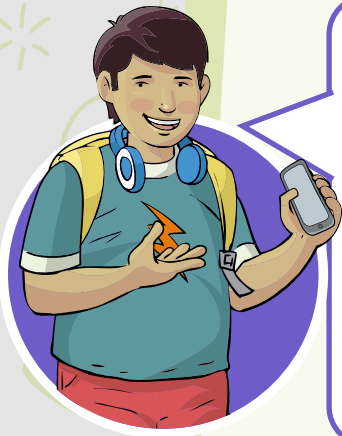
“¿Sabías que...?” y



“Espacio interactivo”,

¡Estoy seguro de que te gustará explorarlos!





En el fascículo identificarás algunos de los siguientes íconos con recomendaciones para visitar otros fascículos de la colección. Esto te servirá para que complementes tus aprendizajes:



Además, te sugiero revisar el **Glosario** para aclarar el significado de algunas palabras referidas a las artes audiovisuales.



Las **cajas de actividades** son complementarias a las que te proponga tu docente de Arte y Cultura. Las puedes desarrollar de manera individual o colaborativa. A continuación, te explico qué significa cada uno de sus niveles:



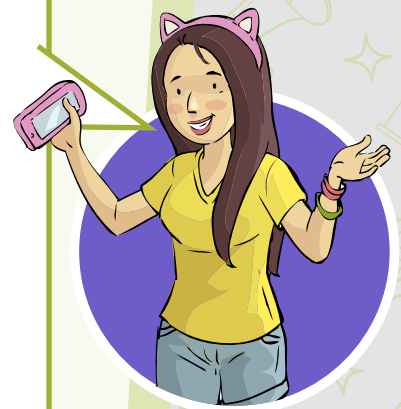
Nivel 1: Actividad inmediata.



Nivel 2: Actividad que demanda tiempo medio para su desarrollo y algunas veces materiales.



Nivel 3: Actividad que demanda mayor tiempo de desarrollo, investigación, recursos y materiales.



Te comento que este fascículo contiene información que te servirá para apreciar diversas manifestaciones artístico-culturales, así como para crear tus proyectos artísticos durante tu educación secundaria.

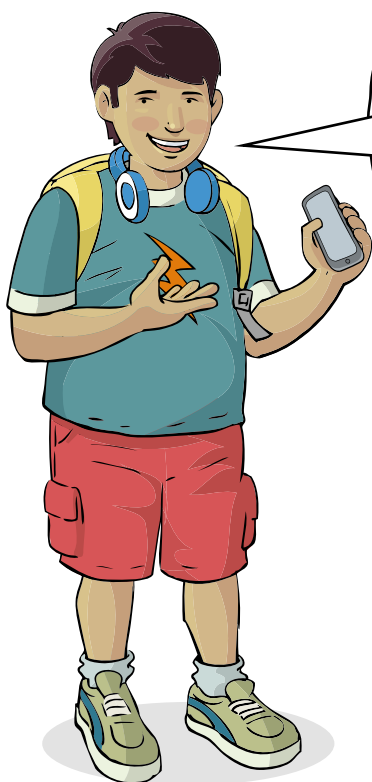
¡Mis amigos y yo te acompañaremos en esta aventura de **aprender a través de las artes audiovisuales!**



Capítulo

1.

Las artes audiovisuales en todas partes y en todos los tiempos



EN ESTE PRIMER CAPÍTULO ENCONTRARÁS INFORMACIÓN QUE TE AYUDARÁ A ENTENDER QUÉ SON LAS ARTES AUDIOVISUALES Y CÓMO EVOLUCIONARON A TRAVÉS DEL TIEMPO.

El cine no cambia la realidad, pero tiene el potencial de incluir lo excluido, de visibilizar lo invisible, de recordar lo olvidado, de dar imágenes y palabras a los que no las tienen... y eso es el principio del cambio.

Stefan Kaspar¹

¿Alguna vez has visto una película o una animación que te emocionó, o tal vez un video increíble en una red social? Si es así, ya has tenido contacto con las artes audiovisuales.

Con el paso del tiempo, nuestras vidas han cambiado mucho gracias a los avances tecnológicos. Desde mediados del siglo XX, con la llegada de la televisión, la incorporación de los medios audiovisuales en nuestro día a día ha transformado la forma en que pensamos y nos comunicamos, y también cómo creamos arte en esta era digital.

¹ Stefan Kaspar (Biel, 1948 - Bogotá, 2013) fue un cineasta y comunicador suizo, miembro creador del Grupo Chaski. Desde el 2004 dirigió una red de microcines para difundir la cultura audiovisual en el Perú.

1.1. ¿Qué entendemos por artes audiovisuales?

Las artes audiovisuales son formas de expresión que emplean imágenes y sonidos para transmitir ideas, narrar historias y evocar emociones. Estas artes incluyen el cine, la televisión, la animación, el **videoarte**, el arte digital y los videojuegos. Para crearlas, se emplean herramientas como cámaras, micrófonos y computadoras, e, incluso, teléfonos celulares, que permiten crear experiencias visuales y auditivas que pueden proyectarse en una pantalla o compartirse en plataformas digitales.

Por ejemplo, en el cine y la televisión, los directores trabajan con diversos profesionales, como actores y personal técnico, y definen los efectos visuales, sonidos y música para crear películas o series que narran historias. En el videoarte, los artistas experimentan con imágenes y sonidos para crear sensaciones o ideas abstractas. Así como otras formas de arte, las artes audiovisuales nos invitan a pensar, sentir y reflexionar sobre diversos temas.

¿Cómo se relacionan las artes y los medios audiovisuales? Los dos ámbitos están muy conectados, ya que ambos usan las mismas tecnologías para transmitir mensajes. La diferencia radica en que mientras las artes se centran en la creación artística y la expresión creativa, los medios audiovisuales son las plataformas o tecnologías que se utilizan para difundir esa producción, ya sea como entretenimiento, información o contenido educativo, por lo general a una audiencia **masiva**.



Fig. 1. Angie Bonino (Lima, Perú). *El paso de la niebla* (2023). 3min 59 seg. Videoarte.

Fuente: Angie Bonino. Obra realizada a partir de un poema escrito por la artista en 2020, que narra sus sentimientos vinculados a la pandemia durante la cuarentena por la COVID-19. El video presenta paisajes de la costa, sierra y selva del Perú con un tratamiento visual hecho con inteligencia artificial (IA).

Por ejemplo, cuando se crea una película, que es una manifestación artística audiovisual, esta se transmite a través de un medio audiovisual como una plataforma de *streaming*, con el objetivo de que llegue a su público.

¿Qué son los medios audiovisuales, entonces? Son los canales y tecnologías que permiten grabar, reproducir y distribuir producciones que combinan imágenes, videos, sonidos y animaciones. ¿Y cuáles son estos medios audiovisuales? Identificamos principalmente tres: el cine, la televisión y los nuevos medios.



Fig. 2. Principales medios audiovisuales.

a. El cine

¿Qué te viene a la mente cuando escuchas la palabra *cine*? Seguramente piensas en una película o en el lugar donde la proyectan. Si profundizas un poco, podrás notar que el cine es mucho más: es un arte, una técnica y un medio para crear y mostrar imágenes en movimiento. Nació a finales del siglo XIX, como resultado de los avances tecnológicos durante la **Segunda Revolución Industrial**.

Las películas nos pueden transportar a distintos mundos, épocas y situaciones, y hacernos vivir aventuras, dramas y comedias desde la sala de cine o desde nuestra casa. Además de entretenernos, el cine tiene el poder de inspirar, educar e impulsarnos a reflexionar profundamente sobre temas de la vida y la sociedad. Las películas pueden ser de muchos **géneros**: aventura, **suspense**, drama, romance, terror, **ciencia ficción** y muchos más.

El cine es un arte muy especial porque combina varias disciplinas artísticas como la arquitectura, la pintura, la escultura, la poesía, la danza y la música, todas trabajando juntas para crear una experiencia visual y sonora única. Por eso, Ricciotto Canudo, un crítico de arte italiano, lo llamó “el séptimo arte”².

² (Como se citó en Machuca Ahumada, 2016, p. 15).



¿SABÍAS QUE...

el espectro radioeléctrico es el espacio de nuestra atmósfera por donde viajan las ondas que permiten también los demás servicios de telecomunicaciones (internet, telefonía fija y celular), además de la transmisión de radio?

EL ESPECTRO RADIOELÉCTRICO ES UN RECURSO NATURAL Y DE DOMINIO PÚBLICO. EN EL PERÚ ES ADMINISTRADO POR EL MINISTERIO DE TRANSPORTES Y COMUNICACIONES (MTC).



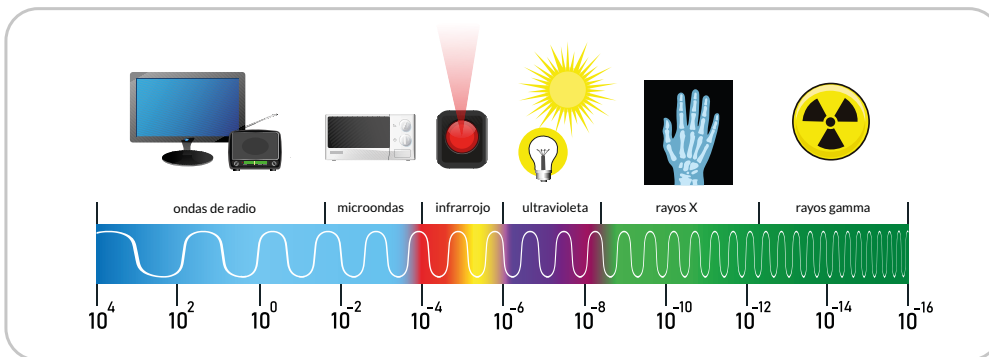
b. La televisión

La televisión es uno de los medios de comunicación más difundidos y con mayor impacto en la sociedad, gracias a su capacidad de transmitir imágenes y sonidos a una audiencia diversa en tiempo real. Este medio entretiene, informa y, muchas veces, también educa a los ciudadanos.

Fue en 1926 que el ingeniero escocés John Logie Baird realizó la primera demostración pública de una imagen en movimiento utilizando un sistema de televisión, un momento histórico que marcó el inicio de esta revolución en las comunicaciones.

Para su difusión, la televisión utiliza un sistema que genera, procesa, almacena y transmite imágenes y sonidos a distancia, a través de ondas electromagnéticas. Estas ondas son la combinación de campos eléctricos y magnéticos que forman lo que llamamos *radiación electromagnética*. Lo interesante es que estas ondas pueden viajar a largas distancias, incluso en el vacío, lo que permite el uso de satélites para las transmisiones.

La radiación electromagnética se presenta en diferentes formas, como ondas de radio, microondas, luz visible, rayos ultravioleta, rayos X y rayos gamma. De todas estas, las ondas radioeléctricas, que se encuentran en el espectro radioeléctrico o de las telecomunicaciones, son las que permiten la transmisión de señales de medios de comunicación a nuestros hogares, como la señal televisiva.



◀ Fig. 3. Espectro de radiación electromagnética. Fuente: Zaporizhzhia vector/ Shutterstock.com.

Actualmente, en nuestro país, la televisión está migrando hacia una señal completamente digital, también llamada *televisión digital terrestre* (TDT). Este tipo de señal permite optimizar el uso del espacio radioeléctrico, lo que significa que, en el espacio que antes ocupaba un solo canal de señal analógica, ahora pueden transmitirse cuatro o más canales. Además, ofrece una mejor calidad de audio y video.

Por otro lado, la televisión ha evolucionado junto con otros avances tecnológicos que hoy nos permiten ver contenidos en línea a través de aplicaciones de *streaming*. Con la tecnología multimedia y una conexión a internet, es posible acceder a plataformas que ofrecen series, películas, música, videos y podcasts desde dispositivos como computadoras, celulares o tabletas.

c. Los nuevos medios

Los nuevos medios son el conjunto de herramientas y plataformas que surgieron con las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Estas TIC son recursos que nos facilitan la creación y distribución de mensajes, mediante tecnologías como las computadoras (PC, *laptops*, tabletas), teléfonos celulares, televisores, internet.

Los contenidos audiovisuales de los nuevos medios se crean, distribuyen y consumen a través de tecnologías digitales. Tienen las siguientes características:

▪ Inmediatez

Permite acceder a información al instante. Por ejemplo, plataformas como YouTube, Facebook Live o Twitch te permiten ver videos o transmisiones en vivo. Cuando ocurre algo importante, como un desastre natural, las personas pueden compartir fotos y videos rápidamente, para que todos se enteren y las autoridades puedan actuar de inmediato. ¡Es como tener las noticias en tu bolsillo! Esta inmediatez también se observa en las comunicaciones por videollamada, entre otras formas de comunicación actuales.



Fig. 4. Ejemplo de videollamada.
Fuente: Freepik.

▪ **Multimedialidad**

Combina varios elementos como textos, imágenes, videos, gráficos y sonidos en un solo lugar. Un buen ejemplo es cuando creas diapositivas para un proyecto usando imágenes, música y videos, lo que hace la presentación más entretenida y fácil de entender.

▪ **Interactividad**

Permite que los usuarios interactúen entre ellos y con los contenidos. Un ejemplo son los videojuegos en línea como *Fortnite* o *Among Us*, donde puedes hablar con otros jugadores, diseñar estrategias o asistir a eventos en línea. ¿Tienes otros ejemplos de videojuegos interactivos que te gusten?

▪ **Hipertextualidad y no linealidad:**

Esto significa que puedes elegir cómo navegar por el contenido, como cuando haces clic dentro de una página web o exploras un documental interactivo. Un buen ejemplo es el documental peruano *Kene Conexiones*, que te permite interactuar con el contenido a tu ritmo.

▪ **Inmersividad**

Se refiere a tecnologías que te hacen sentir como si estuvieras “dentro” de un mundo digital. Un ejemplo es la realidad virtual (RV), que recrea entornos digitales y te permite sentir como si estuvieras realmente allí, usando lentes especiales. ¡Puedes viajar por un sinfín de escenarios creados por gráficos digitales sin salir de tu casa! Estas tecnologías son muy útiles para diversos campos del conocimiento, como la medicina y la educación.



ESPACIO INTERACTIVO

¡Haz clic en el botón o escanea el código QR para encontrar recursos educativos complementarios!

▶ Documental interactivo *Kene Conexiones*

SI QUIERES INTERACTUAR CON EL DOCUMENTAL, COLOCA TU DISPOSITIVO MÓVIL EN MODO HORIZONTAL Y DISFRUTA DE LA EXPERIENCIA.

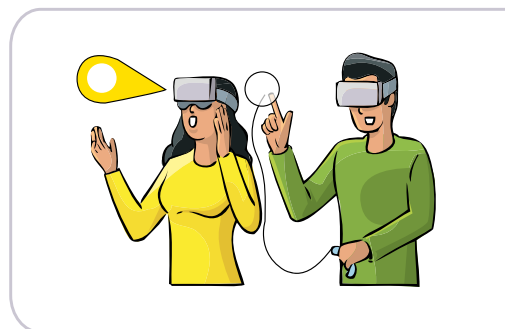


Fig. 5. Realidad virtual (RV).

Capítulo 1

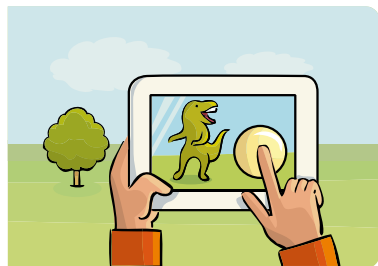


Fig. 6. Realidad aumentada (RA).



Fig. 7. Videos 360°.

Por su parte, la realidad aumentada (RA) añade objetos virtuales a nuestro entorno real. Un buen ejemplo es el videojuego *Pokémon Go*, donde puedes encontrar criaturas virtuales mientras caminas por tu casa o en un parque.

También tenemos los videos 360°, que capturan vistas panorámicas completas. Los puedes ver en plataformas como Google Maps, donde es posible explorar ciudades o lugares como si estuvieras allí. ¡Es como tener una ventana a cualquier parte del mundo!

Este tipo de tecnologías se usan en los videojuegos, además de en videoarte y videoclips musicales. Por ejemplo, la cantante islandesa Björk fue una de las primeras en usar videos 360° en YouTube, como en su canción *Stonemilker*. Otros usos son los paseos virtuales por diversos lugares, como, por ejemplo, por los museos virtuales del Perú. ¡Busca el enlace en el espacio interactivo!


Para entender la diferencia entre artes y medios audiovisuales, te brindamos un ejemplo: un noticiero que se transmite por televisión es un contenido audiovisual con un propósito informativo y se transmite a través de un medio audiovisual. Por otro lado, una serie televisiva como *El último bastión* es un contenido artístico con características estéticas. Ambos usan el mismo medio, la televisión, pero tienen diferentes fines. El primero busca informar y el segundo expresa la creatividad.

¿Por qué consideramos una serie como arte? Grabar una serie involucra muchos esfuerzos creativos: desde el guion hasta el vestuario, la música, la escenografía y la actuación. Lo mismo ocurre con el cine, los videojuegos y los videoclips musicales que disfrutamos.



ESPACIO INTERACTIVO

¡Haz clic en el botón o escanea el código QR para encontrar recursos educativos complementarios!

 Museos virtuales del Perú



Aprender a apreciar y crear a través del lenguaje de las artes audiovisuales nos permite desarrollar habilidades técnicas, además de potenciar nuestro pensamiento creativo y la innovación. Contar historias a través de distintos formatos y medios nos brinda la oportunidad de fortalecer nuestras aptitudes para comunicar ideas. Además, al trabajar en proyectos audiovisuales, es necesario colaborar en equipo y eso nos ayuda a desarrollar capacidades para la comunicación.

1.2. Las artes y los medios audiovisuales a través del tiempo

Antes de hablar de los avances científicos y tecnológicos que dieron origen a las artes y los medios audiovisuales, es importante mencionar algunos antecedentes históricos y culturales clave, ya que el ser humano siempre ha buscado nuevas formas de comunicarse.

Una de las más antiguas muestras de esta necesidad son las pinturas rupestres, que datan de hace más de 40000 años. Algunos historiadores del cine han identificado que estas pinturas, como las de las cuevas de Altamira en España, reflejan la vida cotidiana de la época, pero, en un nivel más profundo, también dan cuenta del deseo de capturar el movimiento. En una de esas pinturas se muestra un jabalí o bisonte³ con cuatro pares de patas, lo que, según el historiador de cine y cómic Román Gubern, representa una técnica temprana para simular el movimiento.

Gubern⁴ también sugiere que estas pinturas formaban parte de actividades artístico-mágicas para atraer la buena suerte en la caza. Así, desde la prehistoria, el deseo de recrear el movimiento y la magia ha sido parte de los intereses creativos del ser humano. Ahí podemos encontrar, entonces, la semilla de lo que vendría a ser el cine, aunque su verdadero desarrollo proviene realmente de la curiosidad científica.

³ El Museo de Altamira señala que la imagen que suelen considerar jabalí es, en realidad, un bisonte, el cual fue recreado a comienzos del siglo XX por Henri Breuil, arqueólogo e historiador francés.

⁴ (Gubern, 2014).

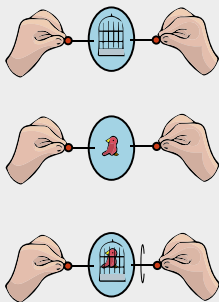
ELABORA TUS PROPIOS JUGUETES ÓPTICOS DEL SIGLO XIX, CON LAS SIGUIENTES INDICACIONES:



Caja de actividades

Actividad: Crea tus juguetes ópticos

Taumátropo

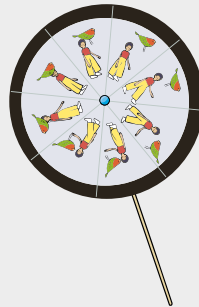


Material: cartón, papel, tijeras, pegamento, lápices de colores, dos cuerdas o elásticos, perforador (opcional).

Procedimiento:

- 1.º Recorta dos círculos de cartón.
 - 2.º Dibuja y colorea una imagen en cada círculo de papel.
 - 3.º Pega las imágenes al cartón.
 - 4.º Haz dos agujeros en los lados del círculo.
 - 5.º Ata las cuerdas a los agujeros.
- Gira el taumátropo para ver las imágenes combinadas.

Fenaquistiscopio

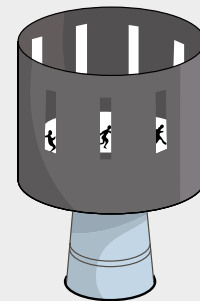


Material: cartón negro, papel, tijeras, pegamento, lápices de colores, palillo de madera y chinche o tachuela.

Procedimiento:

- 1.º Recorta un círculo de cartón de 22 cm de diámetro y divídelo en ocho partes iguales.
 - 2.º Dibuja una secuencia de imágenes en cada parte.
 - 3.º Haz pequeños cortes rectangulares en el borde del círculo, como en la imagen.
 - 4.º Utiliza un chinche o una tachuela para unir el medio del círculo a un palillo.
- Gira el círculo frente a un espejo y mira a través de las ranuras para ver la animación.

Zoótropo



Material: cartulina negra, papel, tijeras, pegamento, lápices de colores, vaso de cartón o plástico y chinche o tachuela.

Procedimiento:

- 1.º Recorta un círculo de cartulina de 15 cm de diámetro y un rectángulo de 15 x 38 cm. Haz ranuras a la tira de cartón, cada 4 cm; deben medir 4 cm de alto por 1 cm de ancho. Une la tira y el círculo para formar un cilindro.
- 2.º Dibuja una secuencia de imágenes en una tira de papel y pégala dentro del cilindro.
- 3.º Une la base del vaso con la parte inferior del centro del círculo con un chinche o tachuela.

Gira el zoótropo y mira a través de las ranuras para ver la animación.

Capítulo 1

A lo largo de la historia, muchos inventos han ayudado a dar forma al cine y, más adelante, a la televisión y los nuevos medios. Durante el siglo XIX, se crearon varios juguetes ópticos que demostraron la **persistencia retiniana**, la capacidad de nuestros ojos para retener imágenes. Entre los más importantes, están el **taumátropo** (Londres, 1825, creado por Jhon Paris); el **fenaquistiscopio** (Bélgica, 1832, por Joseph Plateau); y el **zoótrofo** (Reino Unido, 1834, por William George Horner); o el **visor estereoscópico** (Reino Unido, 1849, por David Brewster). En la década de 1930, el estadounidense William Gruber desarrolló el **view-master**, uno de los juguetes más populares durante la segunda mitad del siglo XX (fig. 8).



Fig. 8. Juguetes ópticos de los siglos XIX y XX: visor estereoscópico y el view-master.

En el otro lado del mundo también se desarrollaron inventos fascinantes, como las sombras chinescas, originarias de la isla de Java, en Indonesia, hace unos 7000 años (alrededor del año 5000 a. C.). Este antiguo arte consiste en un juego de sombras que se logra al usar los dedos o figuritas de papel, ubicándolas frente a una fuente de luz para proyectar imágenes en una pared, tela o pantalla.

¡Inténtalo! A continuación, te mostramos algunos ejemplos de figuras (fig. 9). Puedes crear tus propias formas e inventar nuevas historias con sombras.

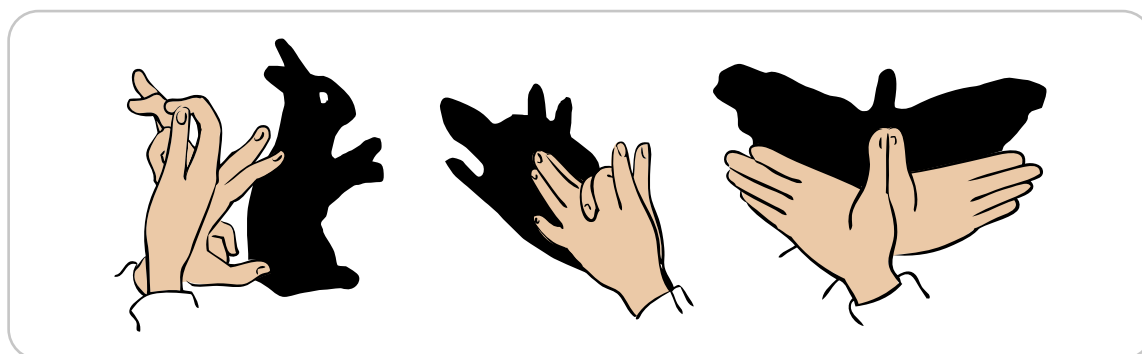


Fig. 9. Figuras creadas con las sombras de las manos. De izquierda a derecha se pueden observar un conejo, un perro y una paloma volando.

Capítulo 1

Este juego dio origen al teatro de sombras que se volvió muy popular en Europa durante el siglo XVIII. Mucho antes de que existiera el cine, ya se usaban la luz y las sombras para contar historias. Solo faltaba un salto tecnológico y, en esto, las sombras chinescas jugaron un papel importante, pues llevaron a la creación de juguetes ópticos que, eventualmente, hicieron posible el cine.

La conexión entre el teatro de sombras y el cine es tan clara que la animadora alemana Lotte Reiniger⁵ utilizó esta técnica para crear sus películas a principios del siglo XX. Un caso paradigmático es su obra *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926), el segundo largometraje animado de la historia y el más antiguo que aún se conserva.

A continuación, encontrarás hitos en la historia del audiovisual, considerando los inventos y avances tecnológicos que permitieron su nacimiento y expansión, y que dieron lugar a diversas expresiones artísticas a nivel nacional y mundial, desde las pinturas rupestres hasta la actualidad.



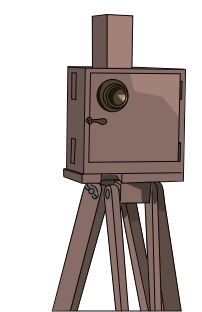
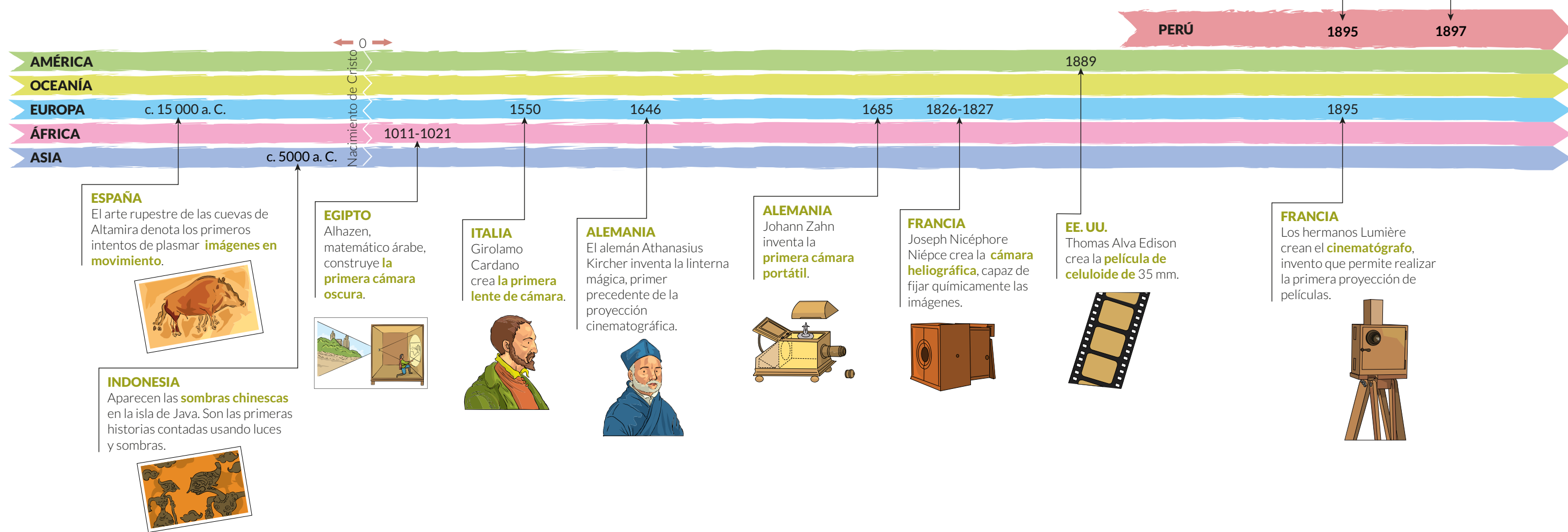
Para conocer más sobre los acontecimientos históricos relacionados con las artes visuales en el Perú y el mundo, revisa la línea de tiempo del fascículo [Aprendemos a través del lenguaje de las artes visuales](#).



⁵ Lotte Reiniger (Berlín, 1899 - Dettenhausen, 1981) fue una pionera de la animación alemana de principios del siglo XX. Se la conoce por sus obras de *stop-motion* (técnica de animación cuadro a cuadro) que realizó con elaboradas siluetas recortadas.

LÍNEA DE TIEMPO

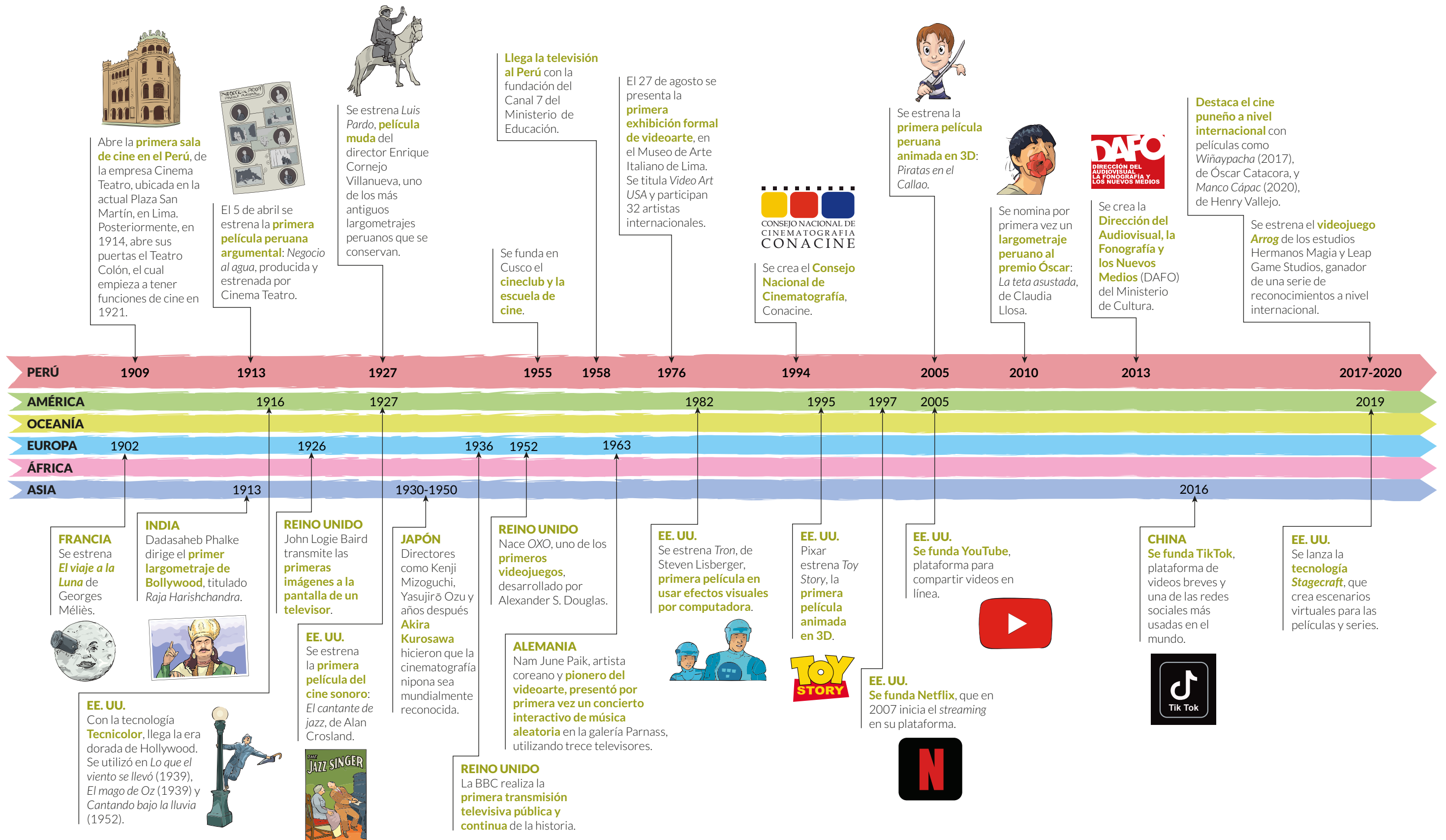
Esta breve cronología da cuenta de algunos de los hitos de la historia de las artes audiovisuales en el Perú y en el mundo. Te invitamos a complementarla a partir de la investigación de eventos relacionados que puedas identificar, tanto a nivel local y regional, como nacional e internacional.



Llega el primer **kinetoscopio de Edison** y la primera muestra se realiza el 25 de mayo, en el Jardín Estrasburgo, actual Club Unión, en Lima.

El 1 de febrero se realiza la **primera proyección con el cinematógrafo de Lumière** en el Perú.

Capítulo 1



¿Cómo nos comunicamos a través de las artes audiovisuales?



EN ESTE SEGUNDO CAPÍTULO, APRENDEREMOS A IDENTIFICAR LA FUNCIÓN COMUNICATIVA EN LAS SERIES, PELÍCULAS, CORTOMETRAJES Y OTRAS PRODUCCIONES AUDIOVISUALES QUE DISFRUTAMOS. ¡PRESTA ATENCIÓN! ESTA PERSPECTIVA ENRIQUECERÁ TU EXPERIENCIA A TRAVÉS DEL ANÁLISIS DE LAS ARTES AUDIOVISUALES.

Más que nada, amo mirar una película escena por escena y ver la intención detrás de esta. Esto te permite apreciar realmente el trabajo del cineasta.

Jodie Foster¹

¿Alguna vez has pensado qué tienen en común tus series favoritas, una película que viste en el cine, un documental de YouTube o incluso un video de TikTok? ¡Exacto! Todos estos son contenidos audiovisuales y comparten algo muy importante: el lenguaje audiovisual. Este lenguaje integra imágenes, sonidos y técnicas de narración visual para comunicar ideas, emociones, experiencias de una forma única y poderosa. Pero ¿cómo logran que sintamos esas emociones? Combinan sonidos e imágenes que activan ciertas áreas de nuestro cerebro, lo que provoca reacciones, recuerdos y sentimientos profundos.

Aprender a “leer” este lenguaje de las artes audiovisuales te permitirá entender mejor cómo funciona y qué herramientas permiten capturar la atención del espectador y provocar respuestas según su intención.

¹ Actriz y directora de cine estadounidense.

2.1. Nos comunicamos a través del lenguaje audiovisual

El lenguaje audiovisual es el conjunto de técnicas y códigos que los creadores usan para contar una historia o transmitir un mensaje. Por ejemplo, seleccionan los planos de cámara: si quieren mostrar las emociones de un personaje, pueden recurrir al primer plano; en cambio, si desean que el espectador identifique el lugar donde se encuentra el protagonista, usarán un plano general. También eligen los movimientos de cámara: con un desplazamiento de *dolly* se sigue a un personaje y se podría crear la sensación de cercanía, mientras que con una cámara fija se podría comunicar estabilidad o tensión. Por su parte, la música y los efectos de sonido intensifican o suavizan el tono de la historia, y por ello juegan un papel crucial en la composición audiovisual.

Tal vez has notado cómo cambia nuestra percepción cuando una imagen determinada es acompañada de una música en particular. Por ejemplo, una toma de algún problema ambiental que enfrenta nuestro país con el fondo de una melodía dramática te hace sentir preocupación y tristeza. En cambio, una canción animada en un video de TikTok puede transmitir energía y dar la sensación de diversión. Estos elementos son parte del lenguaje audiovisual (que veremos en el siguiente capítulo), y aprender a reconocerlos te ayudará a entender mejor las decisiones creativas detrás de cada obra.

Además, la tecnología ha hecho que sea mucho más fácil crear y difundir estos contenidos. Hoy en día, cualquier persona con un celular puede grabar y editar un video, y subirlo a las redes para compartirlo con el mundo. Las artes audiovisuales están al alcance de todos, y eso nos permite ser tanto creadores como consumidores de historias.

En la actualidad, es necesario tener una alfabetización híbrida básica. Esto significa que, además de saber leer y escribir textos, es importante comprender otros lenguajes, como el icónico y el visual (artes visuales) o el lenguaje audiovisual, así como fortalecer nuestras competencias digitales.



Fig. 10. El acceso a la tecnología potencia la creación audiovisual. Fuente: Minedu.



¿SABÍAS QUE...

la neurocinemática es un campo de estudio que investiga cómo nuestro cerebro responde a los estímulos de la cinematografía?

GRACIAS A LAS INVESTIGACIONES NEUROCIÉNTIFICAS SABEMOS QUE EN LAS PELÍCULAS QUE UTILIZAN PLANOS CERRADOS PUEDEN AUMENTAR LA TENSIÓN Y LA EMOCIÓN, LO QUE HACE QUE LOS ESPECTADORES EXPERIMENTEN SENSACIONES SIMILARES AL MISMO TIEMPO.



a. Funciones del lenguaje aplicadas a los contenidos audiovisuales

El lingüista Roman Jakobson² describió seis funciones del lenguaje que se pueden aplicar al contenido audiovisual. Entenderlas te ayudará a ver cómo los creadores logran sus objetivos y cómo tú también podrías usarlas en tus propios proyectos.

▪ Función referencial

También llamada *informativa* o *representativa*, se usa para transmitir un mensaje de la forma más objetiva posible. Esta función es común en los noticieros y en documentales, especialmente aquellos que abordan temas históricos o científicos. Los creadores utilizan recursos como un tono de voz serio, una voz en *off* y música tranquila, que transmiten la sensación de enmarcar información precisa y confiable. Sin embargo, cuando se desea crear suspense, es habitual agregar música más dramática, lo que intensifica la percepción de urgencia o relevancia del contenido.



Fig. 11. Noticiero televisivo.

² Roman Jakobson (Moscú, 1896 - Boston, 1982) fue un lingüista, fonólogo y teórico literario ruso. Como parte de sus aportes al campo del lenguaje, creó su teoría de la información en 1958, en la que explica las seis funciones del lenguaje. Para este fascículo se ha tomado en cuenta su teoría, pero con aplicaciones relativas al lenguaje audiovisual.



Fig. 12. El acceso a la tecnología potencia la creación audiovisual. Fuente: Freepik.

▪ **Función emotiva**

Esta función se enfoca en transmitir emociones y conectar al público con los sentimientos de los personajes de la historia. Es común en películas, series y anuncios publicitarios que buscan una respuesta emocional. Para lograrlo, los creadores usan primeros planos, música melancólica o alegre y escenas que exploran sentimientos como la tristeza, la alegría o el miedo. La intención es que el espectador se identifique con las experiencias de los personajes y sienta una conexión emocional profunda. ¿Qué serie, película, video, publicidad u otros recomendarías ver para entender qué es la función emotiva del lenguaje audiovisual?



Fig. 13. La efectividad de la persuasión depende de la credibilidad del emisor, la claridad del mensaje y la conexión emocional con el público. Fuente: Freepik.

▪ **Función conminativa o apelativa**

Se usa para influir o persuadir en el receptor y motivar una acción o respuesta. Esta función es común en los anuncios publicitarios y en discursos que buscan influir en el comportamiento del público. Además de promover la compra de un producto o servicio, se espera que realicen una acción o que adopten una postura. Por ejemplo, su objetivo secundario podría ser que participen en una campaña de solidaridad donando o compartiendo su historia en redes sociales.



¿Recuerdas algún anuncio publicitario peruano que se te haya quedado en la mente por días? ¿De qué se trataba? ¿Tuvo algún efecto en ti?



Fig. 14. El objetivo es atraer y mantener la atención. Fuente: Freepik.

▪ **Función fática**

Se utiliza para captar y mantener la atención del espectador. Este tipo de función es muy común en videos de YouTube o TikTok, donde los creadores suelen empezar con frases como “¡No te lo pierdas!” o “¿Quieres saber algo increíble?”. Esta introducción te engancha y te invita a quedarte a ver el resto del contenido.

▪ **Función poética o estética**

Es la función que destaca la belleza y el estilo visual del mensaje. Se utiliza mucho en el cine y en producciones audiovisuales artísticas, donde cada elemento visual y sonoro se selecciona cuidadosamente para crear una experiencia estética. Un ejemplo es la película *Wiñaypacha* (2017), con paisajes visualmente impactantes para mostrar la vida en los Andes a través de encuadres bien logrados.



Fig. 15. Fotograma de *Wiñaypacha* (2017). Película de Óscar Catacora (Puno, Perú). 86 min. Fuente: Cine Aymara Studios. Es la primera película nacional realizada íntegramente en lengua aimara.

▪ **Función de metalenguaje**

Se usa para hablar del propio lenguaje o el proceso de creación. En el cine, por ejemplo, esta función se utiliza cuando una película hace referencia a sus elementos de producción, como personajes discutiendo sobre cómo filmar una escena. Tal es el caso de la película *Como en el cine* (2015) que, a través de una parodia, cuenta las dificultades de unos cineastas al intentar concretar su primera obra cinematográfica. Esta función ayuda a entender mejor cómo se construye el lenguaje audiovisual.



◀ Fig. 16. Afiche de *Como en el cine* (2015). Película de Gonzalo Ladines. 100 min. Lima. Fuente: Señor Z.



Caja de actividades



Actividad: Análisis de una manifestación audiovisual

- a. **Selecciona una manifestación audiovisual.** Escoge un episodio de una serie, una película, un corto animado o un anuncio publicitario adecuado para adolescentes. Asegúrate de que sea de tu interés y visualízalo con atención.
- b. **Durante la visualización.** Presta atención a los detalles y responde estas preguntas: ¿qué emociones o reacciones te genera? ¿Cuál crees que es su propósito? ¿Qué mensaje, idea o significado transmite?
- c. **Identifica la función comunicativa.** Reflexiona sobre la función comunicativa principal que cumple la obra audiovisual. ¿Es informativa, emotiva, apelativa, fática, estética o de metalenguaje? Justifica tu respuesta explicando por qué crees que cumple esa función en particular.
- d. **Reflexiona.** Piensa en la importancia de entender la función comunicativa en los contenidos audiovisuales que consumes. ¿De qué manera ayuda a interpretar el mensaje o reconocer las intenciones detrás de lo que ves?

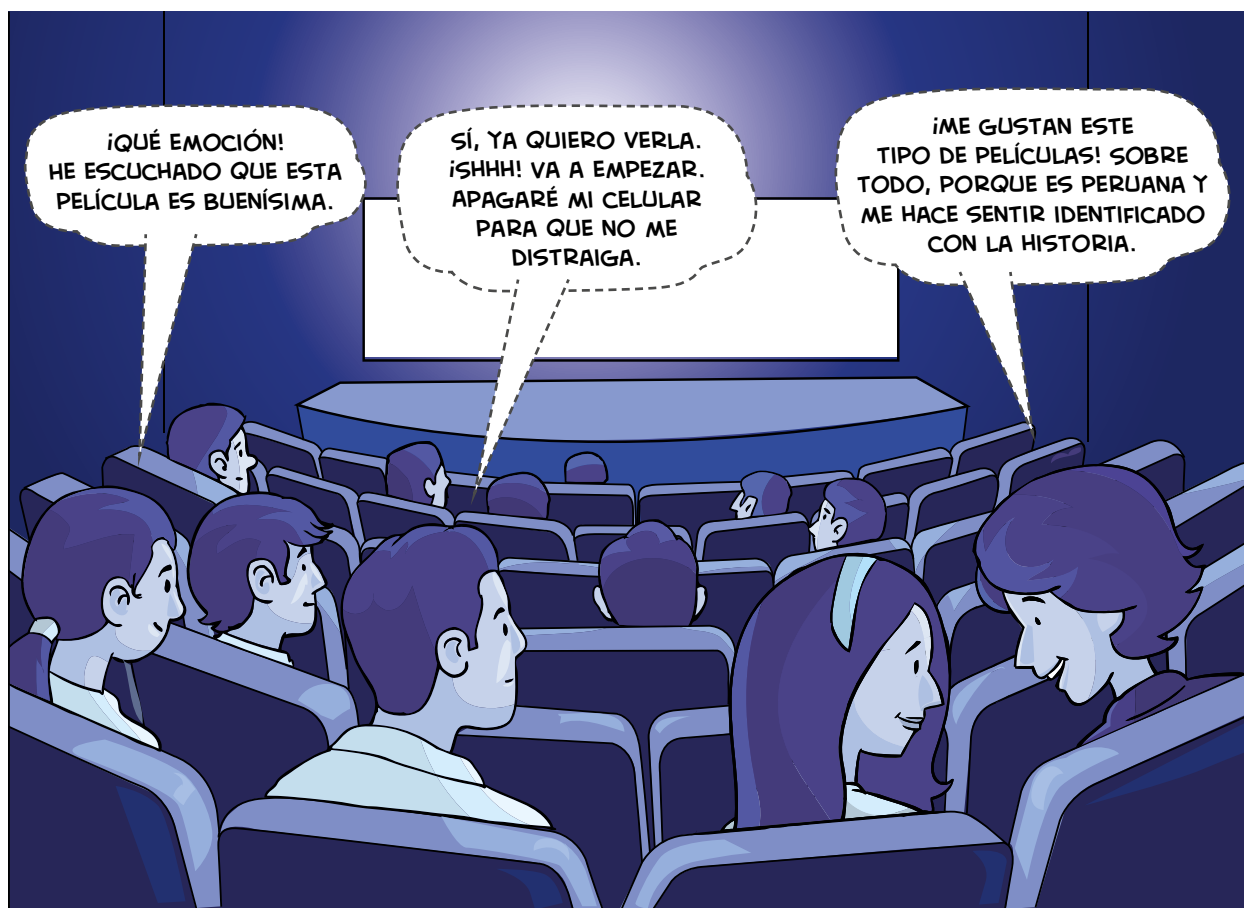


b. ¿Cómo te beneficia entender el lenguaje audiovisual?

Luego de aprender a reconocer las funciones del lenguaje audiovisual, vas a ver tus contenidos favoritos de una forma diferente y más crítica. Podrás notar, por ejemplo, cómo un video de TikTok usa una canción de moda para captar atención o cómo un anuncio utiliza ciertos colores y música para evocar sentimientos específicos. Esto no solo te ayudará a apreciar el trabajo detrás de cada contenido, sino que también te dará herramientas para crear tus propios proyectos audiovisuales con técnicas que mejoren tu intención comunicativa y fomenten tu creatividad.

Capítulo 2

Así que la próxima vez que veas una serie, una película o un video, pregúntate: ¿qué función comunicativa del lenguaje están usando? ¿Cómo te hacen sentir? ¿Qué técnicas utilizan para contar esta historia? ¡Esa es la perspectiva de un creador audiovisual en acción!



Capítulo

3.

¿Qué podemos aprender a través de las artes audiovisuales?



EN ESTE CAPÍTULO ENCONTRARÁS INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE LOS ELEMENTOS DE LAS ARTES AUDIOVISUALES. ADEMÁS, PODRÁS CONOCER ALGUNAS TÉCNICAS, HERRAMIENTAS Y MATERIALES NECESARIOS PARA APRECIAR EL ARTE AUDIOVISUAL Y TAMBIÉN PARA CREAR TUS PROYECTOS EN ESTE LENGUAJE ARTÍSTICO.

El director de cine trata de usar todas las herramientas narrativas para crear una emoción. La belleza y lo terrible existen casi en partes iguales, y un cineasta busca todo lo posible para reflejarlo.

Guillermo del Toro¹

¿Te has preguntado por qué una película te emociona, una serie te engancha o un videojuego te sumerge por completo en otro mundo? Detrás de esas experiencias hay un universo de elementos visuales y sonoros que trabajan juntos para contar historias y transmitir emociones. En este capítulo, exploraremos las herramientas y técnicas que dan vida al lenguaje audiovisual. Conocer sus componentes te ayudará a disfrutar más de estas obras, y también a crear tus propias historias, para que tus ideas cobren vida de manera creativa e impactante. ¡Adentrémonos en este fascinante mundo!

¹ Guillermo del Toro (Guadalajara, 1964) es un director, guionista, productor y novelista, conocido por su habilidad para combinar lo fantástico (cuentos de hadas, horror y mitología) con lo humano en sus obras. Entre sus películas destacan *El laberinto del fauno* (2006), que ganó tres premios Óscar, y *La forma del agua* (2017), ganadora de cuatro premios Óscar, incluido mejor director y mejor película. Del Toro también ha destacado en producciones animadas, como *Pinocchio* (2022).

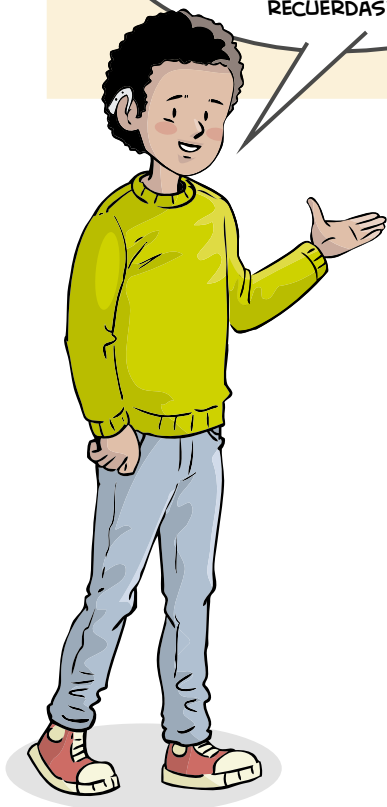


¿SABÍAS QUE...

el *leitmotiv*: es una idea, frase musical o imagen que se repite en una obra artística para representar algo importante o acompañar a los personajes?

Este término proviene del alemán y significa 'motivo principal'. Es muy utilizado para dar identidad a emociones, personajes o situaciones clave.

EN EL CINE Y LA MÚSICA PUEDE SER UNA MELODÍA CORTA ASOCIADA A UN PERSONAJE. POR EJEMPLO, EN LAS PELÍCULAS STAR WARS LOS PERSONAJES PRINCIPALES TIENEN SU PROPIA MELODÍA. ¿QUÉ OTROS EJEMPLOS DE LEITMOTIV RECUERDAS?



3.1. Los elementos de las artes audiovisuales

Los elementos de una obra audiovisual nos permiten apreciarla y reflexionar sobre su significado. Al experimentar con estos elementos, podemos lograr diversos efectos, según nuestra intención expresiva y comunicativa. Además, el lenguaje audiovisual posibilita desarrollar una dimensión estética, al crear símbolos que enriquecen el mensaje. Por ejemplo, el uso del *leitmotiv* puede producir un efecto estético en los espectadores.

En el siguiente organizador gráfico, se presentan los elementos de las artes audiovisuales. Luego, cada elemento se explica con ejemplos para facilitar tu comprensión:

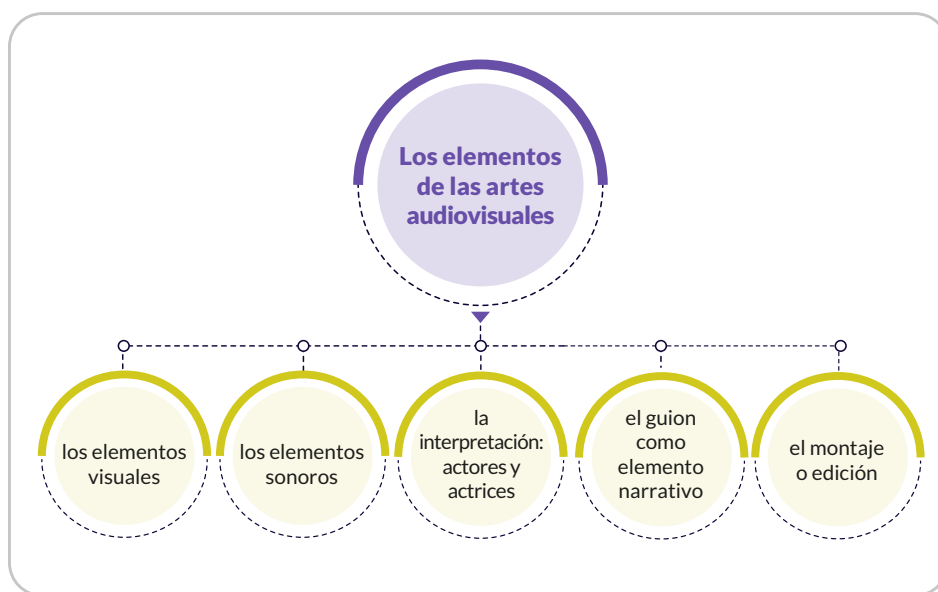


Fig. 17. Organizador visual de los elementos de las artes audiovisuales.

a. Los elementos visuales

Estos elementos son fundamentales en las artes audiovisuales, porque posibilitan la transmisión efectiva de lo que se desea comunicar.

▪ El cuadro y el encuadre

A veces estos términos se confunden, pero tienen diferencias claras. El cuadro es el espacio físico que limita lo que vemos en una pantalla. El encuadre, en cambio, tiene dos dimensiones: una física, que se refiere al tiempo y espacio de una acción registrada en una toma, y una expresiva, que incluye la composición de la imagen con planos, movimientos de cámara o desplazamientos de objetos y personas, y los elementos sonoros registrados en la toma.

Si establecemos una analogía con una pintura, podemos decir que un lienzo o una cartulina serían el equivalente al cuadro en una obra audiovisual y todos los colores, formas y texturas que se empleen en crear la obra serán lo que componga el encuadre.



◀ Fig. 18. Gesto de encuadre con las manos.
Fuente: Minedu.

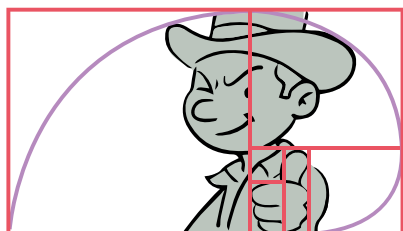
▪ La composición del encuadre

Las artes audiovisuales adoptan principios y elementos de composición de las artes visuales. Estos principios proporcionan normas básicas para elegir y posicionar elementos en un plano. Sin embargo, los realizadores adaptan estos principios según sus necesidades expresivas.



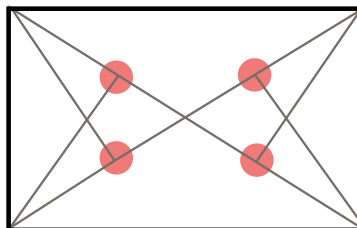
Para conocer más sobre los elementos para componer imágenes, revisa el capítulo 3 del fascículo **Aprendemos a través del lenguaje de las artes visuales**.

Veamos a continuación los tipos de composición del encuadre.



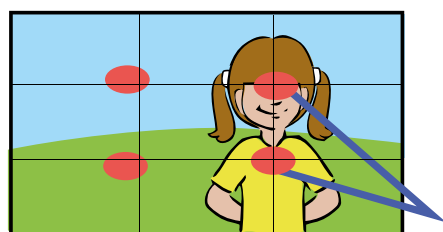
Proporción áurea

Nos permite disponer los elementos dentro del encuadre de forma armoniosa y agradable a la vista.



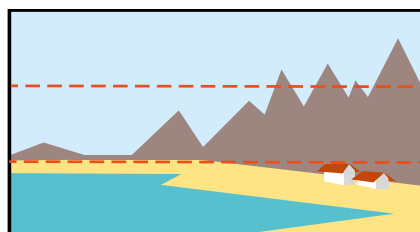
Simetría dinámica

Para esto se trazan líneas diagonales y se desplazan ligeramente los puntos de interés focal que se generan con la regla de tercios. Ayuda a crear tensión visual y les imprime dinamismo a las imágenes.



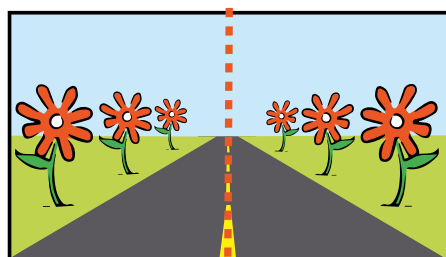
Regla de los tercios

Se divide la imagen en tres tercios verticales y horizontales con líneas imaginarias. La intersección entre las líneas genera puntos de interés focal y, si se coloca a un personaje u objeto en uno de estos puntos, nos fuerza a prestarles atención.



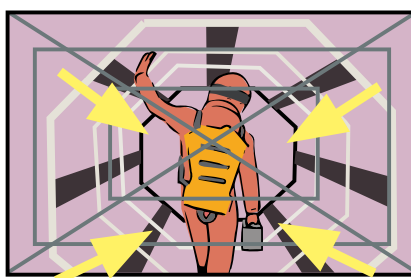
Línea del horizonte

Se divide en tres tercios horizontales con dos líneas imaginarias, que nos permiten fijar el horizonte.



Simetría perfecta

Ocurre cuando el encuadre muestra imágenes balanceadas equitativamente, lo que genera armonía.



Punto de fuga

Es el lugar donde convergen dos o más líneas paralelas hacia el infinito. Esto ayuda a dirigir la mirada del espectador a ese punto.

Fig. 19. Tipos de composición del encuadre.

▪ El campo visual

El campo visual se compone del área que cubre el encuadre y la información que los espectadores perciben como el universo o la realidad de la historia. Es decir, incluye lo que se muestra en pantalla (campo real) y también lo que no (fuera de campo), pero que se brinda como información complementaria al espectador para que pueda percibir o construir en su mente la idea del universo de la historia.

La relación entre el campo real y el fuera de campo es dinámica y continua, por lo que siempre se complementa lo que vemos en pantalla con la idea de lo que no vemos. Esto confiere realismo a la historia. Por ejemplo, si un personaje entra y luego sale de pantalla, pero lo oímos conversando con otro personaje que sí vemos, entenderemos que ambos están presentes en el mismo espacio de la escena.



Caja de actividades



Actividad 1: Rodeados de marcos

- Encuentra los marcos.** Observa el espacio y encuentra una reja, una ventana o quizá el asa de una taza u otro objeto que delimite un área visual.
- Registra lo que ves.** Elige un marco y observa lo que hay dentro de él. Toma fotografías, filma por un minuto o dibuja lo que ves a través del marco.
- Analiza y reflexiona.** Revisa tu registro: ¿qué ves a través del marco? ¿Qué contraste que no viste antes?



Actividad 2: Captura en un encuadre

- Elabora un marco.** Recorta un marco de cartón de 14 × 7 cm.
- Encuadra tu mundo.** Usa el marco para encuadrar imágenes cotidianas: personas, paisajes o lo que desees, teniendo en cuenta los tipos de composición del encuadre de la figura 19.
- Dibuja o toma fotos.** Elabora un bosquejo de lo que ves en el encuadre; si tienes un celular o cámara, captura las imágenes del encuadre.
- Analiza y reflexiona.** Observa tus bosquejos o fotos, y responde: ¿qué tipo de encuadre utilizaste? ¿Por qué elegiste esos lugares, perspectivas, personas, objetos o colores? ¿Qué o quién quedó fuera del cuadro? ¿Qué de diferente encontraste que no viste antes?



▪ Los planos

Los planos son las diferentes formas en que se encuadra una escena para narrar una historia de manera visual. Cada tipo de plano brinda información al mostrar un fragmento específico de lo que se quiere transmitir o contar. Además, permiten comunicar significados y emociones a los espectadores.

Desde que se inventaron las cámaras cinematográficas, los cineastas han experimentado con diversos tipos de planos, y siguen haciéndolo hoy en día. Para que tú también puedas usar y explorar estos planos, a continuación, encontrarás algunos de los ejemplos más utilizados en los contenidos audiovisuales:

▪ Gran plano general

También conocido como *plano panorámico*, nos ofrece una visión muy amplia del espacio en la escena. Su intención suele ser descriptiva y nos ayuda a ubicar dónde se desarrolla la historia. Por ejemplo, un gran plano general puede mostrar el paisaje de una ciudad o del campo.

Este plano se usa a menudo con intención narrativa: para incrementar el dramatismo de la acción o para generar una transición después de varias escenas en espacios cerrados. En el documental *María en el desierto* (1982), se nos muestra uno de los días de trabajo de María Reiche, una de las investigadoras más destacadas de las líneas de Nasca.



Fig. 20. Gran plano general, en *María en el desierto* (1982). Documental dirigido por Gianfranco Annichini. 13 min. Nasca. Fuente: Gianfranco Annichini.

■ Plano general

Este plano ofrece una imagen amplia, pero a diferencia del gran plano general, permite distinguir personajes u objetos con mayor detalle. Un ejemplo se puede ver en la figura 21, donde el protagonista de la película *Gregorio* camina por el desierto.



Fig. 21. Plano general, en *Gregorio* (1984). Película dirigida por Alejandro Legaspi, Stefan Kaspar y Fernando Espinoza. 87 min. Lima. Fuente: Grupo Chaski.

■ Plano conjunto

También llamado plano general corto, sirve para captar a un grupo de personas, animales u objetos. Como vemos en la figura 22, el profesor y los estudiantes en la película *Chicama*.



Fig. 22. Plano conjunto, en *Chicama* (2012). Película dirigida por Omar Forero. 75 min. Trujillo. Fuente: Omar Forero.

▪ **Plano entero**

El plano muestra a una o más personas de cuerpo completo (de pies a cabeza) dentro del encuadre. Por ejemplo, en la figura 23, vemos a los protagonistas de la película *Viejos amigos*: Carlos Gassols, Enrique Victoria y Ricardo Blume, de izquierda a derecha, uno tras otro, caminan para cumplir con la última voluntad de su amigo fallecido.



Fig. 23. Plano entero, en *Viejos amigos* (2014). Película dirigida por Fernando Villarán. 93 min. Fuente: Fernando Villarán.

▪ **Plano americano**

También conocido como plano tres cuartos (3/4), nos muestra a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. Un ejemplo se puede ver en la figura 24, donde los profesores Juan y Carmen Piqueras imparten clases de teatro en el documental *Te invito a jugar*.



Fig. 24. Plano americano, en *Te invito a jugar* (1976). Documental dirigido por Nora de Izcue. 12 min. Lima. Fuente: Nora de Izcue.

▪ Plano medio

Este tipo de plano muestra la mitad del cuerpo, de la cabeza hasta la cintura o desde la cintura hasta los pies. En la figura 25, se puede observar un ejemplo en el que los protagonistas de la película *Juliana* (1989) cantan en un autobús. Este plano también es común en los noticieros, donde los presentadores están sentados frente a la cámara.



Fig. 25. Plano medio, en *Juliana* (1989). Película dirigida por Fernando Espinoza y Alejandro Legaspi. 85 min. Lima. Fuente: Grupo Chaski.

▪ Primer plano

También conocido como *plano busto*, muestra la cabeza y parte del pecho de los personajes. Brinda protagonismo al rostro del personaje, y nos puede comunicar su estado de ánimo, al mostrarnos sus expresiones con detalle. Por ejemplo, en la figura 26, observamos el rostro alegre de Sistu, el personaje principal de la película *Willaq Pirqa*.




Fig. 26. Primer plano, en *Willaq Pirqa* (2022). Largometraje dirigido por César Galindo. 89 min. Cusco. Fuente: Casablanca Cine S. A. C.

▪ **Plano detalle**

También llamado *primerísimo primer plano*, nos muestra partes específicas del rostro o cuerpo del personaje, así como de objetos pequeños. De esta manera, nos transmite la sensación de que estamos muy cerca del objeto.



 **Fig. 27.** Plano detalle, en *Ja Chomobicho Baneni* (2019). Película documental de Gabriela Delgado y Bernabé Mahua. 8 min. Amazonía peruana. Fuente: Gabriela Delgado.



Para conocer más sobre cómo se representa el espacio en los planos, revisa el capítulo 3 del fascículo [Aprendemos a través del lenguaje de las artes visuales](#).

Los ángulos

Mientras que los planos establecen la distancia de los objetos y personajes, los ángulos nos muestran cómo nos posicionamos frente a ellos. En la siguiente imagen podrás observar la ubicación de la cámara en cada ángulo.

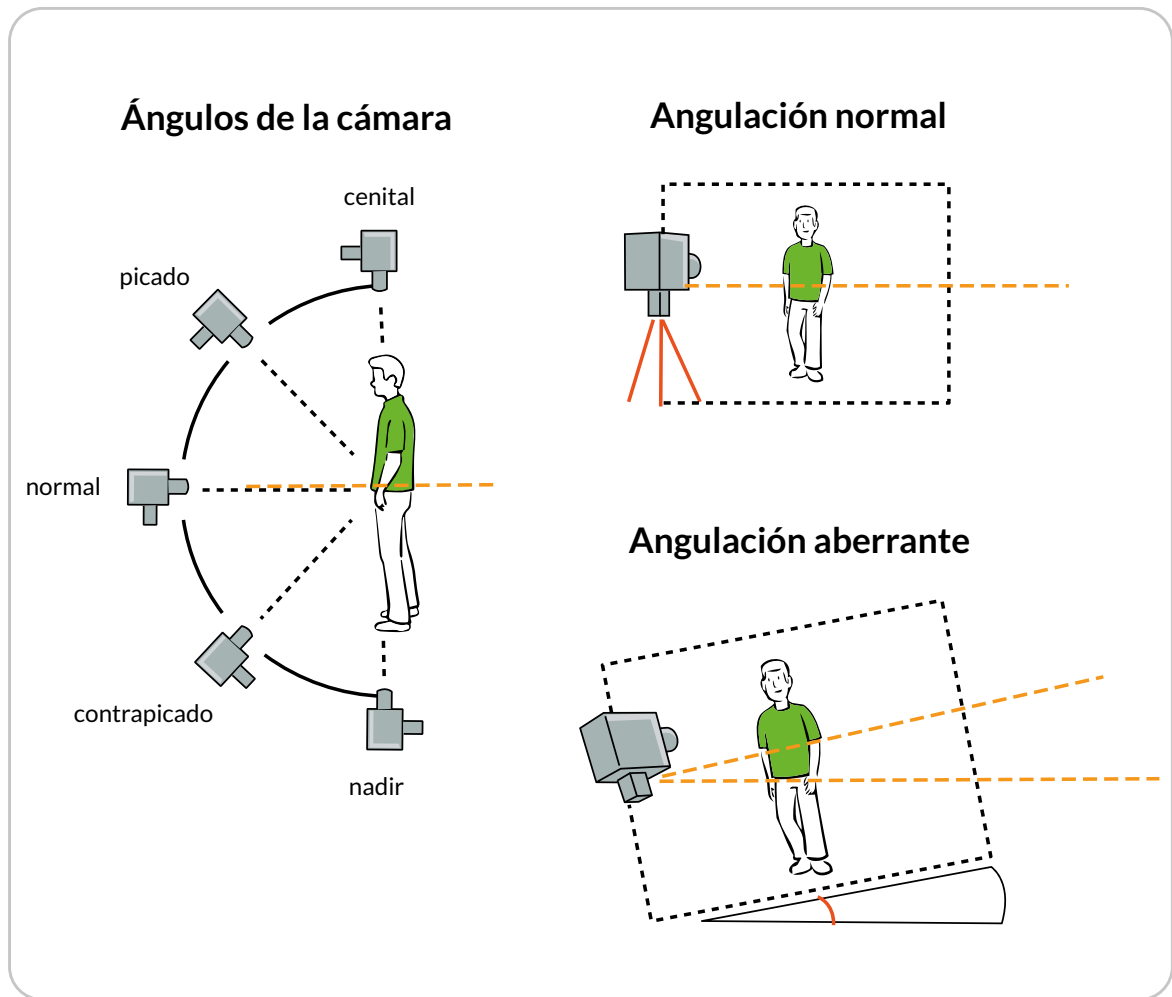


Fig. 28. Ilustración de cómo se generan los ángulos según la posición de la cámara.

Ahora veamos ejemplos del uso de los tipos de ángulos en algunas producciones cinematográficas peruanas:

▪ Angulación normal

La cámara se coloca frente a los personajes y objetos, y de ese modo alinea su eje óptico con nuestra mirada, como si observáramos el horizonte. También se le llama *ángulo recto*, *horizontal* o *a nivel*. Esta angulación era común en los inicios del cine porque imitaba la perspectiva del espectador en un teatro.



Fig. 29. Plano con angulación normal, en *Un mundo para Julius* (2021). Película dirigida por Rossana Díaz Costa. 104 min. Lima. Fuente: Rossana Díaz Costa.

▪ Angulación aberrante

También se le conoce como *plano holandés* o *plano inclinado*. Se produce cuando la cámara se inclina hacia un lado (entre 25° a 45°), lo que crea un ángulo entre el eje óptico y la línea del horizonte.

La angulación inclinada se emplea para generar tensión en el espectador. En los inicios del cine, los directores del **expresionismo alemán** lo emplearon para producir atmósferas perturbadoras y transmitir que lo narrado estaba fuera de lo “normal”. Más tarde, géneros como el cine de terror, **noir**, **ciencia ficción** y **suspense** han recurrido a este tipo de plano. Con él, se puede transmitir el “desequilibrio” interior de algunos personajes, al representar su estrés o confusión, o enfatizar su pérdida de la cordura. Un ejemplo se puede ver en la figura 30, donde aparece M, la anciana protagonista de la película *El corazón de la luna*, interpretada por la actriz Haydeé Cáceres.



Fig. 30. Plano con angulación aberrante, en *El corazón de la luna* (2021). Película dirigida por Aldo Salvini, producida por la Universidad de Lima. 80 min. Lima. Fuente: Universidad de Lima.

▪ **Ángulo picado (o alto)**

Es el tipo de angulación que se produce cuando la cámara se coloca a un nivel superior al del personaje u objeto, lo que equivale a mirarlos desde arriba. Podemos equipararlo con lo que ocurre cuando observamos hacia abajo desde lo alto de unas escaleras, como podemos apreciar en la figura 31.



Fig. 31. Plano con ángulo picado, en *Manco Cápac* (2020). Película dirigida por Henry Vallejo. 81 min. Puno. Fuente: Pioneros Producciones.

▪ Ángulo cenital

Ocurre cuando la cámara se ubica totalmente vertical sobre la cabeza del personaje, semejante a la posición que ocupa el sol al mediodía. En ese sentido, podríamos decir que es una versión extrema de un ángulo picado.

Con frecuencia, se utiliza para evidenciar la soledad de un personaje, la dinámica social en que se circunscribe o la particularidad de sus habilidades, por ejemplo, en una huida. Logra transmitir una intencionalidad estética, ya que nos lleva a pensar que los personajes son observados por un ser superior. El famoso cineasta nacionalizado estadounidense Alfred Hitchcock (Londres, 1899 – California, 1980) se caracterizaba por usar este tipo de angulación para producir ambientes de suspenso u horror. Otra variante es usarlo cuando se quiere dimensionar la cantidad de personas que participan de la escena, como en las películas de guerras en que hay luchas cuerpo a cuerpo. En la figura 32, vemos una escena de la película documental *Identidad*, en la que la cámara muestra en ángulo cenital a la hinchada peruana en el mundial de fútbol, luego de 36 años, para evidenciar la masividad del evento.

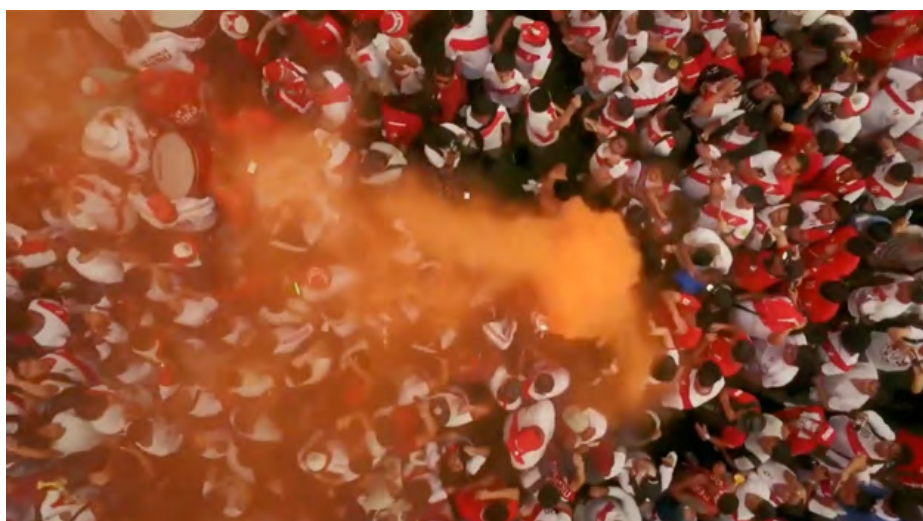


Fig. 32. Plano con ángulo cenital, en *Identidad* (2019). Documental de José Carlos García y Carlos Granda. 83 min. Perú, Rusia. Fuente: José Carlos García, Kinray S.A.C.

▪ Ángulo contrapicado

Este tipo de angulación se produce cuando se coloca la cámara por debajo de la línea del horizonte (usualmente por debajo de la mitad del cuerpo de los personajes). Se suele emplear para otorgarle mayor volumen a las personas u objetos, para resaltar su importancia o hacerlos ver imponentes. Por esta razón, es frecuente en thrillers policiales y películas de acción. También se usa como recurso creativo en otros contenidos audiovisuales como los videoclips. En estos casos, es común combinarlos con otros planos y movimientos de cámara para generar mayor dinamismo. Vemos un ejemplo de ello en la figura 33.

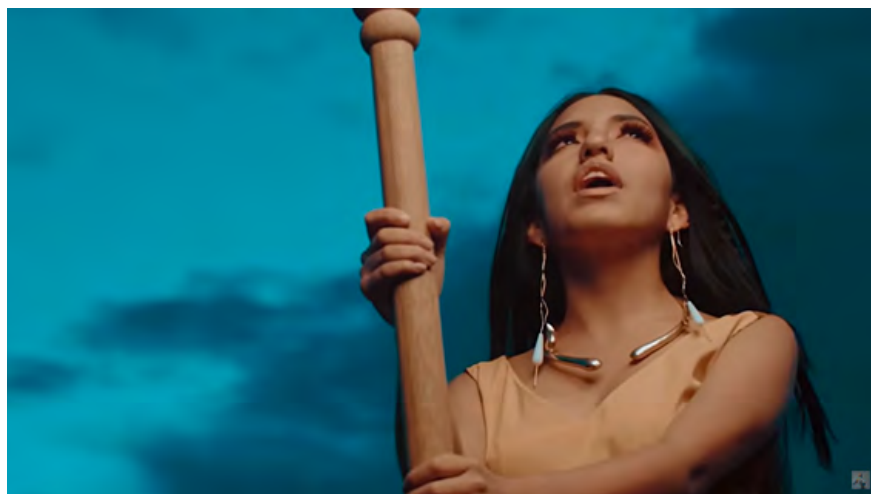


Fig. 33. Plano con ángulo contrapicado, en *Mirando la Luna/Qawachkanchik chay Killallata* (2018). Videoclip de Renata Flores. 4:41 min. Ayacucho. Fuente: Renata Flores.

▪ **Angulación nadir**

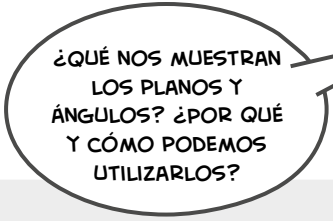
Este ángulo se obtiene cuando la cámara se coloca directamente debajo del sujeto, como si estuvieras acostado en el suelo mirando hacia arriba. Es la angulación opuesta al ángulo cenital. Puede generar una sensación de vértigo y dinamismo, como en películas de superhéroes. Además, puede transmitir poder o vulnerabilidad, según la intención de la historia. Por ejemplo, si el ángulo nadir representa el punto de vista de un personaje durante una cirugía, captaremos su vulnerabilidad. En cambio, si observamos a los “malos de la película” desde este ángulo, se destacará su poder. En la figura 34, verás un ejemplo bajo el mar, en *Pacificum, el retorno al océano*, el retorno al océano. La primera película documental para cine de divulgación científica sobre el mar del Perú.



Fig. 34. Plano con ángulo nadir, en *Pacificum, el retorno al océano* (2017). Documental dirigido por Mariana Tschudi. 75 min. Perú. Imagen: Yuri Hooker.



Caja de actividades



Actividad 1: Encontramos los planos

- Selecciona una escena.** Elige y observa una de las escenas de una película, serie u otro.
- Identifica los tipos de planos.** Haz una lista de los planos utilizados (primer plano, plano general, plano de detalle, etc.).
- Describe los planos.** Elige tres de los planos que se utilizan en la escena y describe qué te muestra cada uno.
- Reflexiona.** ¿Por qué crees que en la escena se utilizaron esos planos? ¿Se puede prescindir de alguno?, ¿por qué lo dices? ¿Qué otros planos utilizarías para contar la misma escena? ¿Qué planos utilizarías para contar lo contrario?



Actividad 2: Mi historia en un mural

- ¿Qué necesitamos?** En pares elijan un juguete, puede ser un superhéroe, un peluche, un animal, un robot, una muñeca u otro; tengan a mano un teléfono celular o una cámara de fotos o una tableta. Ubíquense en un espacio iluminado.
- Toma fotos.** Exploren tomando fotos, utilicen todos los planos y ángulos que se encuentran en este fascículo.
- Arma un mural.** Con todas las fotos elaboren un mural en el que visualicen de manera organizada cada uno de los planos y ángulos.
- Cuenta una historia.** Elijan tres planos y dos ángulos para contar una historia en imágenes. Para ello, utilicen un programa de presentación o imprimen las fotos para organizarlas. Incluyan un título, globos de texto, recorten las fotos o agreguen otras.
- Comparte historias.** Compartan con otro par de estudiantes sus historias. Luego, respondan las preguntas: ¿qué es lo que más les gustó de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron y cómo las superaron? ¿Qué recomendaciones darían sobre el uso de los planos y ángulos?

■ Movimientos de la cámara

El lenguaje audiovisual posee la capacidad de imprimir un ritmo a la acción de la obra a través de tres tipos de movimiento de la cámara: movimientos sobre su propio eje, movimientos de toda la cámara, y movimientos dentro del mismo encuadre. A continuación, encontrarás el detalle de cada tipo de movimiento:

■ Movimientos sobre su propio eje

Se realizan al girar la cámara manteniendo el mismo eje con la ayuda de un trípode o soporte. Pueden ser de dos tipos:

- **Los movimientos panorámicos o paneos laterales:** Se producen al mover la cámara de derecha a izquierda, y viceversa.
- **Los paneos verticales o tilts:** Los obtenemos al mover la cámara sobre su eje de arriba abajo, y viceversa.

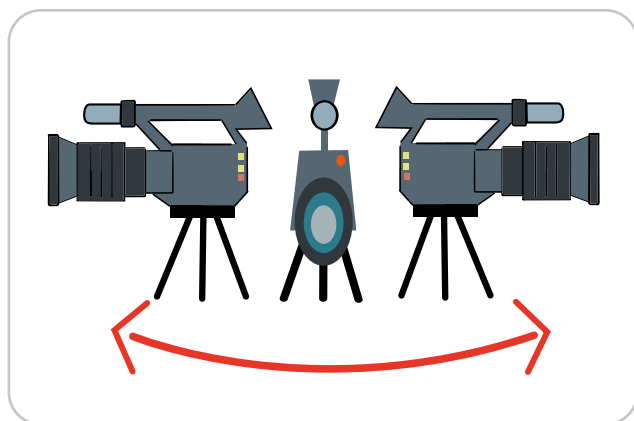


Fig. 35. Gráfico de los paneos laterales o panorámicos.

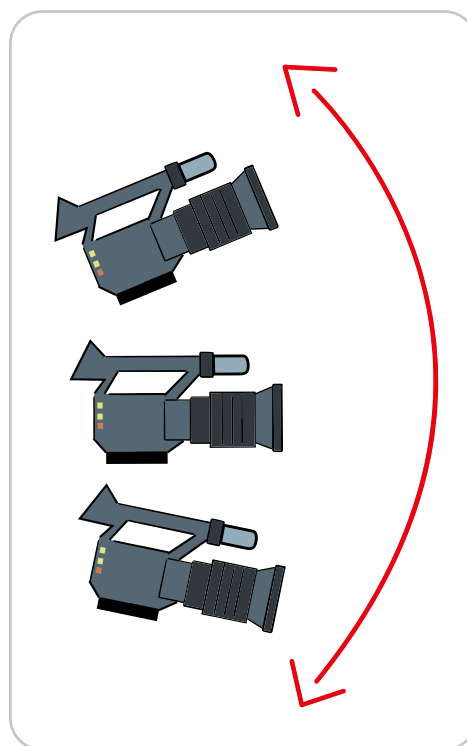


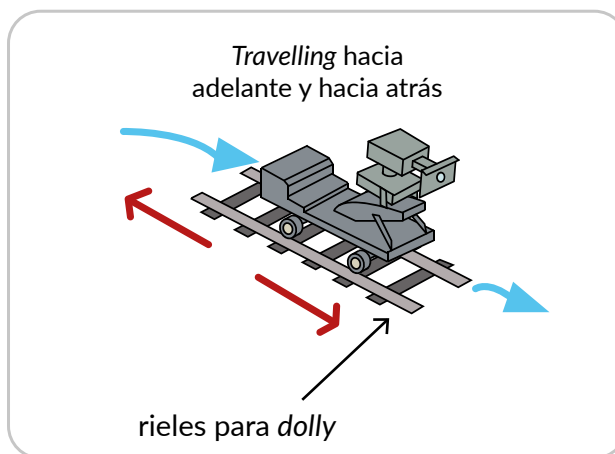
Fig. 36. Gráfico de los paneos verticales o tilts.

▪ Movimientos de toda la cámara

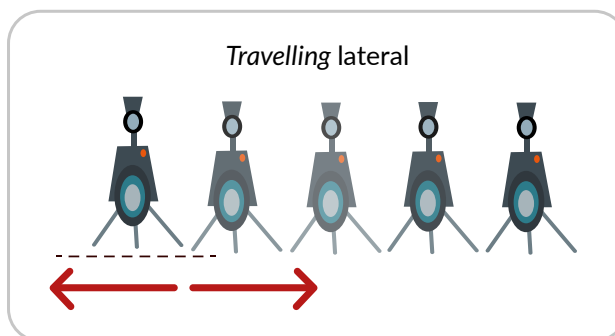
También llamados *movimientos en travelling*, son los desplazamientos de la cámara que se efectúan con la ayuda de equipos que estabilizan y brindan fluidez a las imágenes que se captan. Estos movimientos se pueden realizar hacia adelante, hacia atrás, de forma lateral y en 360°.

Asimismo, para movilizar toda la cámara, se pueden emplear equipos complementarios como los siguientes:

- los **dolly car**, que deslizan la cámara con el uso de rieles;
- el **steadicam**, un estabilizador portátil que permite efectuar movimientos de *travelling* con libertad en todas las direcciones;
- las **grúas**, que permiten desplazar la cámara de forma horizontal y vertical;
- los **drones**, que sobrevuelan la escena y tienen más posibilidades de movimiento.



◀ Fig. 37. Movimiento del travelling hacia adelante y hacia atrás.



◀ Fig. 38. Movimiento lateral del travelling.

▪ Movimientos dentro del encuadre

Para registrarlos contamos con herramientas como el zoom y la edición. En cuanto al uso del zoom, las cámaras trabajan con dos tipos, zoom óptico y zoom digital. A continuación, veamos qué implica cada uno de ellos:

- **El zoom óptico:** Se realiza de manera mecánica empleando diferentes lentes para acercarnos o alejarnos visualmente de los objetos, tal como sucede al tomar una fotografía.

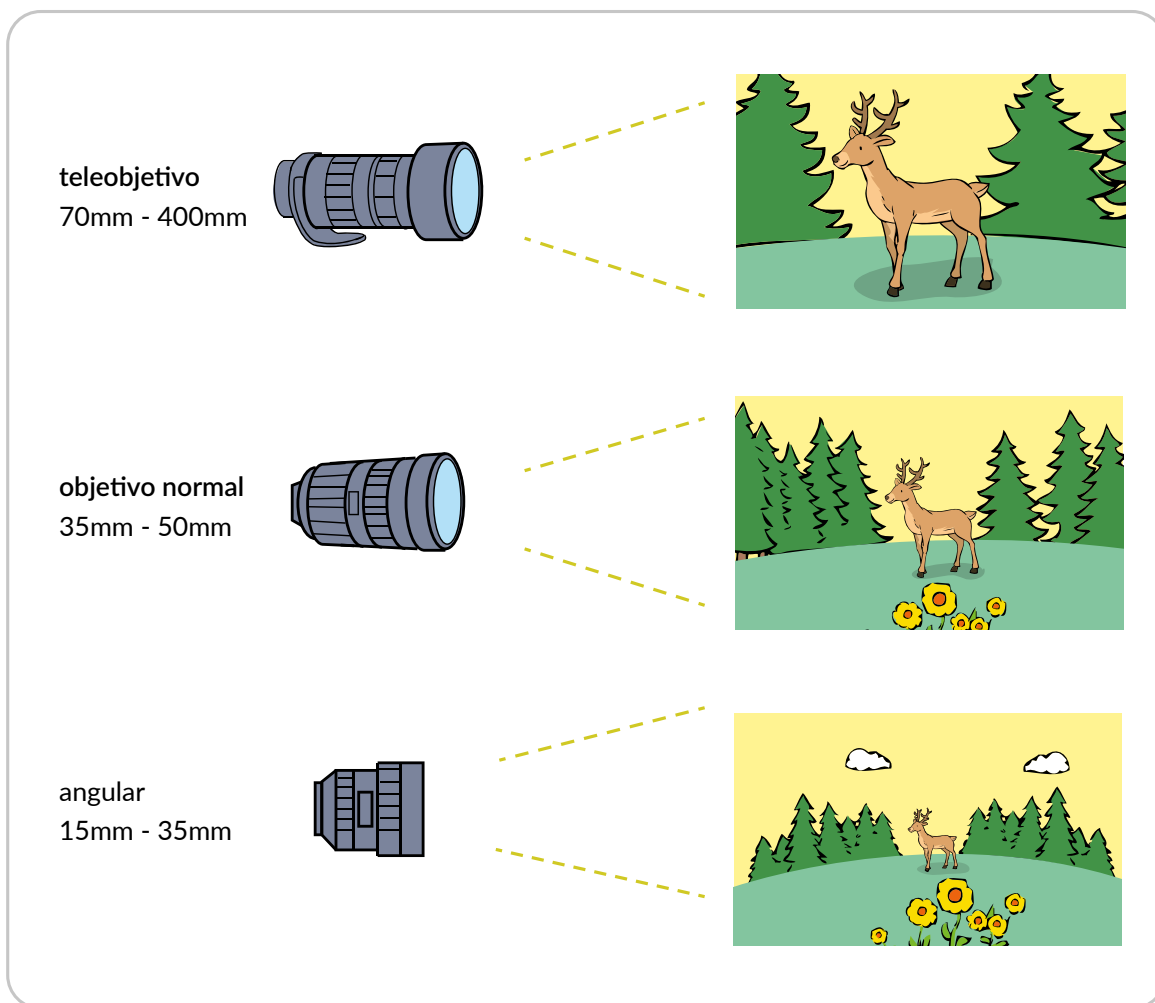


Fig. 39. Los tipos de lentes y su uso con el zoom óptico.

- **El zoom digital:** Este zoom amplía electrónicamente la imagen capturada, sin utilizar lentes. Por esta razón, suele perder su calidad visual. Es el que encontramos incorporado en las cámaras digitales compactas, como las de los celulares o las cámaras caseras.

El uso de zoom puede generar dos movimientos en el encuadre: el de *zoom in* (cuando acercamos visualmente un objeto o personaje) y el *zoom out* (cuando se va abriendo el encuadre, hasta dar la impresión de que retrocedemos y nos alejamos de los objetos y personajes).

Además del zoom, en el proceso de edición se pueden realizar movimientos que generalmente muestran el paso del tiempo. Estos movimientos se conocen como *cámara rápida* y *cámara lenta*.



¿Qué escena recuerdas de alguna serie o película que utilice el **zoom digital**? ¿Qué efecto provocó esta técnica en la escena?

	<p>Zoom óptico Imagen original que vemos en el visor o pantalla de la cámara</p>		<p>Plano detalle con uso de lente teleobjetivo (70 mm - 400 mm)</p>
	<p>Zoom digital</p>		<p>Al usar zoom digital, se recorta, y se pierde calidad visual.</p>

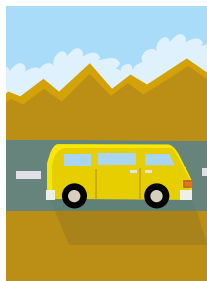
Fig. 40. Las diferencias entre el zoom óptico y el digital.

▪ **La iluminación**

La iluminación es uno de los componentes más importantes en el lenguaje audiovisual. En particular, en el caso del cine, ayuda a construir gran parte de lo que vemos en una pantalla. Este elemento “transforma, modifica, altera, recalca, colorea, subraya la apariencia de los personajes u objetos dispuestos en el campo visual”.²

² (Bedoya y León, 2016, p. 101).

Tipos de iluminación: natural y artificial



Luz natural

Proviene de la naturaleza, como la luz del sol o el reflejo de la luna.



Luz artificial

Proviene de fuentes artificiales. Se suele emplear en estudios de grabación o como apoyo en exteriores, cuando es muy oscuro para que la cámara capture la imagen.

Tipos de luz: dura y suave



Luz dura

Tiene contrastes marcados entre luces y sombras, lo que produce imágenes de bordes bien definidos. Algunos géneros, como el **cine noir**, emplean este tipo de iluminación.



Luz suave

Es de contraste bajo, lo que permite distinguir mejor los detalles de los objetos y sujetos.

Direccionalidad de la luz

Es el ángulo con que apuntan las luces a los objetos o sujetos. Debe ayudar a generar profundidad visual cuando es artificial.

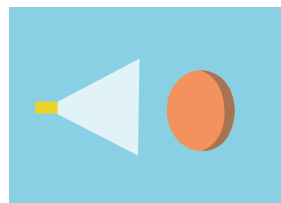


Fig. 41. Componentes de la iluminación.

En primer lugar, nos permite visualizar las formas (objetos y personajes). Y, además, genera una atmósfera para los hechos, nos ofrece una guía de cómo debemos percibirlos, los ressignifica.

En sus elaboraciones más artísticas, incluso crea metáforas visuales: la oscuridad de un ambiente puede denotar la situación sombría de una relación de amistad; la luminosidad de una conversación por el parque puede referir el florecimiento de un vínculo, etc.



Revisa la información sobre la iluminación en el fascículo **Aprendemos a través del lenguaje del teatro**.

▪ El color

El color y la iluminación son complementarios. Esto se debe a que las fuentes de luz, tanto naturales como artificiales, tienen diferentes temperaturas que se miden en kelvin (K). Al observar los colores de la figura 42, notarás que cuanto más bajos son los grados, percibimos la luz en tonos “cálidos”. Por el contrario, a mayor temperatura, la luz adquiere tonos azulados, y se la percibe como “fría”. Dicho fenómeno se conoce como *temperatura del color*. Esta escala de tonalidades, determinada por la fuente de luz, nos ayuda a definir los colores de una escena y crear distintas atmósferas visuales.

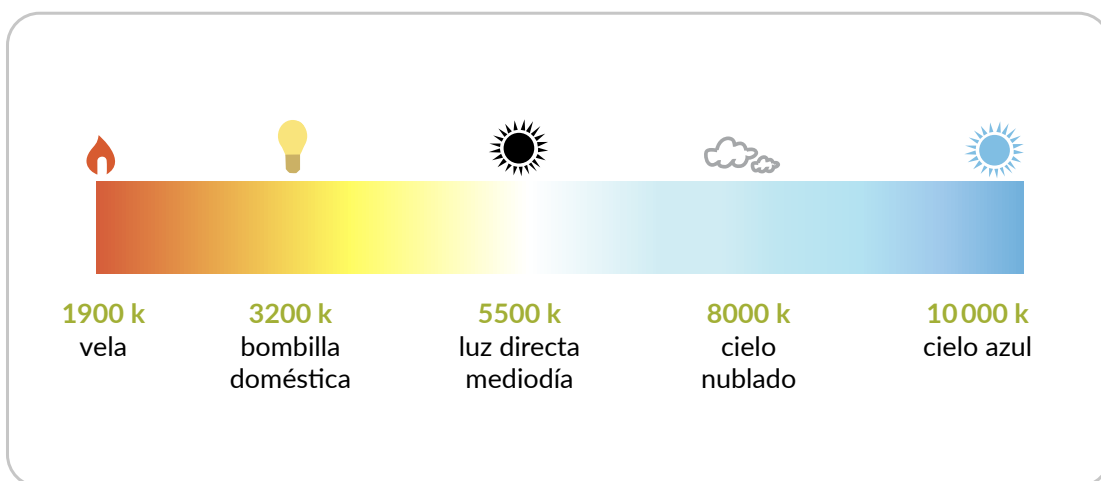


Fig. 42. Escala de temperatura de color.



Fig. 43. Ejemplos de cómo se visualizan los colores en una escena con los dos tipos de iluminación.

El color está presente en los objetos y espacios donde se desarrollan las historias. Se considera un complemento de la iluminación, ya que aporta mayor expresividad al entorno y permite crear atmósferas. Además, los colores evocan connotaciones que refuerzan ideas, sentimientos o estados de ánimo de los personajes.

Los directores de fotografía, de arte y de vestuario emplean el círculo cromático como guía para definir paletas de colores acordes visualmente con la historia que se desea contar.



Revisa el círculo cromático del fascículo [Aprendemos a través del lenguaje de las artes visuales](#) para profundizar tus conocimientos sobre el color.

▪ Escenografía y utilería

Al igual que la iluminación y el color, la escenografía y utilería son de gran importancia para otorgar características representativas y simbólicas de lo que vemos en el encuadre. Ambas nos brindan información del tiempo y espacio donde se desarrolla la historia. Crean la ilusión de “profundidad” del espacio. Muestran con elementos tangibles el clima y tono de una película. Además, pueden conformar un estilo, sea de un género audiovisual o de la estética de un realizador.

En el caso de la escenografía, podemos identificar tres tipos:

▪ Escenarios naturales

Son espacios como paisajes, calles o construcciones ya existentes (casas, edificios, etc.).



Fig. 44. Escenario natural, en *Aya* (2016). Cortometraje dirigido por Francesca Cánepa. 10 min. Cusco. Fuente: Francesca Cánepa.

■ Escenarios artificiales

También conocidos como sets o platós, son espacios creados desde cero que buscan simular una realidad, como las recreaciones de una época pasada, escenarios futuristas o mundos que no existen.



◀ Fig. 45. Vista aérea de drones sobre el set de películas de una serie de televisión. Es un día soleado y se muestran los edificios con color de pantalla verde para añadir al falso entorno de la ciudad de Nueva York, más tarde en la posproducción. Fuente: Audley C Bullock/ Shutterstock.com

■ Escenarios virtuales

Desde los años 80 se han agregado los escenarios virtuales a la realización audiovisual. Estos emplean gráficos generados por computadora (CGI³) que recrean una realidad. En la actualidad, es frecuente el uso de este tipo de escenografía, especialmente en series y películas de fantasía y ciencia ficción, debido a que esta tecnología facilita la creación de espacios de mundos que no existen.



¿? ¿Qué película o serie conoces que haya empleado este tipo de escenario? ¿Qué características tiene?

◀ Fig. 46. Fondo de pantalla verde o *chroma key* empleado en la grabación de un noticiero. Al igual que en el cine, este fondo sirve para agregar escenarios virtuales. Fuente: Freepik.com.

Por otro lado, la utilería la conforman el conjunto de objetos que aparecen en el encuadre, para complementar y darle sentido al escenario. Por ejemplo, si vemos una película sobre el Rey Arturo y sus caballeros, esperamos que, además de ver castillos, encontremos espadas, armaduras, una mesa redonda y otros objetos que hagan referencia al espacio y tiempo en que se desarrolla la historia, para hacerla verosímil.

³ CGI: Siglas de *computer generated imagery*. Son imágenes 3D generadas por computadora, que producen el efecto visual de un espacio real. Se suele usar en el cine y televisión junto con el *chroma key* (pantallas verdes o azules).

Es importante resaltar que las artes audiovisuales y el teatro tienen en común el uso de escenarios y utilería, pero estos elementos se emplean de diferente manera. Las artes audiovisuales requieren contar con escenarios de mayor profundidad y de apariencia más “real”, al tiempo que la utilería debe ser más elaborada, porque el uso de la cámara permite mostrar con mayor detalle el espacio donde se desarrolla una historia y de los objetos que se encuentran en él.



Imagina que tu equipo de trabajo debe realizar un proyecto audiovisual con temática educativa. En este caso, el aula de clases sería el escenario, mientras que objetos como carpetas, sillas, pizarra, mochilas, cuadernos, libros, entre otros, conformarían la utilería. Observa la figura 47, ¿qué otros objetos incluirías para que el video sea más creíble?



◀ **Fig. 47.** Objetos cotidianos que sirven de utilería.
Fuente: Freepik.com.

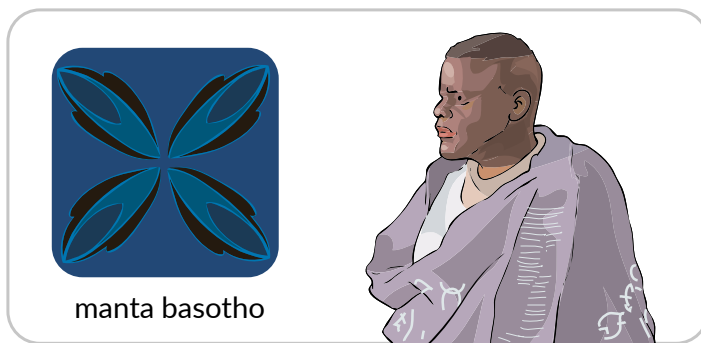


Revisa la información sobre la utilería en el fascículo **Aprendemos a través del lenguaje del teatro**.

▪ Vestuario

Como se menciona en el fascículo de teatro, el vestuario tiene una función utilitaria. Otorga verosimilitud a los personajes, para que, junto a la escenografía y utilería, brinden una coherencia visual y narrativa de la historia. Si los hechos suceden un siglo atrás o en la actualidad, los vestuaristas se encargan de recrear las apariencias y estilos de esas épocas. Su labor también incluye el diseño de prendas de tiempos futuros o de mundos que no existen, con la intención de otorgar una identidad a los personajes para asociarlos con ese tiempo y espacio.

Asimismo, el vestuario comunica, pues nos cuenta cómo son o cómo quieren ser percibidos los personajes, de modo que representa su personalidad y carácter mediante un estilo. Piensa en alguna película en la que los personajes utilizan un vestuario increíble: lo más probable es que haya sido diseñado por un director o diseñador de vestuario. Por ejemplo, para la película *Pantera negra* (2018), la directora de vestuario Ruth Carter se inspiró en las prendas y accesorios tradicionales de diversas culturas africanas y en el movimiento cultural **afro-punk** para otorgar a los personajes una apariencia futurista y también coherente con las tradiciones afrodescendientes.



◀ Fig. 48. Ilustración del actor Daniel Kaluuya vistiendo una manta basotho, propia de las personas de Lesoto y Sudáfrica.



◀ Fig. 49. Ilustración de la actriz Angela Bassett usando un sombrero inspirado en el isicholo tradicional de la etnia zulú.

▪ Maquillaje

Este elemento, al igual que el vestuario, ayuda a complementar la labor de los actores y actrices para que su apariencia sea coherente con la historia que se está contando.

Encontramos dos tipos de maquillaje en los contenidos audiovisuales:

▪ Maquillaje neutro

Su principal objetivo es realzar o matizar la imagen natural de los actores y actrices, tomando en cuenta elementos como la iluminación, la ubicación de la cámara y otros aspectos que puedan relacionarse con su apariencia. Es el maquillaje lo que hará que luzcan bien ante las cámaras sin modificar sus rasgos.

▪ Maquillaje de caracterización

Es el que se encarga de transformar a los actores en personajes de apariencia distinta a la de ellos. Suele ser empleado en películas de ciencia ficción, fantasía y terror, pero no es exclusivo de estos géneros. Para realizar las transformaciones se recurre a diferentes técnicas, entre ellas las prótesis totales o parciales que se les agrega al rostro o cuerpo de los actores. En la figura 50, se muestra el proceso de maquillaje a un personaje que interpreta a un zombi.

▪ Efectos especiales

Son un conjunto de técnicas utilizadas en el cine y la televisión para crear la ilusión de escenografías o personajes que no existen en el mundo real. Estas técnicas han existido desde los primeros años del cine y han evolucionado de ilusiones mecánicas a recreaciones digitales.

Encontramos dos tipos:

▪ Efectos prácticos

Son aquellas técnicas y mecanismos que permiten modificar la realidad. Entre ellos se encuentran los ópticos, maquillaje con prótesis, la rotoscopía y los animatrónicos. Veamos cada uno de ellos:

- **Efectos ópticos:** Como los empleados por George Méliès en su película *Viaje a la Luna* (1902). En la figura 51, vemos una luna con un rostro, empleando la técnica de superposición de imágenes.



Fig. 50. Proceso de maquillaje de un personaje. Fuente: Pressmaster/Shutterstock.com.



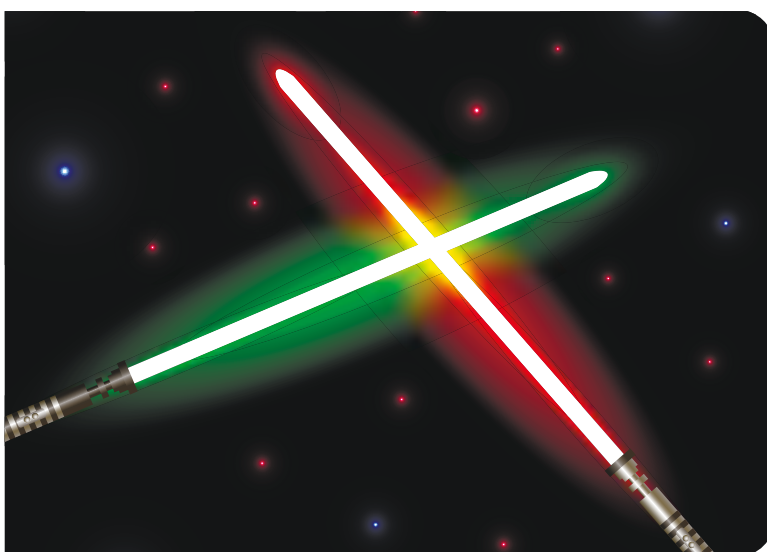
Fig. 51. *Viaje a la Luna* (1902). Cortometraje de George Méliès. 14 min. Francia. Fuente: HA!

- **Maquillaje con prótesis o máscaras para la caracterización:** Permite a los actores sumergirse en sus personajes, lo que facilita una actuación más convincente.



◀ **Fig. 52.** Proceso de maquillaje con prótesis en que se le aplica color al cuero cabelludo. Fuente: Honour.kn/Shutterstock.com.

- **La rotoscopía:** Es una técnica de animación que consiste en calcar fotogramas, para reemplazar la filmación real por dibujos. Esta técnica se utilizó para crear el primer largometraje animado de Disney, *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), así como los icónicos sables de luz en *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977).



◀ **Fig. 53.** Espadas láser de la saga de *La guerra de las galaxias* (1977). Película de George Lucas. Fuente: Olga Pogorelova/Shutterstock.com.

- Los animatrónicos:** Son marionetas con mecanismos robóticos que permiten dar vida a un personaje, al simular un comportamiento parecido al de los seres vivos. Este tipo de efectos se emplearon en películas como *Tiburón* (1975) y *Parque Jurásico* (1993). Los géneros de ciencia ficción, terror y fantasía son los que más los emplean.

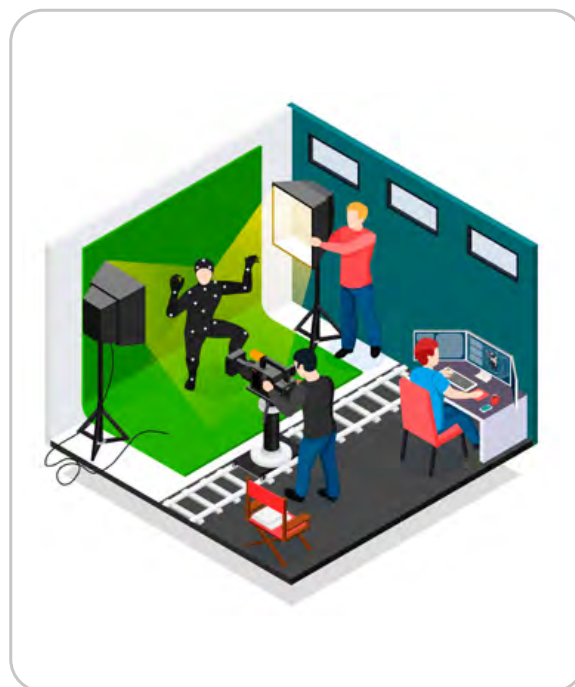


◀ Fig. 54. Tiranosaurio dentro del parque temático Jurassic World. Fuente: Michael Gordon/ Shutterstock.com.

▪ **Efectos digitales**

Aparecen con el estreno de *Tron* (1982), pero se popularizaron en el cine (y luego en la televisión) a finales de los 90 con películas como *Matrix* (1999) y la saga de *El señor de los anillos* (2001-2003). Estos efectos son generados por computadora durante la etapa de postproducción. Se asocian con el uso de pantallas verdes o azules (**chroma key** en inglés) que permiten colocar a los personajes en un escenario parcial o completamente creado en computadora.

También incluyen las tecnologías de captura de movimiento, una técnica que permite grabar el movimiento y gesticulaciones de los actores y luego pasar a un modelo digital que será animado. Esta técnica se empleó para crear a Gollum de la película *El señor de los anillos*, además de diversos videojuegos.



▲ Fig. 55. Uso de traje para captura de movimientos. Fuente: Freepik.com.

Con el estreno de la serie *El Mandaloriano* (2019), se emplea una nueva tecnología para recrear escenarios durante la etapa de rodaje: el *Stagecraft*. Consiste en proyectar imágenes hiperrealistas en un escenario digital en grandes pantallas LED de una alta definición, como vemos en la figura 56, de tal forma que el espectador percibe la profundidad de imagen como si fuera una escenografía física. Esta técnica se usó por primera vez en un largometraje en *The Batman* (Reeves, 2022).



Fig. 56. Set de grabación con tecnología *Stagecraft*. Fuente: [Supamotionstock.com/Shutterstock.com](https://www.supamotionstock.com/Shutterstock.com).

b. Los elementos sonoros

Estos elementos los encontramos registrados en la banda sonora, que es el segmento o franja de audio de una obra audiovisual, y se compone por los diálogos (voz), ruidos (ambientales o efectos sonoros creados en postproducción), música y silencio.

▪ La voz

Existen tres tipos:

▪ La voz sincrónica

Incluye los diálogos de los personajes, y se le denomina así porque el movimiento de sus labios está en sincronía con lo que dicen. Esto es fundamental en películas, series y animaciones para asegurar que el espectador perciba una conexión natural entre lo que ve y lo que escucha.

▪ La voz diegética en off

Es la voz de un personaje que se encuentra fuera del encuadre, pero sabemos que está presente en la escena porque habla con los personajes que sí aparecen en ella. La palabra diegética significa 'narración' o 'relato' y, en el lenguaje audiovisual, alude a lo que es parte del universo narrativo de la obra.



¿Conoces alguna película o serie en la que se utiliza la voz diegética? ¿Cómo es utilizada?

La voz superpuesta

También conocida como *voice over*, es la voz del narrador o de los pensamientos de los personajes.

Además de estos tipos de voces, existe el doblaje, una técnica mediante la cual se graban y reemplazan las voces originales de una obra audiovisual para cambiar el idioma o colocar las voces sobre personajes animados.



¿Qué ejemplos de voz superpuesta vienen a tu mente?
¿Prefieres ver películas dobladas o con subtítulos?, ¿por qué?

▪ Los ruidos

Los dividimos en dos tipos:

▪ El sonido de ambiente

Está conformado por todos aquellos ruidos que se registran cuando se realiza una grabación. Puede ser el sonido que hacemos al caminar, las olas del mar, el viento, la lluvia, etc.

▪ Los efectos sonoros o *foley*

Son los que se realizan en postproducción para recrear sonidos que no fueron registrados correctamente en el sonido ambiental o para añadir más dramatismo a la escena. Por ejemplo, los ruidos de monstruos o extraterrestres, sonidos imposibles de registrar, son elaborados con esta técnica; lo mismo ocurre con las animaciones y videojuegos que construyen sus sonidos por completo.



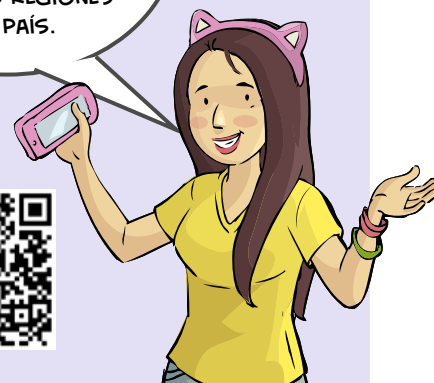
ESPACIO INTERACTIVO

¡Haz clic en el botón o escanea el código QR para encontrar recursos educativos complementarios!



Fonoteca Bicentenario

EN LA PLATAFORMA DE LA FONOTECA DEL BICENTENARIO ENCONTRARÁS SONIDOS AMBIENTALES DE LAS DIVERSAS REGIONES DEL PAÍS.





◀ Fig. 57. Artista del foley capturando sonidos en estudio. Fuente: Frame Stock Footage/ Shutterstock.com.



Caja de actividades

¡USA TU IMAGINACIÓN
PARA CREAR Y
RECREAR SONIDOS!



Actividad 1: ¿A qué suena la escena?



- Una escena corta.** De manera individual, elige un fragmento de una obra audiovisual; puede ser una película o una serie u otro, el requisito es que no la hayas visto antes.
- Ojos atentos** Observa una escena (2 o 3 minutos) de la película o serie que elegiste, pero sin sonidos, en silencio.
- Imaginación y memoria.** Anota los sonidos, música o efectos que crees que tiene la escena.
- Sonido original.** Ahora, observa el fragmento con su sonido original.
- Comparte tus ideas.** Dialoga con un compañero sobre las diferencias entre sus ideas y el sonido original; luego, responden: ¿cómo los diferentes sonidos afectaron sus emociones y comprensión de la escena? ¿Qué tipo de sonido les pareció más efectivo y por qué? ¿Cómo creen que el uso del silencio puede influir en una escena?

Actividad 2: Un minuto de foley



- Observar la escena.** En equipos de máximo cinco estudiantes, elijan la escena de una obra audiovisual que deseen recrear. Debe durar máximo 1 minuto. Observen la escena y hagan un listado de cada sonido que deben recrear.

- b. **Seleccionar objetos cotidianos.** Reúnan la variedad de objetos que necesitarán para recrear sonidos, deben ser objetos cotidianos.
- c. **Grabar los sonidos.** Primero experimenten con los sonidos que producen los objetos, grábenlos en un espacio silencioso, cerrado y que no tenga eco, para evitar los sonidos de fondo. Si deciden grabar diálogos, háganlo, previa práctica.
- d. **Ordenar los sonidos.** Utilicen un *software* de edición de audio y video para sincronizar los sonidos que grabaron, con las imágenes de la escena. Consideren momentos de silencio, si es necesario.
- e. **Presentar y reflexionar.** Presenten su trabajo en clase. Luego, respondan: ¿qué descubrieron al realizar el trabajo de *foley*?
- f. **Compartir historias.** Compartan con otro par de estudiantes sus historias. Luego, respondan las preguntas: ¿qué es lo que más les gustó de la actividad? ¿Qué dificultades tuvieron y cómo las superaron? ¿Qué recomendaciones ofrecerían sobre el uso de los planos y ángulos?

▪ La música

Es el elemento sonoro con mayores posibilidades narrativas y expresivas. En las obras audiovisuales, encontramos principalmente dos tipos:

▪ La música diagética

Es la música que se reproduce dentro del encuadre. Por ejemplo, cuando alguien canta o cuando los personajes escuchan una canción en la radio.

▪ La música extradiagética

Es la música que está fuera del encuadre, y de cuya existencia los personajes no son conscientes. Se agrega para reforzar algún sentir o idea en la historia, o para ser acompañamiento de fondo. Es el caso de la música que se utiliza durante la edición a las películas, series, videojuegos o cualquier otra creación audiovisual. También se aplica a las canciones que acompañan las historia que se suben a las redes sociales.



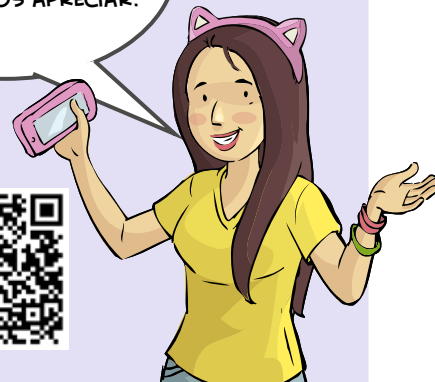
ESPACIO INTERACTIVO

¡Haz clic en el botón o escanea el código QR para encontrar recursos educativos complementarios!



Música Bicentenario

LA FONOTECA BICENTENARIO TAMBIÉN TIENE MÚSICA PERUANA QUE PODEMOS APRECIAR.



En este plano extradiegético, se utiliza *leitmotiv*, un recurso que, como vimos al inicio del capítulo, en el cine permite que la música acompañe y represente a un personaje. Uno de los ejemplos más conocidos de *leitmotiv* es el tema de Hedwig en las películas de *Harry Potter*. Compuesta por John Williams (2001), esta canción se ha convertido en un símbolo de la saga, al evocar la magia y el mundo de *Harry Potter* cada vez que se escucha.



¿Qué ejemplos de *leitmotiv* de alguna película o serie peruana recuerdas?
¿A qué personaje en específico?



¿SABÍAS QUE...

antes del cine sonoro, las películas eran mudas y se acompañaban de “explicadores” que narraban y aclaraban escenas, además de carteles con palabras que ayudaban al público a entender la historia?

Todo esto iba acompañado de pianistas o incluso pequeñas orquestas, que creaban la atmósfera adecuada para subrayar los momentos más emocionantes o dramáticos.

ESTA PRÁCTICA INTERACTIVA DESAPARECIÓ POCO A POCO CON LA LLEGADA DEL CINE SONORO.



▪ El silencio

Cuando apareció el sonido en el cine, el silencio empezó a usarse como un elemento técnico y expresivo. En las artes audiovisuales el silencio se maneja cuando, por necesidades narrativas o estéticas, se suprime uno o más de sus elementos: la voz, la música o los efectos sonoros. Esta supresión busca lograr algún impacto en los espectadores. Hay que considerar que, incluso si todos los elementos sonoros desaparecen, lo hacen por un breve momento, porque el silencio siempre es provisional.

Las pausas sonoras que el silencio proporciona ayudan a marcar un ritmo en la historia. Su irrupción tiende a aumentar la sensación de suspenso o las expectativas por lo que pueda acontecer a continuación.

El silencio, como mecanismo expresivo y narrativo, es capaz de expresar diversos significados. Es importante cómo se acompañe de los demás elementos visuales y sonoros. Por ejemplo, si vemos que a uno de los personajes le ocurre una desgracia e intenta gritar con todas sus fuerzas, pero su voz es reemplazada por la música o solo ruidos de ambiente, ese grito “ahogado” o casi mudo tendrá más impacto en nosotros que escucharlo por completo. Entenderemos de inmediato su dolor, angustia e impotencia ante los hechos.

c. La interpretación: actores y actrices

Los actores y actrices son las personas encargadas de dar vida a los personajes de las obras audiovisuales y teatrales. Como se menciona en el fascículo *Aprendemos a través del lenguaje del teatro*, ellos emplean su cuerpo y su voz para crear personajes de ficción. Sus interpretaciones nos permiten que identifiquemos los personajes, empatizar con ellos o incluso, rechazarlos si son villanos.

En el teatro, los actores y actrices tienen la libertad de moverse por toda la escenografía. Sin embargo, en el cine y televisión, su interpretación estará limitada por el encuadre de la cámara. Por eso, ellos deben tener en cuenta la ubicación de la cámara, sus movimientos, así como los planos y ángulos que se incluirán en la escena. También deben considerar otros aspectos técnicos como la iluminación, el vestuario, maquillaje, sonido y escenografías, etc., que les ayudan a imprimir realismo a su actuación.



¿Cuándo vas al cine o ves una serie o película en tu televisor, buscas obras por los nombres de tus actores y actrices favoritos? ¿Cómo se volvieron tus favoritos?



Para conocer más sobre el trabajo de actores y actrices, revisa el capítulo 3 del fascículo [Aprendemos a través del lenguaje del teatro](#).

d. El guion como elemento narrativo

El guion literario o escrito es una herramienta de trabajo que sirve de base a los diferentes especialistas del proyecto para concretar la obra audiovisual. A diferencia de un texto literario como la novela, es un texto técnico que brinda descripciones precisas de las locaciones, el tiempo en que se desarrolla la historia, las acciones que realizan los personajes y sus diálogos, información que debe interpretar y desglosar cada área creativa para construir la obra audiovisual.



◀ **Fig. 58.** Ilustración que muestra la labor de un guionista. Fuente: inspiring.team/Shutterstock.com.

Del guion literario o escrito se derivan dos herramientas que ayudan a definir visualmente cómo se contará la historia:

- **El storyboard o guion gráfico**

También se le denomina guion gráfico. Es un conjunto de viñetas o representaciones gráficas —dibujos o fotografías referenciales— que se organizan de forma secuencial y conforman una guía para previsualizar cómo se desarrollará un proyecto audiovisual. Suele emplearse en cortometrajes y largometrajes de ficción, animación (series y películas) y publicidad, por ser la forma más eficiente de organizar visualmente los planos, ángulos y movimientos de cámara en cada escena.



◀ Fig. 59. Ejemplo de storyboard.
Fuente: Minedu.

- **El guion técnico**

Es el listado de planos que se van a realizar por escenas o secuencias, incluyendo a un lado la representación visual (plano del *storyboard*) o la descripción técnica de lo que se desea grabar. También incluye otras indicaciones como tipos de plano, los ángulos que se usarán durante el rodaje, lentes por emplear, el sonido que lo acompañará y los tiempos de duración de cada plano. Su practicidad es aprovechada más frecuentemente por los rodajes de documentales y la publicidad.

e. El montaje o edición

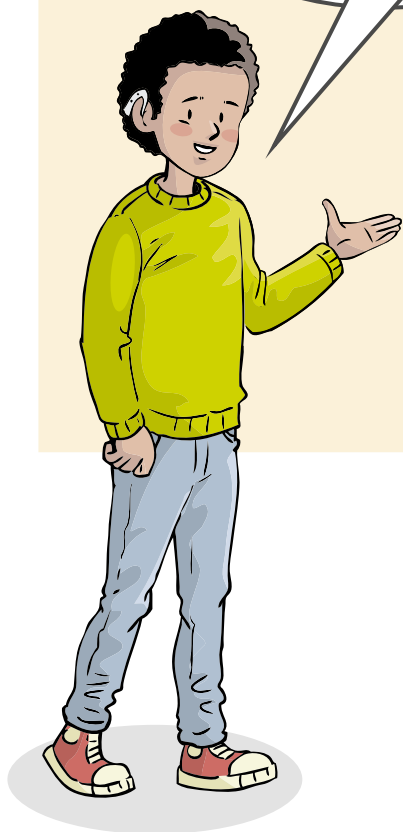
Es el proceso que se realiza en la etapa de postproducción de un contenido audiovisual (largometrajes, cortometrajes, series, etc.), donde se cortan y juntan fragmentos del material grabado o filmado y se articulan en una sucesión de imágenes hasta alcanzar la disposición final. Si bien el montaje se realiza en una etapa final de la creación de un proyecto, es uno de los procesos creativos más importantes, pues puede mantener la idea original (como aparece en el guion) o modificarla considerablemente. Por otro lado, durante este proceso se incorpora la banda sonora que acompaña las imágenes.



¿SABÍAS QUE...

cuando se realiza la captura de imágenes para una obra audiovisual con cámaras de rollo o celuloide, se le denomina *rodaje*; y que, en el caso de que se emplee cámaras de video (analógico o digital), se le denomina *grabación*?

LA ELECCIÓN ENTRE ESTOS MÉTODOS DEPENDE DEL ESTILO Y LAS NECESIDADES ESPECÍFICAS DE LA PRODUCCIÓN.



Cuando nació el cine, las primeras películas solo registraban hechos de la época, sin cortes ni estructura. Edwin S. Porter (Pensilvania, 1870 - Nueva York, 1941), director estadounidense, introdujo avances como escenas en paralelo y continuidad entre planos, lo que alejó al cine del lenguaje teatral.

Es recién en la primera década del siglo XX que se empezó a usar el montaje, que permitía cortar, organizar y juntar planos en celuloide para crear una película. Este proceso se efectuaba manualmente y, desde los años 20, con moviolas, máquinas que permitían retroceder y avanzar la película, cortarla, intercalar escenas y sincronizar la banda sonora.

Desde los años 50, el término edición se usa para describir lo que antes se llamaba *montaje*, pero con cintas magnéticas o de video. Hoy en día, con las computadoras, ambos términos se utilizan indistintamente. El montaje o edición cuenta con las siguientes funciones:

▪ Función organizativa

Ayuda a la sintaxis del texto audiovisual mediante la selección, combinación y estructuración de los elementos del encuadre (planos y secuencias). De esta forma, otorga un orden y un tiempo a la obra, para garantizar su coherencia narrativa y ritmo.

▪ Función expresiva

El montaje en el cine tiene un gran impacto en los espectadores al combinar y contrastar diferentes planos. Esta selección e integración de imágenes no solo crea y expresa sentimientos o ideas, sino que también organiza la información para lograr un efecto estético y transmitir las intenciones del director. Editar una película va más allá de simplemente acumular secuencias filmadas; se trata de dar forma a la narrativa.

Los audiovisuales utilizan figuras retóricas similares a las de los textos escritos, como la elipsis (omitir una **escena**) y la metáfora (crear nuevos significados a través de imágenes y la **banda sonora**). Estas técnicas ayudan a construir mejor la historia que se está narrando.

▪ Función narrativa

Ayuda a construir el sentido de una historia, al enlazar unidades pequeñas, como los planos, para darle forma a un relato. Cuando estos planos se unen, crean diversos significados, que buscan emocionar al espectador. Si los planos se mantuvieran separados, no tendrían significado. Es el montaje el que brinda cohesión y coherencia a la historia, pues compone un hilo narrativo.

Lev Kuleshov⁴, un cineasta ruso, en los años 20, demostró que un plano solo no es relevante hasta que se coloca junto a otros planos. Para ello, mostró a una audiencia la misma imagen de un actor intercalada con otras de diferentes elementos (un plato de comida, un ataúd y un bebé). El público percibía “cambios” en la expresión del actor, aunque su gesto era el mismo. A esta percepción se le llamó el *efecto Kuleshov*. Lo que demuestra que el espectador también construye significados alrededor de una obra audiovisual, lo que explica las diferentes reacciones del público ante una misma obra.

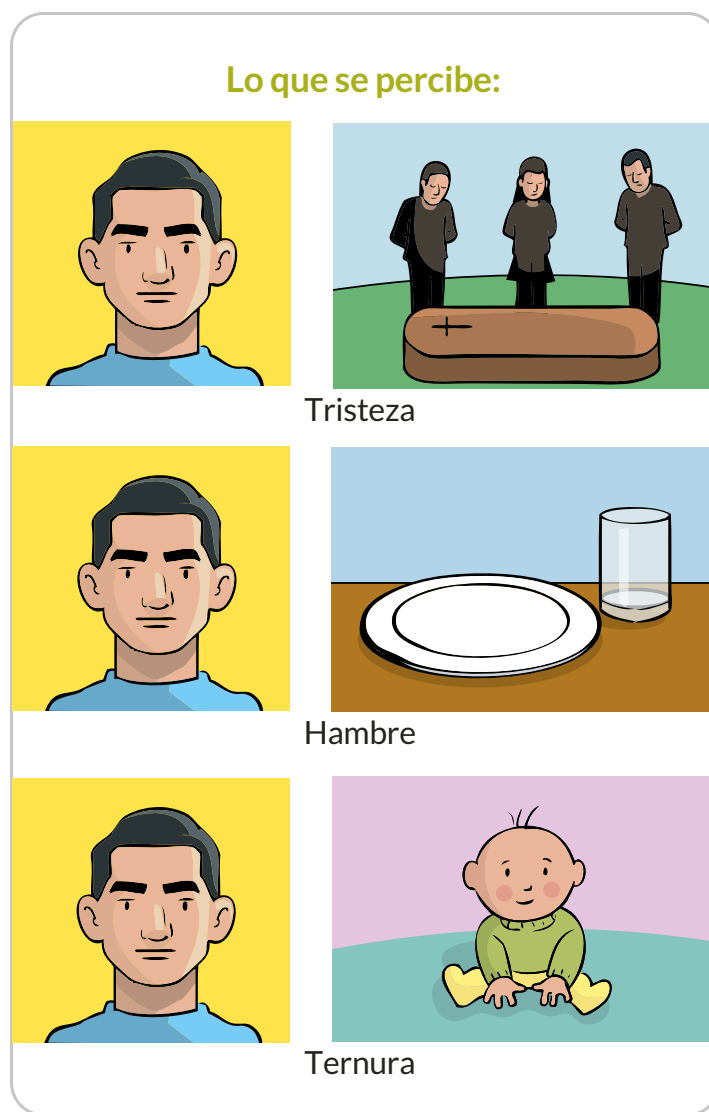


Fig. 60. Ilustración referencial sobre el efecto Kuleshov.

⁴ Lev Kuleshov (Tambov, 1899 – Moscú, 1970) fue un cineasta y teórico soviético, pionero del montaje cinematográfico. Es famoso por el efecto Kuleshov, que demostró cómo la yuxtaposición de imágenes influye en las emociones del espectador. Fundador de la primera escuela de cine del mundo, su legado transformó el lenguaje audiovisual.

3.2. Las técnicas del lenguaje audiovisual

a. Las técnicas de creación audiovisual


Son el conjunto de procesos técnicos empleados para la producción de obras audiovisuales, los cuales se definen por la forma en que combinan sus componentes conceptuales (cómo se conciben), pragmáticos (cómo se ejecutan) y técnicos (qué materiales emplean).

Veamos algunas de estas técnicas:

▪ Acción real

También se le conoce por el término inglés *live action*. Son contenidos audiovisuales donde están presentes los actores y actrices que interpretan a los personajes. Además, la fotografía y los espacios de rodaje suelen ser reales, pero ello no excluye el uso parcial de efectos digitales. Usualmente, se incluyen en esta categoría a las adaptaciones de otras obras como animaciones, videojuegos y cómics.



 **Fig. 61.** Ejemplo de película de acción real: *El lamento del patriota* (2022). Dirigido por Santiago Fierro Tejada. 16 min. Arequipa. Fuente: Santiago Fierro.

■ Animación

Es el proceso creativo y el conjunto de técnicas que se emplea para generar la ilusión de movimiento de imágenes, dibujos u objetos animados. Identificamos principalmente tres tipos de animación:

■ Animación 2D

Es una de las formas clásicas de animación. Es posible realizarla manualmente, dibujando cada fotograma para crear el movimiento de los personajes, aunque también se emplean tabletas de dibujo y computadoras. Se llama *animación 2D* porque las escenas transcurren en un espacio bidimensional. Hay distintos estilos dentro de esta categoría, como el anime japonés y los dibujos animados estadounidenses conocidos como *cartoons*.



Fig. 62. Ejemplo de película animada en 2D: *Camaquen* (2020). Cortometraje de María José Campos. 7 min. Perú. Fuente: María José Campos.

■ Animación 3D

Es el proceso por el cual se crean personajes y espacios de aspecto tridimensional mediante gráficos generados por computadora.

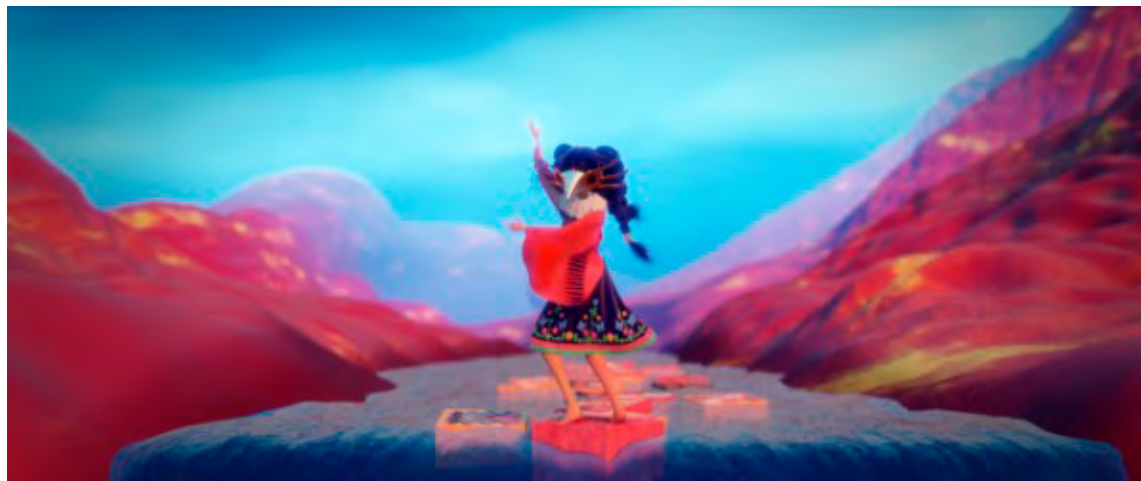


Fig. 63. Ejemplo de película de animación 3D: *Hampuy* (2023). Cortometraje de Jimmy Carhuas. 9 min. Lima. Fuente: Jimmy Carhuas, Origami Studio S.A. C.

▪ *Stop-motion*

El *stop-motion* es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos o figuras estáticas mediante la captura de imágenes secuenciadas. Esto se consigue a través de pequeños incrementos entre cada toma que crean la ilusión de movimiento cuando las imágenes se reproducen a velocidad normal.

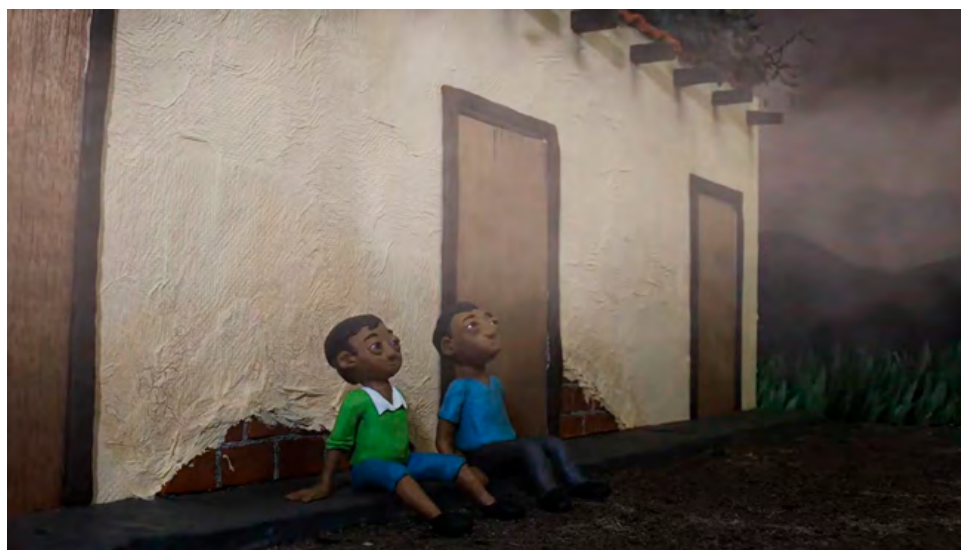


Fig. 64. Ejemplo de película elaborada con la técnica de animación en *stop-motion*: *El trapiche* (2020). 10 min. Cortometraje basado en el cuento "El trapiche", obra literaria de José Watanabe Varas. Adaptación literaria y guion: Lorena Best. Asistencia de guion: Bereniz Tello. Animación y montaje: Stefania Polo. Animación: Cinthya Condori y Eirenen Mateo. Efectos visuales: Carla Amaro. Fuente: La Casa de la Literatura Peruana.



ESPACIO INTERACTIVO

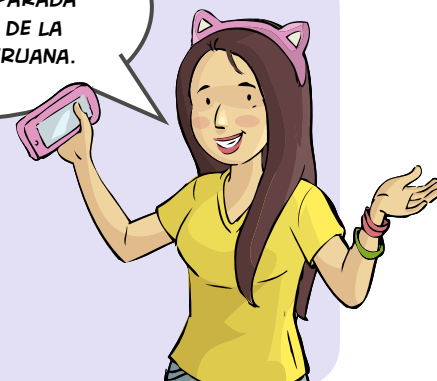
¡Haz clic en el botón o escanea el código QR para encontrar recursos educativos complementarios!



El trapiche



ACCEDE A LA FICHA EDUCATIVA SOBRE EL TRAPICHE, PREPARADA POR LA CASA DE LA LITERATURA PERUANA.



▪ Técnicas mixtas

Son aquellas que integran la acción real con la animación. En ciertas películas, un personaje generado en 3D o 2D acompaña a actores reales. En otras, se recurre a más de una técnica de animación a la vez, además de la acción real. Algunos ejemplos son *Mary Poppins* (1964), *Space Jam* (1996), *El libro de la selva* (2016) y *Spiderman Into the Spider-Verse* (2018). En este último ejemplo, que es una película en 3D, se añadieron elementos en 2D. **¿Qué otros ejemplos podrías ofrecer?**

b. Las técnicas narrativas

El guion literario tiene una finalidad clara: convertirse en una obra audiovisual. Para lograrlo, antes de escribirlo, además de tener una idea de qué queremos contar, es recomendable considerar algunos aspectos de la historia: su temporalidad, su estructura narrativa y el medio para el que escribiremos (cine, televisión o nuevos medios).

▪ Temporalidad de la historia audiovisual

Toda narración audiovisual tiene dos tipos de tiempo: el tiempo de visionado y el tiempo interno. Con *tiempo de visionado* nos referimos a cuánto nos toma concluir por completo la obra; por ejemplo, la media hora que dura un episodio de una serie. El tiempo interno o tiempo diegético es el que experimentan los personajes dentro de la historia; siguiendo el ejemplo anterior, esos 30 minutos que nos toma ver la serie podrían ser tres años de duración de una guerra en la trama.

La estructura de este tiempo se dispone de las siguientes maneras:

▪ Lineal

Cuando los hechos suceden de forma cronológica o en orden de un punto A (inicio) a un punto B (final).

▪ No lineal

Puede ser de estructura discontinua, porque altera y modifica el orden en que se narran los hechos de una historia lineal. Para ello, se emplean figuras retóricas como la prolepsis o *flash forward*, que permite saltar al futuro, y la analepsis o *flash back*, que consiste en narrar hechos del pasado (desde el punto de vista de uno de los personajes o del narrador).

La no linealidad incluye la estructura interactiva, que se usa en el caso de obras de nuevos medios como los videojuegos, donde se tiene una historia preestablecida, pero nos permiten elegir cómo desarrollarla.

▪ Estructuras narrativas

La linealidad y no linealidad de las historias posibilitan diversas estructuras narrativas de guion. Aquí te explicaremos la estructura más sencilla y algunas que son comunes en el cine y la televisión.

▪ Estructura clásica

Es la técnica más tradicional con la que se construyen las historias, basada en la **estructura aristotélica** o paradigma de los tres actos:

Acto I

Presentación de la historia donde se introduce a los personajes y su mundo. Esta parte llamada *planteamiento*, tendrá un detonante o acción que lleva al primer conflicto que enfrentarán los personajes.

Acto II

Parte de la historia donde se presentan los puntos de giro o conflictos que deben atravesar nuestros protagonistas. También se le conoce como acto de confrontación. A veces se incluye un punto medio que incrementa la tensión de la historia y mantiene a los espectadores atentos. Es también un mecanismo que contribuye a la unión de los actos.

Acto III

Es la etapa del desenlace de la historia, donde todo llega a su punto más emocionante (al clímax) y se resuelven los conflictos.

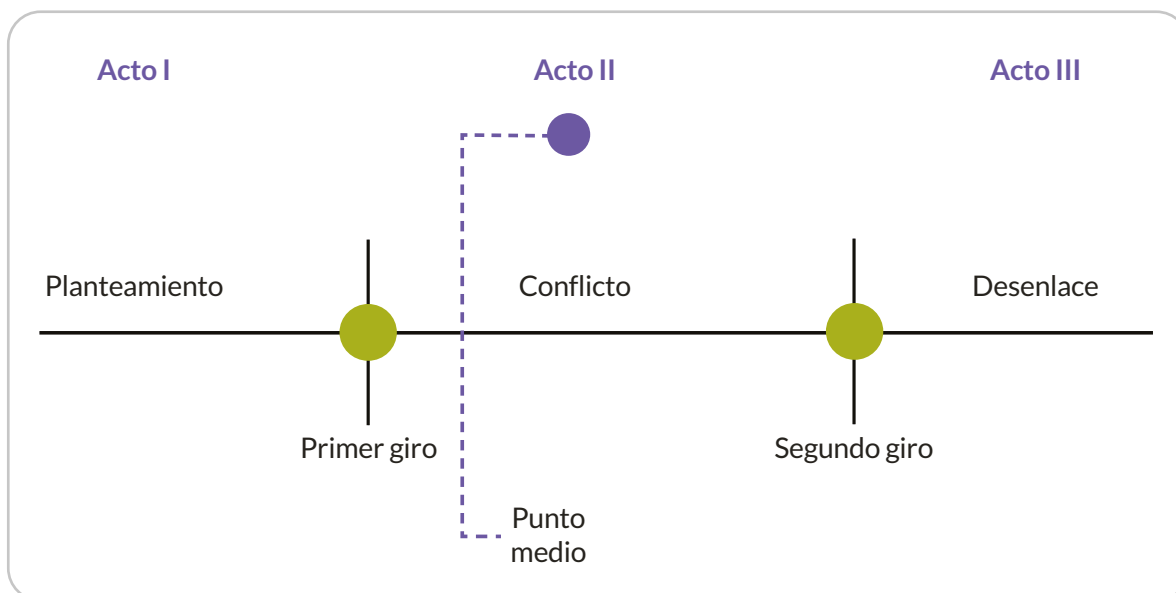


Fig. 65. Gráfica que muestra la estructura clásica elemental de una historia.

Para entender esta estructura narrativa, analizaremos la película animada *Up: Una aventura de altura* (2009)⁵:

PRIMER ACTO: Planteamiento inicial

Carl, un anciano que perdió a su esposa, conoce a Russell, un niño explorador que intenta ayudarlo, a pesar de que al inicio lo desespera. Carl le pide que se aleje. En paralelo, una constructora amenaza con quitarle su casa, lo que impulsa al anciano a cumplir el sueño que tenía con su esposa: visitar las Cataratas del Paraíso, el lugar al que huyó el héroe de la infancia de ambos, el explorador Charles F. Muntz. Para emprender el viaje, Carl ata su casa a muchos globos de helio para que esta se eleve y vuele.

SEGUNDO ACTO: Desarrollo del conflicto

Primer giro: Russell se esconde en la parte delantera de la casa y viaja sin querer junto al anciano hasta las Cataratas del Paraíso. La casa voladora aterriza en una zona aún alejada de las cataratas, pero Carl decide llevar la casa a su destino, para cumplir la promesa que le hizo a su esposa fallecida. En el trayecto, Russell conoce a Kevin, un ave del paraíso.

Segundo giro: Kevin, el ave del paraíso, es el ser que siempre buscó el explorador Charles F. Muntz. Por ello, al encontrarse con Carl y Russell, intentará engañarlos para quedarse con el animal y así recuperar su fama.

⁵ Pete Docter. *Up: Una aventura de altura* (2009). Película animada. 96 min. EE. UU.

TERCER ACTO: Desenlace de la historia

Dug, uno de los perros guardianes de Muntz, ayuda a Carl y Russell a huir y proteger a Kevin. Carl intenta regresar a su casa y continuar su camino a las cataratas, pero, por la insistencia de Russell y al recordar que su esposa le pidió que viva nuevas aventuras, decide ayudar al niño a salvar al ave. Como resultado, Carl termina enfrentándose con el exhéroe de su infancia y salva a sus nuevos amigos, aunque pierde su casa flotante. Todos regresan a la ciudad en el dirigible que le pertenecía a Muntz, mientras que la casa de Carl, luego de que los globos que la sostenían en el aire desaparecen, cae cerca de las Cataratas del Paraíso.

- **El relato fragmentado o de historias en paralelo**

Consiste en contar historias cortas que se van intercalando unas con otras hasta llegar a un punto en común. Pueden ser dos o más historias en paralelo (con frecuencia con una estructura clásica) cuyo significado o fuerza narrativa se incrementa dispuestas de este modo. Para crear esta estructura, es habitual que las historias compartan un tema central o un contexto.

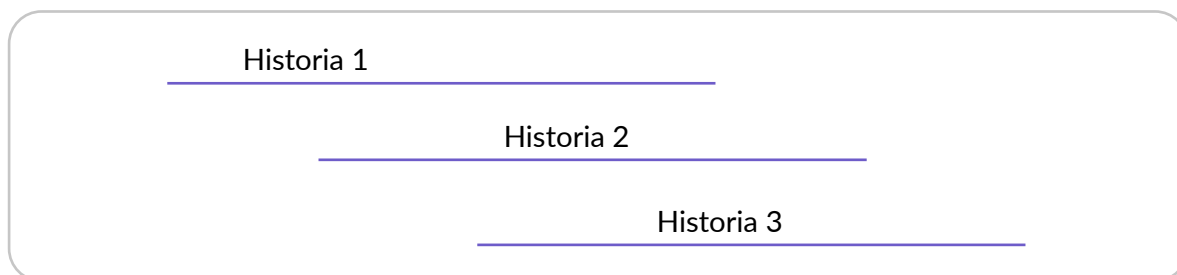


 Fig. 66. Gráfica de una estructura con relato fragmentado.

Por ejemplo, en el cortometraje *El cementerio de los elefantes* (1973), del cineasta peruano Armando Robles Godoy⁶, se narra solo en imágenes dos historias en paralelo, que poco a poco se van entrelazando:

Historia 1: Un anciano camina deprisa solo con una bolsa en la mano.

Historia 2: Un joven escritor se va de casa con su manuscrito.

⁶ Armando Robles Godoy (Nueva York, 1923 - Lima, 2010) fue un cineasta, escritor y guionista peruano, considerado una figura pionera en el cine independiente y experimental en el Perú. Aunque nació en el extranjero, vivió gran parte de su vida en Perú, donde dejó un legado significativo en el cine y la literatura. Entre sus obras, destacan películas como *La muralla verde* (1970), que ganó premios internacionales por su enfoque innovador y estético. Su obra explora temas como la naturaleza, la memoria y la psicología humana, con una destacada narrativa no lineal.

▪ **El relato circular**

Este tipo de relato se caracteriza por comenzar y terminar en un punto similar, lo que crea una sensación de cierre y continuidad. Así, se consigue una versión cíclica del argumento.

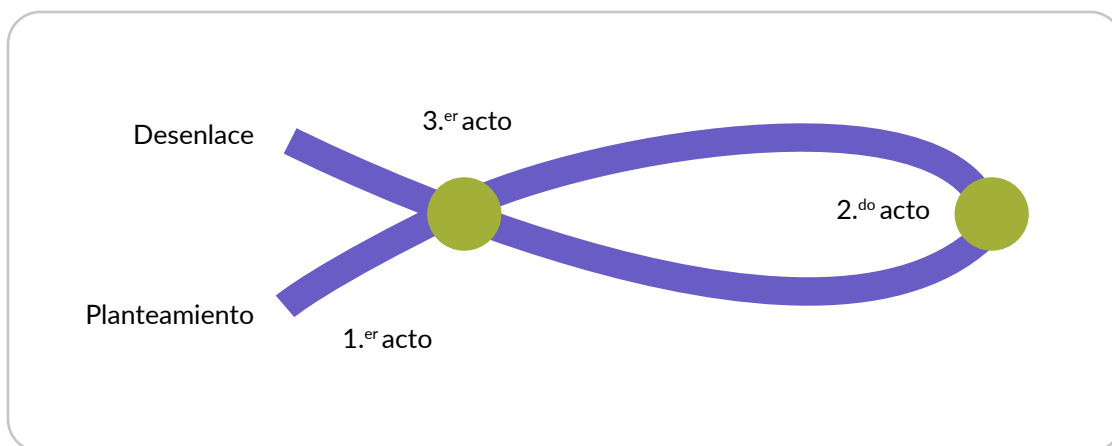


Fig. 67. Gráfica que muestra la estructura con relato circular.

Por ejemplo, podemos reconocerlo en películas como *El Rey León*⁷. La historia comienza con el nacimiento de Simba y su presentación en la Roca del Rey, un momento de celebración y esperanza para el reino. A lo largo de la película, Simba pasa por una serie de desafíos y aprendizajes, incluyendo la pérdida de su padre, Mufasa, y su exilio. Estos eventos lo llevan a crecer y madurar, al enfrentar sus miedos y responsabilidades.

El relato circular se completa cuando Simba regresa a la Roca del Rey, derrota a Scar y asume su lugar como rey. La película termina con la presentación del hijo de Simba. Este cierre refleja el ciclo de la vida, y refuerza la idea de que la vida sigue adelante, con cada generación aprendiendo a partir de la anterior.

⁷ *El Rey León* (1994). Película animada. 88 minutos. Estados Unidos. Dirigida por Roger Allers y Rob Minkoff, y producida por Walt Disney Animation Studios, esta cinta es un clásico que combina elementos de tragedia shakespeariana y aventura épica, ambientada en la sabana africana.



Caja de actividades

ESCRIBAMOS LA MISMA HISTORIA, PERO DE DISTINTAS MANERAS.



Actividad: Exploremos con las estructuras narrativas

- Elegimos una estructura narrativa.** En grupos de tres estudiantes, cada uno elige una estructura narrativa: estructura clásica, fragmentada o circular.
- Creamos una historia.** Todos los estudiantes escriben una historia teniendo en cuenta la **estructura narrativa** elegida y se ponen de acuerdo para utilizar los mismos elementos: una persona, un lugar y una misma problemática.
- Socializamos nuestras historias.** Comparten sus historias para contestar las preguntas: ¿en qué se parecen las historias y en qué se diferencian? ¿Qué aspectos destacan de cada historia?

3.3. Las herramientas y los materiales para las artes audiovisuales

Conozcamos qué herramientas y materiales podemos emplear en la creación de contenidos audiovisuales, con la finalidad de que te animes a emprender tus propios proyectos audiovisuales junto a tus compañeros de la escuela.

a. ¿Cómo contextualizar o plasmar una historia audiovisual?

▪ En palabras

Para escribir un guion, sigue los siguientes pasos:

Primero, escribe un *storyline*, que es una breve descripción del conflicto principal de una historia, sintetizada en cinco líneas como máximo. Para ello, responde a las siguientes preguntas: ¿quién es el protagonista? ¿Qué busca? ¿Qué problema encuentra en su búsqueda? ¿Cómo termina la historia? El *storyline* se estructura en tres partes: inicio, desarrollo y desenlace, siguiendo el modelo aristotélico. A diferencia de una sinopsis —que es el siguiente paso—, el *storyline* explica cómo termina la historia y se enfoca únicamente en el conflicto principal, sin detallar tiempo, espacio o composición de personajes.

El siguiente paso es escribir una sinopsis, que consiste en un resumen de la historia que capta su esencia. Debe ser breve, de no más de una página, y es recomendable redactarla a partir de la estructura clásica de tres actos. Además, considera la información sobre quiénes son tus personajes (protagonistas y antagonistas), cuáles son sus motivaciones (el porqué de sus acciones), los conflictos que atravesarán y el desenlace.

Una vez que hayas establecido los puntos principales de la historia con la sinopsis, es momento de elaborar un listado de las escenas en las que se desarrollará la trama. Este documento se llama *escaleta* y comprende las escenas, el tiempo y espacio en que ocurren, así como una breve descripción de los hechos.

A continuación, veamos un ejemplo de *escaleta* en el que también se muestra las partes que la componen:

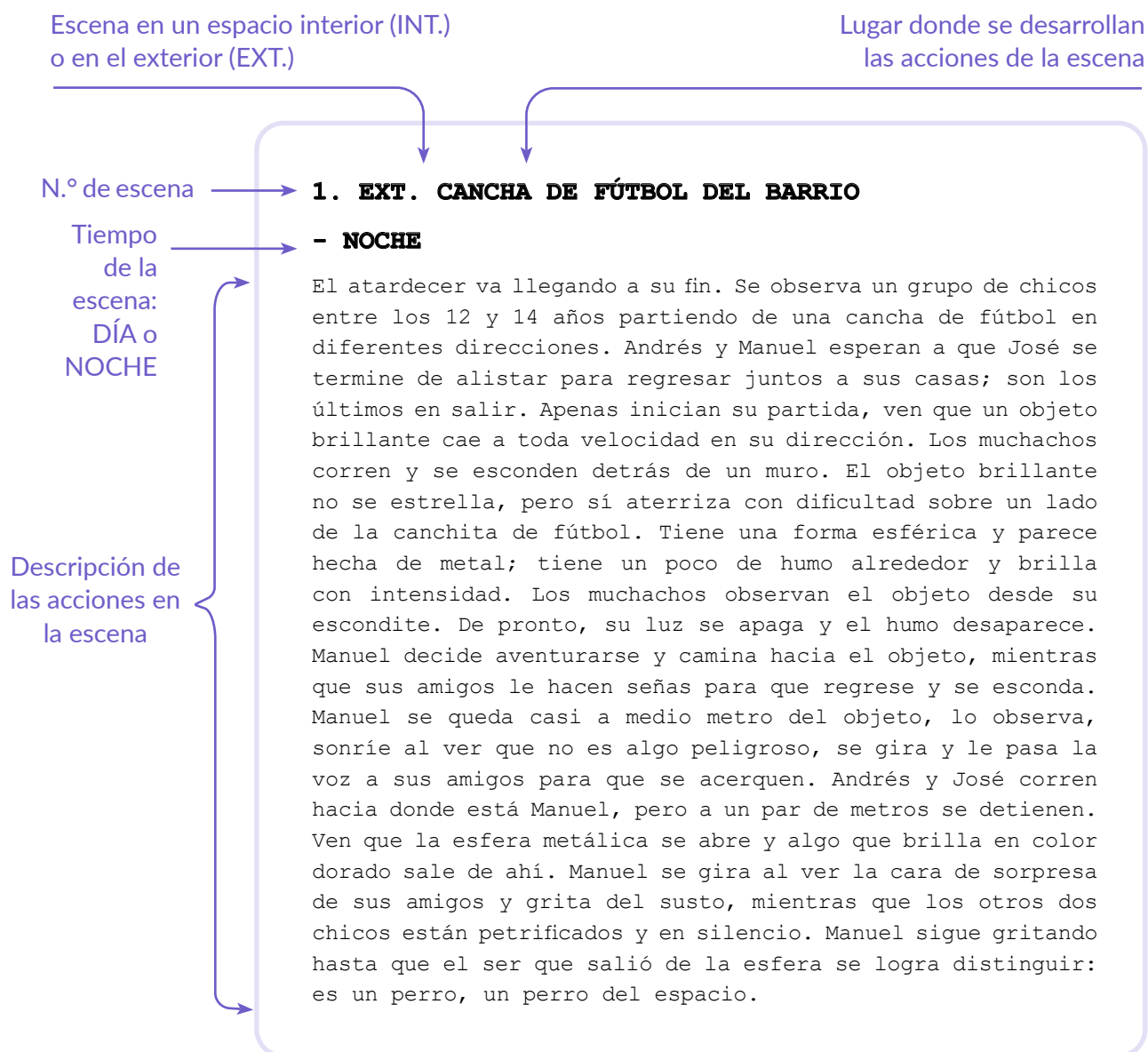


Fig. 68. Muestra de *escaleta*. Fuente: Jacqueline Ramos.

Una vez tengas lista la escaleta, puedes pasar a escribir tu guion. Para ello, tomamos de ejemplo de la escena anterior para mostrarte cómo se desarrolla parte de la historia en el guion.

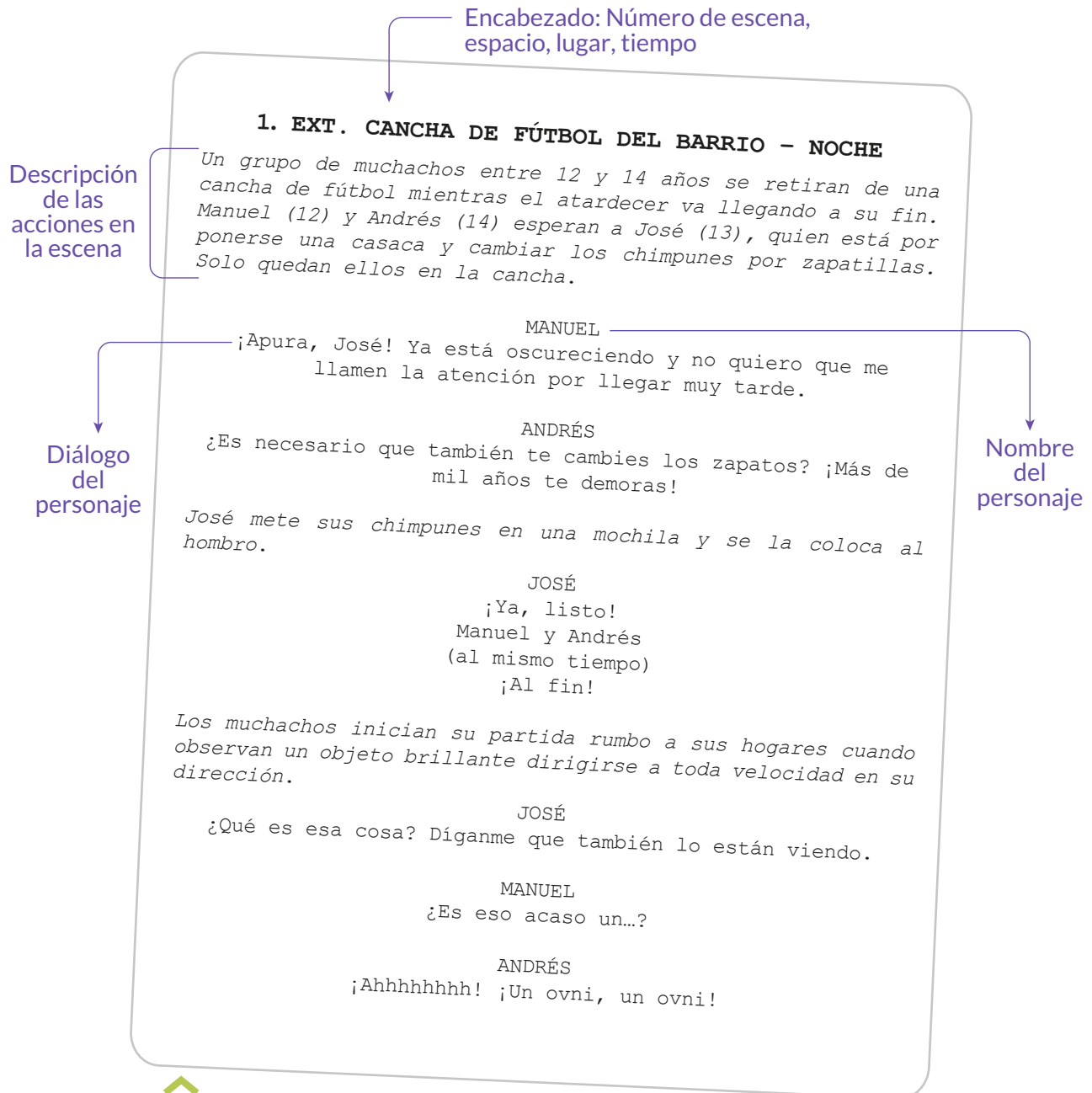


Fig. 69. Muestra de guion y sus elementos. Fuente: Jacqueline Ramos.

A continuación, encontrarás la descripción de cada una de las partes del guion:

Encabezado: Indica el lugar y el momento de la acción. Usa “INT.” para interiores y “EXT.” para exteriores, seguido de “DÍA” o “NOCHE”.

Descripción de la acción: Debajo del encabezado, describe las acciones que ocurren. Sé conciso y enfócate en lo que los personajes hacen, no en sus emociones.

Diálogo: Es lo que dicen los personajes. Evita que los diálogos sean explicativos; muestra los hechos para que los espectadores los interpreten. Indica quién habla, pero no repitas nombres innecesariamente.

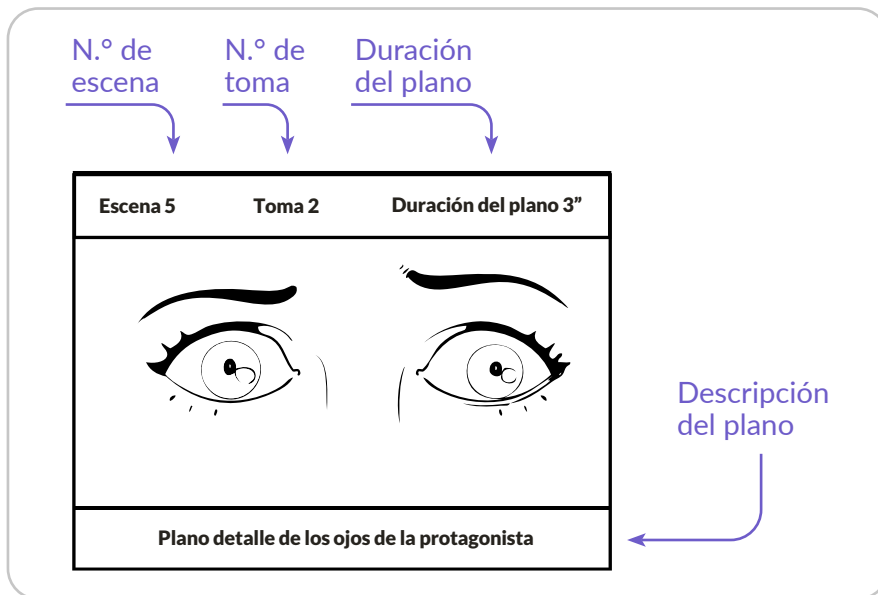
También debes tener en cuenta que el guion, la idea, la sinopsis y la escaleta se redactan en presente indicativo, como si las acciones estuviesen sucediendo en ese preciso momento.

Ejemplo: José *bebe* un vaso de agua mientras *escucha* música en la sala.

▪ **De manera gráfica: storyboard y guion técnico**

El *storyboard* es una herramienta que permite visualizar la historia antes de grabar. Define elementos del encuadre, duración y orden secuencial, sin necesidad de dibujar con realismo; también se pueden usar fotos como referencia. Se utiliza sobre todo en proyectos de publicidad y animación.

Enseguida encontrarás la ilustración de la plantilla de un storyboard:



◀ Fig. 70. Modelo de storyboard y sus partes.

El guion técnico es otra herramienta útil para plasmar tus ideas sobre lo que quieres mostrar en el encuadre. Aquí no es necesario dibujar: necesitas describir con precisión e indicar qué otros elementos como sonidos y diálogos corresponden a cada escena o secuencia.

N.º Escena	N.º Plano	Tipo de plano	Movimiento de cámara	Acción	Diálogo/narración	Sonido
1	1	Plano detalle	-	Manos entreverando las cartas y comenzando a repartir. 	-	Se escucha el movimiento de las cartas. Suena música jazz de fondo.
1	2	Plano general	Cambia a plano cenital	Persona repartiendo y los demás juntando las cartas.	-	Continúa la música jazz de fondo.

 Fig. 71. Modelo de guion técnico.

b. Las herramientas de registro

▪ La cámara y el registro de la imagen

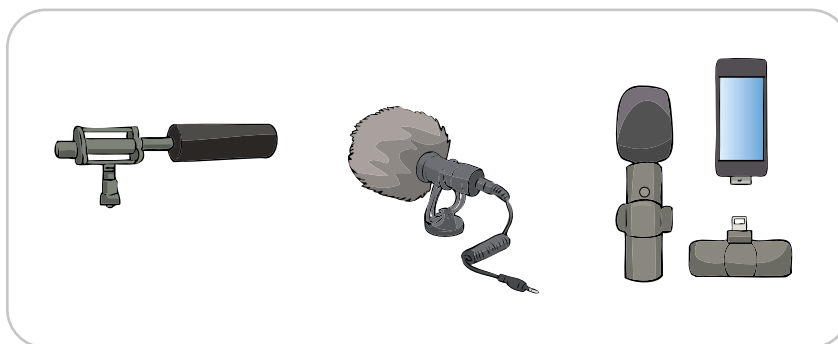
Los avances tecnológicos han facilitado el acceso a los dispositivos electrónicos para grabar y reproducir videos. En la actualidad es más fácil acceder a equipos de registro audiovisual como un celular con cámara o una cámara digital casera para realizar tu propio proyecto audiovisual. En algunos casos, un **trípode**, un monopie o incluso un palo para *selfies* pueden ayudarte a generar efectos diferentes, ya que proporcionan mayor estabilidad a la cámara para obtener imágenes más profesionales.



 Fig. 72. Ilustración referencial de cámaras caseras y de celular.

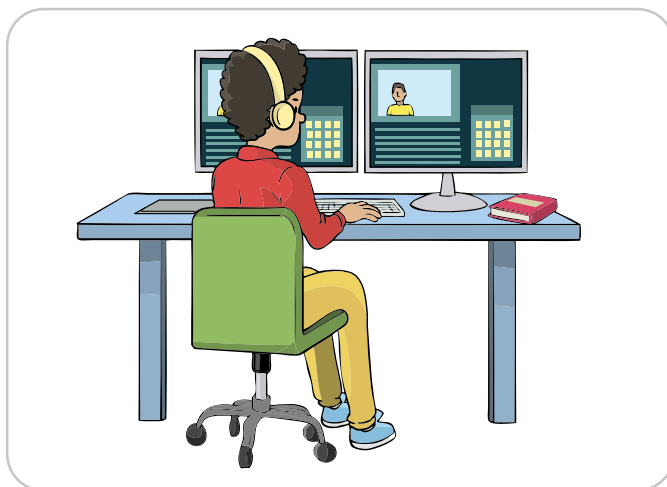
▪ El micrófono y el registro de sonido

Para obtener un sonido adecuado, usa un micrófono externo que se conecte a tu cámara o celular. Hay muchas marcas disponibles a precios accesibles. Con un buen micrófono, podrás captar claramente los diálogos, que deben ser comprensibles para los espectadores. También se pueden utilizar los celulares o tabletas que tienen micrófonos integrados para capturar el sonido del ambiente. Y para grabar los diálogos puedes colocar un celular cerca a las personas que hablan para luego mezclar el audio y el video en una aplicación de edición.



◀ Fig. 73. Ilustración referencial de micrófonos direccionales e inalámbricos para cámaras caseras y celular.

c. Las herramientas de edición



^ Fig. 74. Ilustración del proceso de edición.

Existen diversos programas y aplicaciones gratuitas o con licencias que permiten editar los videos y audios de un proyecto audiovisual. Antes de instalar el programa de tu elección, te recomendamos revisar los requisitos técnicos que solicita el *software*, a fin de evitar inconvenientes durante el proceso de edición.

d. Las herramientas para la exhibición del proyecto audiovisual

Las obras audiovisuales están hechas para ser vistas por un público, ya sea en el cine, en la televisión o en plataformas digitales. Una vez que termines de editar tu proyecto, es hora de

compartirlo. Puedes subirlo a plataformas digitales como YouTube, donde estará disponible para todos. También puedes mostrarlo en la escuela usando un proyector multimedia. Además, tienes la opción de crear tu propio proyector. Revisa la siguiente actividad para aprender cómo hacerlo.



Caja de actividades

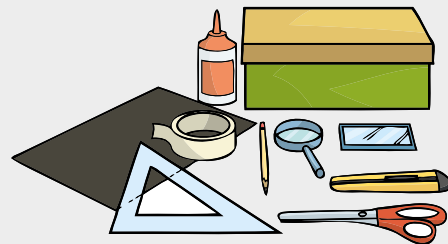
REUTILIZA MATERIALES PARA CREAR UN PROYECTOR CASERO.



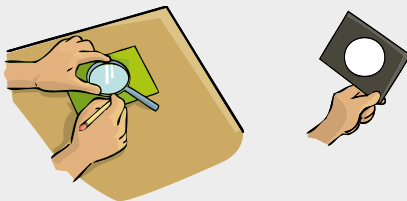
Actividad: ¡Crea tu propio proyector!

Materiales.

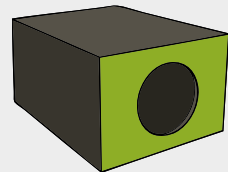
- 1 caja de zapatos
- Tijera y cuchilla
- Cinta adhesiva
- Pegamento
- 1 cartulina negra
- 1 escuadra
- 1 espejo
- 1 lápiz
- 1 lupa



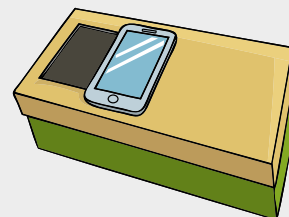
- a. Recorta un lado frontal de la caja de zapatos. En el fragmento que recortaste, haz un círculo en el centro; utiliza una lupa para medir el diámetro con precisión. Luego, forra internamente la caja, su tapa y el fragmento con el círculo usando cartulina negra.



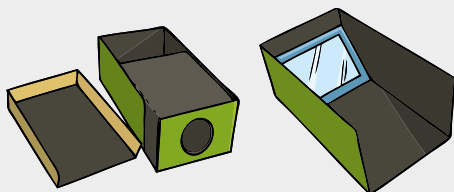
- b. Con la cartulina, crea una caja alrededor del cartón con el agujero, dejando el lado opuesto abierto.



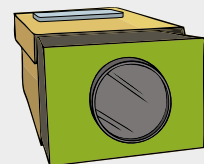
- d. En la tapa de la caja, a la altura de donde se encuentra el espejo, dibuja y corta un rectángulo, para permitir apoyar tu celular con la pantalla apuntando al espejo.



- c. Entre la caja original y la que creaste con la cartulina, deja un espacio para colocar un espejo inclinado.



- e. En la parte delantera, donde se encuentra el agujero circular, coloca la lupa, que funcionará como tu lente para proyectar.



Las artes son para todos.

¡Las artes son para ti!

La exploración de este lenguaje te permitirá desarrollar tu pensamiento sistémico, creativo, crítico y de abstracción, y así ampliarás tus posibilidades de éxito académico y personal.

El primer capítulo es muy útil, ya que muestra la evolución de las artes y medios audiovisuales, y destaca algunos hitos nacionales e internacionales en una línea de tiempo que puedes ampliar según tus aprendizajes. El segundo capítulo te ayuda a entender cómo nos comunicamos a través de las artes y los medios audiovisuales. El tercero presenta los principales componentes del lenguaje audiovisual, como los elementos visuales y sonoros, la interpretación de actores, el guion y la edición. También aborda las técnicas, herramientas y materiales que te permitirán seguir apreciando las manifestaciones artístico-culturales audiovisuales y te inspirarán a crear tus propios proyectos artísticos. Si te interesa, más adelante puedes desarrollarte en campos creativos como la comunicación audiovisual, las artes plásticas, el diseño, la arquitectura, la animación, la ingeniería de sonido, la actuación, entre otros.

Finalmente, esperamos que hayas descubierto por qué te emocionas tanto al ver una serie, película o jugar un videojuego. También deseamos que este fascículo te motive a investigar más sobre las artes audiovisuales, su valor, impacto y relevancia.



Glosario

¡Descubramos nuevas palabras!

Afro-punk: Fue un movimiento cultural de la comunidad afroestadounidense que tuvo aportaciones en diversas subculturas, especialmente el punk. También se caracteriza por readaptar ropa y accesorios tradicionales africanos a versiones contemporáneas o futuristas.

Banda sonora: Es el segmento o franja de una obra audiovisual donde se encuentran registrados los sonidos de esta, incluyendo las voces, ruidos, música y silencio.

Bollywood: Es la industria cinematográfica en hindi, ubicada en Mumbai, India. Famosa por sus películas llenas de música, danza y colores vibrantes, el nombre combina “Bombay” y “Hollywood”. Aunque se usa para aludir a toda la industria india, Bollywood es solo una parte de ella.

Chroma key: Técnica audiovisual que consiste grabar con una pantalla de color específico, puede ser verde o azul, para luego extraer ese color de la imagen y reemplazarlo por otras imágenes o videos en la edición.

Ciencia ficción: Este género se origina de la literatura. Se caracteriza por representar realidades posibles o alternativas, como el futuro o mundos lejanos. Sus temas recurrentes son el espacio, la robótica e inteligencia artificial, distopías y catástrofes naturales.

Cine noir: Conocido como cine negro, es un género cinematográfico que se caracteriza por narrar historias sobre crímenes que deben

resolver detectives. Su estética usa las sombras y los claroscuros.

Documentales interactivos: También llamados *documentales multimedia*. Consisten en obras audiovisuales no lineales, ya que su estructura narrativa se fragmenta y su contenido se muestra según la interacción de los usuarios. También incluyen como parte de su historia otros elementos multimedia: textos escritos, sonidos e imágenes.

Escena: Es la unidad espaciotemporal básica de la obra audiovisual, donde se desarrollan las acciones de los personajes. Cada vez que cambian de locación o se muestra un tiempo diferente (día/noche), se crea una escena.

Estructura aristotélica: Modelo narrativo clásico propuesto por Aristóteles en su obra *Poética*. Organiza las historias en tres partes: planteamiento (introducción de personajes, escenario y conflicto), nudo (desarrollo del conflicto y obstáculos) y desenlace (resolución del conflicto y conclusión de la historia). Este esquema facilita la creación de narrativas coherentes y estructuradas.

Estructura narrativa: Es el marco que organiza y presenta los elementos de una historia de manera coherente y significativa. Actúa como el esqueleto de la historia, al proporcionar el orden y la forma en que se desarrollan la trama y los personajes.

Expresionismo alemán: Es una vanguardia artística del siglo XX que surge en Alemania, e influyó en diferentes campos del arte y en el cine.

Se caracteriza por la deformación de la realidad mediante iluminación y escenografías asimétricas. Surgió tras la Primera Guerra Mundial, y abordó temas de miedo y desesperanza. Influyó en el cine de terror y noir, con obras destacadas como *Nosferatu* (Murnau, 1922) y *El gabinete del doctor Caligari* (Wiene, 1920).

Fenaquistiscopio: Dispositivo de animación inventado en 1832 por Joseph Plateau y Simon von Stampfer. Consiste en un disco giratorio con imágenes secuenciales y ranuras. Al girar el disco frente a un espejo y mirar a través de las ranuras, las imágenes parecen moverse.

Género: En el contexto audiovisual, un género es una categoría que agrupa obras con características similares, como temas, estilos y estructuras narrativas, y está definido por una tradición y una manera específica de realizarse. Ejemplos de géneros incluyen el drama, la comedia, el terror y la ciencia ficción.

Medios de comunicación masiva: Son los instrumentos de comunicación por los cuales se transmite en simultáneo un mensaje o contenido a una gran audiencia.

Persistencia retiniana: Es el efecto que se produce debido a que las imágenes que vemos se quedan una décima de segundo en nuestra retina, lo que produce que se superpongan unas con otras. Así, nuestro cerebro las entiende como una sola imagen móvil y secuencial. Este fenómeno fue teorizado por primera vez por Peter Mark Roget en 1824.

Postproducción: Es la etapa final de la realización audiovisual, luego de que termina el rodaje o grabación. En esta etapa se incluyen la edición del video y audio, así como los efectos visuales generados por computadora. Se agrega la música y efectos sonoros y se corrige el color de la imagen, para finalmente integrar todos los elementos y obtener la obra final.

Secuencia: Es la articulación espaciotemporal de escenas que se relacionan por un hecho o tema. Un ejemplo son las persecuciones de las películas de acción, donde vemos que se va cambiando de locaciones durante su transcurso y mostrando diferentes escenas con un mismo núcleo narrativo.

Segunda Revolución Industrial: Periodo de rápida industrialización desde finales del siglo XIX hasta principios del siglo XX, marcado por avances como la electricidad y la producción en masa. Estos cambios transformaron la economía y la sociedad, y mejoraron la calidad de vida. Además, surgió el cine como una nueva forma de entretenimiento y arte, que revolucionó la manera en que las personas consumían historias y cultura.

Suspense (thriller): Es uno de los géneros más populares en el cine y televisión. Se caracteriza por despertar emociones fuertes en el espectador, como ansiedad, miedo o excitación, al mantenerlo en un estado de tensión y a la expectativa de lo que pueda suceder en la historia. Los temas que suelen tratar son historias policíacas, de misterio, espionaje y el thriller psicológico.

Tabletas digitales (tablets): Son dispositivos electrónicos móviles que suelen ser más grandes que los celulares inteligentes y que cuentan con una pantalla táctil, la cual nos permite realizar diferentes tareas similares a las de un ordenador, mediante aplicaciones.

Taumátropo: Juguete óptico creado en 1824 por John Ayrton Paris. Consiste en un disco con dos imágenes diferentes en cada lado y cuerdas en los extremos. Al girar el disco rápidamente, las imágenes se combinan en una sola, y crean una ilusión óptica.

Toma: Es el registro de un segmento de la obra audiovisual, el cual se realiza de forma ininterrumpida.

Trípode: Es un aparato de tres pies que se emplea para sostener la cámara y estabilizarla, con el fin de evitar movimientos no deseados en su uso.

Videoarte: Manifestación artístico-cultural que aparece en la segunda mitad del siglo XX y que emplea el video como su medio de expresión. Suele elaborarse con grabaciones, creaciones digitales o manipulaciones de las imágenes y el sonido que crean los medios electrónicos y digitales. Tiende a ser más experimental que otras artes audiovisuales, ya que tiene una narración de estructura no lineal.

Visor estereoscópico: Dispositivo inventado por David Brewster en 1849. Permite ver

imágenes en tres dimensiones mediante dos lentes que muestran dos imágenes ligeramente diferentes a cada ojo, lo que crea una sensación de profundidad.

View-Master: Dispositivo visualizador de discos con 7 imágenes estereoscópicas, inventado por William Gruber en 1939. Originalmente pensado para adultos, se popularizó como juguete para niños que permitía ver imágenes en 3D mediante discos intercambiables.

Zoótrope: Inventado en 1834 por William George Horner, es un tambor circular con ranuras y una tira de imágenes en su interior. Al girar el tambor y mirar a través de las ranuras, las imágenes parecen moverse.

Referencias bibliográficas

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M. y Vernet, M. (2008). *Estética del Cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje* (N. Vidal, Trad.). Paidós Comunicación.
- Bedoya, R. (2016). *El cine silente en el Perú*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Bedoya, R. y León, I. (2016). *Ojos bien abiertos. El lenguaje de las imágenes en movimiento*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Ocho y medio, Libros de Cine.
- Casa Luz Films. (2022). *KENE CONEXIONES*. <https://www.keneconexiones.com/>
- Cousins, M. (2005). *Historia del cine*. Blume.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Fundación Centro Cultural Palacio de La Moneda y Cineteca Nacional de Chile. (junio de 2020). *Manual de creación cinematográfica*. Recuperado el 30 de octubre de 2022, de Biblioteca Digital Mineduc. <https://bit.ly/3GPsVla>
- Gubern, R. (2014). *Historia del cine*. Editorial Anagrama.
- Ministerio de Cultura. (s. f.). *Visita virtualmente nuestros museos*. Recuperado el 28 de agosto de 2024, de Portal de Ministerio de Cultura del Perú. <https://visitavirtual.cultura.pe/>
- Ministerio de Cultura. (2024). *Paisaje sonoro, los sonidos del Perú*. Recuperado el 10 de noviembre de 2024, de Plataforma Digital Fonoteca Bicentenario. <https://bicentenario.gob.pe/fonoteca/index.php>
- Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile. (1 de noviembre de 2015). *El potencial educativo de la fotografía. Cuaderno Pedagógico*. Recuperado el 20 de octubre de 2022, de Portal web del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. <https://bit.ly/48f2BN8>
- Pablo Pons, J. d. (1986). *Cine y Enseñanza*. Centro Nacional de Investigación y Documentación Educativa de España (CIDE).
- Programa Escuela al Cine de la Cineteca Nacional. (junio de 2016). *Programa de Formación Docente. Apreciación cinematográfica a la creación de cine clubes escolares*. Recuperado el 30 de octubre de 2022, de Biblioteca Digital Mineduc. <https://bit.ly/4auwZFk>
- Radigales, J. (2015). *La música en el cine*. Editorial UOC.
- Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Filmoteca de la Generalitat Valenciana (Instituto de las Artes Escénicas, Cine y Música, IVAECM).
- Vivas Sabroso, F. (2017). *En vivo y en directo: una historia de la televisión peruana*. Fondo Editorial de la Universidad de Lima.

CARTA DEMOCRÁTICA INTERAMERICANA

I La democracia y el sistema interamericano

Artículo 1

Los pueblos de América tienen derecho a la democracia y sus gobiernos la obligación de promoverla y defenderla.

La democracia es esencial para el desarrollo social, político y económico de los pueblos de las Américas.

Artículo 2

El ejercicio efectivo de la democracia representativa es la base del estado de derecho y los regímenes constitucionales de los Estados Miembros de la Organización de los Estados Americanos. La democracia representativa se refuerza y profundiza con la participación permanente, ética y responsable de la ciudadanía en un marco de legalidad conforme al respectivo orden constitucional.

Artículo 3

Son elementos esenciales de la democracia representativa, entre otros, el respeto a los derechos humanos y las libertades fundamentales; el acceso al poder y su ejercicio con sujeción al estado de derecho; la celebración de elecciones periódicas, libres, justas y basadas en el sufragio universal y secreto como expresión de la soberanía del pueblo; el régimen plural de partidos y organizaciones políticas; y la separación e independencia de los poderes públicos.

Artículo 4

Son componentes fundamentales del ejercicio de la democracia la transparencia de las actividades gubernamentales, la probidad, la responsabilidad de los gobiernos en la gestión pública, el respeto por los derechos sociales y la libertad de expresión y de prensa.

La subordinación constitucional de todas las instituciones del Estado a la autoridad civil legalmente constituida y el respeto al estado de derecho de todas las entidades y sectores de la sociedad son igualmente fundamentales para la democracia.

Artículo 5

El fortalecimiento de los partidos y de otras organizaciones políticas es prioritario para la democracia. Se deberá prestar atención especial a la problemática derivada de los altos costos de las campañas electorales y al establecimiento de un régimen equilibrado y transparente de financiación de sus actividades.

Artículo 6

La participación de la ciudadanía en las decisiones relativas a su propio desarrollo es un derecho y una responsabilidad. Es también una condición necesaria para el pleno y efectivo ejercicio de la democracia. Promover y fomentar diversas formas de participación fortalece la democracia.

II La democracia y los derechos humanos

Artículo 7

La democracia es indispensable para el ejercicio efectivo de las libertades fundamentales y los derechos humanos, en su carácter universal, indivisible e interdependiente, consagrados en las respectivas constituciones de los Estados y en los instrumentos interamericanos e internacionales de derechos humanos.

Artículo 8

Cualquier persona o grupo de personas que consideren que sus derechos humanos han sido violados pueden interponer denuncias o peticiones ante el sistema interamericano de promoción y protección de los derechos humanos conforme a los procedimientos establecidos en el mismo.

Los Estados Miembros reafirman su intención de fortalecer el sistema interamericano de protección de los derechos humanos para la consolidación de la democracia en el Hemisferio.

Artículo 9

La eliminación de toda forma de discriminación, especialmente la discriminación de género, étnica y racial, y de las diversas formas de intolerancia, así como la promoción y protección de los derechos humanos de los pueblos indígenas y los migrantes y el respeto a la diversidad étnica, cultural y religiosa en las Américas, contribuyen al fortalecimiento de la democracia y la participación ciudadana.

Artículo 10

La promoción y el fortalecimiento de la democracia requieren el ejercicio pleno y eficaz de los derechos de los trabajadores y la aplicación de normas laborales básicas, tal como están consagradas en la Declaración de la Organización Internacional del Trabajo (OIT) relativa a los Principios y Derechos Fundamentales en el Trabajo y su Seguimiento, adoptada en 1998, así como en otras convenciones básicas afines de la OIT. La democracia se fortalece con el mejoramiento de las condiciones laborales y la calidad de vida de los trabajadores del Hemisferio.

III Democracia, desarrollo integral y combate a la pobreza

Artículo 11

La democracia y el desarrollo económico y social son interdependientes y se refuerzan mutuamente.

Artículo 12

La pobreza, el analfabetismo y los bajos niveles de desarrollo humano son factores que inciden negativamente en la consolidación de la democracia. Los Estados Miembros de la OEA se comprometen a adoptar y ejecutar todas las acciones necesarias para la creación de empleo productivo, la reducción de la pobreza y la erradicación de la pobreza extrema, teniendo en cuenta las diferentes realidades y condiciones económicas de los países del Hemisferio. Este compromiso común frente a los problemas del desarrollo y la pobreza también destaca la importancia de mantener los equilibrios macroeconómicos y el imperativo de fortalecer la cohesión social y la democracia.

Artículo 13

La promoción y observancia de los derechos económicos, sociales y culturales son consustanciales al desarrollo integral, al crecimiento económico con equidad y a la consolidación de la democracia en los Estados del Hemisferio.

Artículo 14

Los Estados Miembros acuerdan examinar periódicamente las acciones adoptadas y ejecutadas por la Organización encaminadas a fomentar el diálogo, la cooperación para el desarrollo integral y el combate a la pobreza en el Hemisferio, y tomar las medidas oportunas para promover estos objetivos.

Artículo 15

El ejercicio de la democracia facilita la preservación y el manejo adecuado del medio ambiente. Es esencial que los Estados del Hemisferio implementen políticas y estrategias de protección del medio ambiente, respetando los diversos tratados y convenciones, para lograr un desarrollo sostenible en beneficio de las futuras generaciones.

Artículo 16

La educación es clave para fortalecer las instituciones democráticas, promover el desarrollo del potencial humano y el alivio de la pobreza y fomentar un mayor entendimiento entre los pueblos. Para lograr estas metas, es esencial que una educación de calidad esté al alcance de todos, incluyendo a las niñas y las mujeres, los habitantes de las zonas rurales y las personas que pertenecen a las minorías.

IV Fortalecimiento y preservación de la institucionalidad democrática

Artículo 17

Cuando el gobierno de un Estado Miembro considere que está en riesgo su proceso político institucional

democrático o su legítimo ejercicio del poder, podrá recurrir al Secretario General o al Consejo Permanente a fin de solicitar asistencia para el fortalecimiento y preservación de la institucionalidad democrática.

Artículo 18

Cuando en un Estado Miembro se produzcan situaciones que pudieran afectar el desarrollo del proceso político institucional democrático o el legítimo ejercicio del poder, el Secretario General o el Consejo Permanente podrá, con el consentimiento previo del gobierno afectado, disponer visitas y otras gestiones con la finalidad de hacer un análisis de la situación. El Secretario General elevará un informe al Consejo Permanente, y éste realizará una apreciación colectiva de la situación y, en caso necesario, podrá adoptar decisiones dirigidas a la preservación de la institucionalidad democrática y su fortalecimiento.

Artículo 19

Basado en los principios de la Carta de la OEA y con sujeción a sus normas, y en concordancia con la cláusula democrática contenida en la Declaración de la ciudad de Quebec, la ruptura del orden democrático o una alteración del orden constitucional que afecte gravemente el orden democrático en un Estado Miembro constituye, mientras persista, un obstáculo insuperable para la participación de su gobierno en las sesiones de la Asamblea General, de la Reunión de Consulta, de los Consejos de la Organización y de las conferencias especializadas, de las comisiones, grupos de trabajo y demás órganos de la Organización.

Artículo 20

En caso de que en un Estado Miembro se produzca una alteración del orden constitucional que afecte gravemente su orden democrático, cualquier Estado Miembro o el Secretario General podrá solicitar la convocatoria inmediata del Consejo Permanente para realizar una apreciación colectiva de la situación y adoptar las decisiones que estime conveniente.

El Consejo Permanente, según la situación, podrá disponer la realización de las gestiones diplomáticas necesarias, incluidos los buenos oficios, para promover la normalización de la institucionalidad democrática.

Si las gestiones diplomáticas resultaren infructuosas o si la urgencia del caso lo aconsejare, el Consejo Permanente convocará de inmediato un período extraordinario de sesiones de la Asamblea General para que ésta adopte las decisiones que estime apropiadas, incluyendo gestiones diplomáticas, conforme a la Carta de la Organización, el derecho internacional y las disposiciones de la presente Carta Democrática. Durante el proceso se realizarán las gestiones diplomáticas necesarias, incluidos los buenos oficios, para promover la normalización de la institucionalidad democrática.

Artículo 21

Cuando la Asamblea General, convocada a un período extraordinario de sesiones, constate que se ha producido la ruptura del orden democrático en un Estado Miembro y que las gestiones diplomáticas han sido infructuosas, conforme a la Carta de la OEA tomará la decisión de suspender a dicho Estado Miembro del ejercicio de su derecho de participación en la OEA con el voto afirmativo de los dos tercios de los Estados Miembros. La suspensión entrará en vigor de inmediato.

El Estado Miembro que hubiera sido objeto de suspensión deberá continuar observando el cumplimiento de sus obligaciones como miembro de la Organización, en particular en materia de derechos humanos.

Adoptada la decisión de suspender a un gobierno, la Organización mantendrá sus gestiones diplomáticas para el restablecimiento de la democracia en el Estado Miembro afectado.

Artículo 22

Una vez superada la situación que motivó la suspensión, cualquier Estado Miembro o el Secretario General podrá proponer a la Asamblea General el levantamiento de la suspensión. Esta decisión se adoptará por el voto de los dos tercios de los Estados Miembros, de acuerdo con la Carta de la OEA.

V La democracia y las misiones de observación electoral

Artículo 23

Los Estados Miembros son los responsables de organizar, llevar a cabo y garantizar procesos electorales libres y justos.

Los Estados Miembros, en ejercicio de su soberanía, podrán solicitar a la OEA asesoramiento o asistencia para el fortalecimiento y desarrollo de sus instituciones y procesos electorales, incluido el envío de misiones preliminares para ese propósito.

Artículo 24

Las misiones de observación electoral se llevarán a cabo por solicitud del Estado Miembro interesado. Con tal finalidad, el gobierno de dicho Estado y el Secretario General celebrarán un convenio que determine el alcance y la cobertura de la misión de observación electoral de que se trate. El Estado Miembro deberá garantizar las condiciones de seguridad, libre acceso a la información y amplia cooperación con la misión de observación electoral.

Las misiones de observación electoral se realizarán de conformidad con los principios y normas de la OEA. La Organización deberá asegurar la eficacia e independencia de estas misiones, para lo cual se las dotará de los recursos necesarios. Las mismas se realizarán de forma objetiva, imparcial y transparente, y con la capacidad técnica apropiada.

Las misiones de observación electoral presentarán oportunamente al Consejo Permanente, a través de la Secretaría General, los informes sobre sus actividades.

Artículo 25

Las misiones de observación electoral deberán informar al Consejo Permanente, a través de la Secretaría General, si no existiesen las condiciones necesarias para la realización de elecciones libres y justas.

La OEA podrá enviar, con el acuerdo del Estado interesado, misiones especiales a fin de contribuir a crear o mejorar dichas condiciones.

VI Promoción de la cultura democrática

Artículo 26

La OEA continuará desarrollando programas y actividades dirigidos a promover los principios y prácticas democráticas y fortalecer la cultura democrática en el Hemisferio, considerando que la democracia es un sistema de vida fundado en la libertad y el mejoramiento económico, social y cultural de los pueblos. La OEA mantendrá consultas y cooperación continua con los Estados Miembros, tomando en cuenta los aportes de organizaciones de la sociedad civil que trabajen en esos ámbitos.

Artículo 27

Los programas y actividades se dirigirán a promover la gobernabilidad, la buena gestión, los valores democráticos y el fortalecimiento de la institucionalidad política y de las organizaciones de la sociedad civil. Se prestará atención especial al desarrollo de programas y actividades para la educación de la niñez y la juventud como forma de asegurar la permanencia de los valores democráticos, incluidas la libertad y la justicia social.

Artículo 28

Los Estados promoverán la plena e igualitaria participación de la mujer en las estructuras políticas de sus respectivos países como elemento fundamental para la promoción y ejercicio de la cultura democrática.

EL ACUERDO NACIONAL

El 22 de julio de 2002, los representantes de las organizaciones políticas, religiosas, del Gobierno y de la sociedad civil firmaron el compromiso de trabajar, todos, para conseguir el bienestar y desarrollo del país. Este compromiso es el Acuerdo Nacional.

El acuerdo persigue cuatro objetivos fundamentales. Para alcanzarlos, todos los peruanos de buena voluntad tenemos, desde el lugar que ocupemos o el rol que desempeñemos, el deber y la responsabilidad de decidir, ejecutar, vigilar o defender los compromisos asumidos. Estos son tan importantes que serán respetados como políticas permanentes para el futuro.

Por esta razón, como niños, niñas, adolescentes o adultos, ya sea como estudiantes o trabajadores, debemos promover y fortalecer acciones que garanticen el cumplimiento de esos cuatro objetivos que son los siguientes:

1. Democracia y Estado de Derecho

La justicia, la paz y el desarrollo que necesitamos los peruanos sólo se pueden dar si conseguimos una verdadera democracia. El compromiso del Acuerdo Nacional es garantizar una sociedad en la que los derechos son respetados y los ciudadanos viven seguros y expresan con libertad sus opiniones a partir del diálogo abierto y enriquecedor; decidiendo lo mejor para el país.

2. Equidad y Justicia Social

Para poder construir nuestra democracia, es necesario que cada una de las

personas que conformamos esta sociedad, nos sintamos parte de ella. Con este fin, el Acuerdo promoverá el acceso a las oportunidades económicas, sociales, culturales y políticas. Todos los peruanos tenemos derecho a un empleo digno, a una educación de calidad, a una salud integral, a un lugar para vivir. Así, alcanzaremos el desarrollo pleno.

3. Competitividad del País

Para afianzar la economía, el Acuerdo se compromete a fomentar el espíritu de competitividad en las empresas, es decir, mejorar la calidad de los productos y servicios, asegurar el acceso a la formalización de las pequeñas empresas y sumar esfuerzos para fomentar la colocación de nuestros productos en los mercados internacionales.

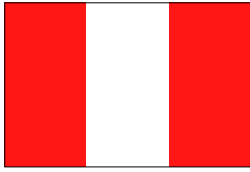
4. Estado Eficiente, Transparente y Descentralizado

Es de vital importancia que el Estado cumpla con sus obligaciones de manera eficiente y transparente para ponerse al servicio de todos los peruanos. El Acuerdo se compromete a modernizar la administración pública, desarrollar instrumentos que eliminen la corrupción o el uso indebido del poder. Asimismo, descentralizar el poder y la economía para asegurar que el Estado sirva a todos los peruanos sin excepción.

Mediante el Acuerdo Nacional nos comprometemos a desarrollar maneras de controlar el cumplimiento de estas políticas de Estado, a brindar apoyo y difundir constantemente sus acciones a la sociedad en general.

SÍMBOLOS DE LA PATRIA

Artículo 49 de la Constitución Política del Perú



BANDERA NACIONAL



ESCUDO NACIONAL

HIMNO NACIONAL DEL PERÚ

CORO

Somos libres, seámoslo siempre,
y antes niegue sus luces el sol,
que faltemos al voto solemne
que la patria al Eterno elevó.

HIMNO NACIONAL

Declaración Universal de los Derechos Humanos

El 10 de diciembre de 1948, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó y proclamó la Declaración Universal de Derechos Humanos, cuyos artículos figuran a continuación:

Artículo 1

Todos los seres humanos nacen libres e iguales en dignidad y derechos y, (...) deben comportarse fraternalmente los unos con los otros.

Artículo 2

Toda persona tiene los derechos y libertades proclamados en esta Declaración, sin distinción alguna de raza, color, sexo, idioma, religión, opinión política o de cualquier otra índole, origen nacional o social, posición económica, nacimiento o cualquier otra condición. Además, no se hará distinción alguna fundada en la condición política, jurídica o internacional del país o territorio de cuya jurisdicción dependa una persona (...).

Artículo 3

Todo individuo tiene derecho a la vida, a la libertad y a la seguridad de su persona.

Artículo 4

Nadie estará sometido a esclavitud ni a servidumbre; la esclavitud y la trata de esclavos están prohibidas en todas sus formas.

Artículo 5

Nadie será sometido a torturas ni a penas o tratos crueles, inhumanos o degradantes.

Artículo 6

Todo ser humano tiene derecho, en todas partes, al reconocimiento de su personalidad jurídica.

Artículo 7

Todos son iguales ante la ley y tienen, sin distinción, derecho a igual protección de la ley. Todos tienen derecho a igual protección contra toda discriminación que infrinja esta Declaración (...).

Artículo 8

Toda persona tiene derecho a un recurso efectivo, ante los tribunales nacionales competentes, que la ampare contra actos que violen sus derechos fundamentales (...).

Artículo 9

Nadie podrá ser arbitrariamente detenido, preso ni desterrado.

Artículo 10

Toda persona tiene derecho, en condiciones de plena igualdad, a ser oída públicamente y con justicia por un tribunal independiente e imparcial, para la determinación de sus derechos y obligaciones o para el examen de cualquier acusación contra ella en materia penal.

Artículo 11

1. Toda persona acusada de delito tiene derecho a que se presuma su inocencia mientras no se pruebe su culpabilidad (...).
2. Nadie será condenado por actos u omisiones que en el momento de cometerse no fueron delictivos según el Derecho nacional o internacional. Tampoco se impondrá pena más grave que la aplicable en el momento de la comisión del delito.

Artículo 12

Nadie será objeto de injerencias arbitrarias en su vida privada, su familia, su domicilio o su correspondencia, ni de ataques a su honra o a su reputación. Toda persona tiene derecho a la protección de la ley contra tales injerencias o ataques.

Artículo 13

1. Toda persona tiene derecho a circular libremente y a elegir su residencia en el territorio de un Estado.
2. Toda persona tiene derecho a salir de cualquier país, incluso el propio, y a regresar a su país.

Artículo 14

1. En caso de persecución, toda persona tiene derecho a buscar asilo, y a disfrutar de él, en cualquier país.
2. Este derecho no podrá ser invocado contra una acción judicial realmente originada por delitos comunes o por actos opuestos a los propósitos y principios de las Naciones Unidas.

Artículo 15

1. Toda persona tiene derecho a una nacionalidad.
2. A nadie se privará arbitrariamente de su nacionalidad ni del derecho a cambiar de nacionalidad.

Artículo 16

1. Los hombres y las mujeres, a partir de la edad núbil, tienen derecho, sin restricción alguna por motivos de raza, nacionalidad o religión, a casarse y fundar una familia (...).
2. Sólo mediante libre y pleno consentimiento de los futuros esposos podrá contraerse el matrimonio.
3. La familia es el elemento natural y fundamental de la sociedad y tiene derecho a la protección de la sociedad y del Estado.

Artículo 17

1. Toda persona tiene derecho a la propiedad, individual y colectivamente.
2. Nadie será privado arbitrariamente de su propiedad.

Artículo 18

Toda persona tiene derecho a la libertad de pensamiento, de conciencia y de religión (...).

Artículo 19

Todo individuo tiene derecho a la libertad de opinión y de expresión (...).

Artículo 20

1. Toda persona tiene derecho a la libertad de reunión y de asociación pacíficas.
2. Nadie podrá ser obligado a pertenecer a una asociación.

Artículo 21

1. Toda persona tiene derecho a participar en el gobierno de su país, directamente o por medio de representantes libremente escogidos.
2. Toda persona tiene el derecho de acceso, en condiciones de igualdad, a las funciones públicas de su país.
3. La voluntad del pueblo es la base de la autoridad del poder público; esta voluntad se expresará mediante elecciones auténticas que habrán de celebrarse periódicamente, por sufragio universal e igual y por voto secreto u otro procedimiento equivalente que garantice la libertad del voto.

Artículo 22

Toda persona (...) tiene derecho a la seguridad social, y a obtener (...) habida cuenta de la organización y los recursos de cada Estado, la satisfacción de los derechos económicos, sociales y culturales, indispensables a su dignidad y al libre desarrollo de su personalidad.

Artículo 23

1. Toda persona tiene derecho al trabajo, a la libre elección de su trabajo, a condiciones equitativas y satisfactorias de trabajo y a la protección contra el desempleo.
2. Toda persona tiene derecho, sin discriminación alguna, a igual salario por trabajo igual.
3. Toda persona que trabaja tiene derecho a una remuneración equitativa y satisfactoria, que le asegure, así como a su familia, una existencia conforme a la dignidad humana y que será completada, en caso necesario, por cualesquiera otros medios de protección social.
4. Toda persona tiene derecho a fundar sindicatos y a sindicarse para la defensa de sus intereses.

Artículo 24

Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas.

Artículo 25

1. Toda persona tiene derecho a un nivel de vida adecuado que le asegure, así como a su familia, la salud y el bienestar, y en especial la alimentación, el vestido, la vivienda, la asistencia médica y los servicios sociales necesarios; tiene asimismo derecho a los seguros en caso de desempleo, enfermedad, invalidez, vejez y otros casos de pérdida de sus medios de subsistencia por circunstancias independientes de su voluntad.
2. La maternidad y la infancia tienen derecho a cuidados y asistencia especiales. Todos los niños, nacidos de matrimonio o fuera de matrimonio, tienen derecho a igual protección social.

Artículo 26

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.
2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.
3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

Artículo 27

1. Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten.
2. Toda persona tiene derecho a la protección de los intereses morales y materiales que le correspondan por razón de las producciones científicas, literarias o artísticas de que sea autora.

Artículo 28

Toda persona tiene derecho a que se establezca un orden social e internacional en el que los derechos y libertades proclamados en esta Declaración se hagan plenamente efectivos.

Artículo 29

1. Toda persona tiene deberes respecto a la comunidad (...).
2. En el ejercicio de sus derechos y en el disfrute de sus libertades, toda persona estará solamente sujeta a las limitaciones establecidas por la ley con el único fin de asegurar el reconocimiento y el respeto de los derechos y libertades de los demás, y de satisfacer las justas exigencias de la moral, del orden público y del bienestar general en una sociedad democrática.
3. Estos derechos y libertades no podrán en ningún caso ser ejercidos en oposición a los propósitos y principios de las Naciones Unidas.

Artículo 30

Nada en la presente Declaración podrá interpretarse en el sentido de que confiere derecho alguno al Estado, a un grupo o a una persona, para emprender y desarrollar actividades (...) tendientes a la supresión de cualquiera de los derechos y libertades proclamados en esta Declaración.