

COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN AUDIOVISUAL

GRADOS DE ICONICIDAD

Nivel Realidad

- La imagen natural
- Modelo tridimensional a escala
- Imágenes de registro estereoscópico
- Fotografía en color
- Fotografía en b/n
- Pintura realista
- Pintura figurativa no realista
- Pictogramas
- Esquemas motivados
- Esquemas arbitrarios
- Representación no figurativa

Criterio de Adscripción

Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identidad.

Restablece todas las propiedades estructurales del objeto. Existe identificación, pero no identidad.

Restablece la forma y la posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio.

Cuando el grado de definición de la imagen esté equiparado al poder resolutivo del grado medio.

"

Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional.

Aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas.

Todas las características sensibles están abstraídas, excepto la forma estructural.

Todas las características sensibles están abstraídas, solo restablece las relaciones de organización.

No representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún criterio lógico.

Abstrae todas las propiedades sensibles y de relación.

Ejemplo

Cualquier percepción de la realidad sin más mediación que las variables físicas del estímulo.

Una escultura o maqueta.

Holograma

Una fotografía en la que un círculo de 1m de diámetro situado a 1000 m sea visto como 1 punto.

sin color.

Las Meninas

- El Guernica.
- Una caricatura.

Una silueta.

– Un plano

– Un organigrama

Una señal de tráfico.

Una obra de Miró.

LA GENERACIÓN DE LA IMAGEN

Creada. Una pintura, un dibujo o una matriz de un grabado.

Única

Imagen Original Registrada. Una película reversible, una diapositiva.

Múltiple. Un grabado numerado de baja tirada.

IMAGEN Imagen original única creada. Fotolito de un cómic.

Registrada Imagen original única registrada. Fotografía.

Copias De copia u original múltiple. Fotograbado

Original única creada. Copia de otra.

Imagen creada Original múltiple. Varias copias.

Copia

EVALUACIÓN DE LA PERCEPCIÓN PUBLICITARIA

Elementos indicativos para analizar una imagen.

NOVEDAD o REDUNDANCIA MONOSEMIA o POLISEMIA DENOTACIÓN o CONNOTACIÓN

Código escenográfico Código gestual Código lumínico

Código gráfico Código color Objetivos del emisor

Intensidad o Minimitación La imagen respecto al texto

Repetición Omisión Como Ilustración

Asociación Distracción Como Expresión Básica

Composición Confusión Como Interacción

Como contradicción

MATERIALIDAD DE LA IMAGEN

1. IMÁGENES MENTALES

Son inmateriales, tienen contenido sensorial, en ocasiones muy rico figurativamente. Pueden suponer un modelo de la realidad, un referente, pero no requieren ningún estímulo físico para producirse. No tienen soporte físico. La conducta del individuo influye en la creación de estas imágenes.

1. Imágenes semiconscientes. Hipnagógicas. El sujeto no tiene control y nunca está uno presente en esas imágenes.

2. I. Oníricas. Se producen durante el sueño, en la fase REM. Normalmente son de naturaleza alucinatoria y suelen tener una gran sensación de realidad. Son de transcendencia vital.

3. Alucinaciones. Las suelen tener sujetos con trastornos psicopatológicos. Las producen también los psicotrópicos. (suelen alucinar en colores).

4. I. Eidéticas. Nivel de realidad excepcional. Los tienen los niños hasta los 5 años. (pesadillas).

5. I. de Pensamiento. Son las imágenes normales:

– *Reproductivas* ! reproducen algo que te ha pasado.

– *Anticipatorias* ! lo que te va a pasar.

2. IMÁGENES NATURALES

No tienen intencionalidad comunicativa, no son manipulables.

Soporte: natural y orgánico, la retina.

Son las imágenes de mayor grado de iconicidad. La mediación es la que impone nuestro sistema visual.

Adición. Lo que hace un pintor al copiar de la realidad.

Modelación. Es lo que hace un escultor, rompe un bloque para esculpir.

3. IMÁGENES CREADAS

Hay intencionalidad comunicativa, creas algo para comunicar.

Se obtienen mediante un proceso aditivo o de modelación, requieren unos útiles y un soporte. No permiten un copiado exacto de la imagen.

Se pueden producir en ausencia del referente. Estas imágenes tienen unas limitaciones, la principal es la respuesta del material.

4. IMÁGENES REGISTRADAS

Se obtienen por un medio de registro por transformación, poseen un elevado grado de iconicidad, el 2º grado. Estas imágenes permiten un copiado razonablemente exacto de la imagen. Son las imágenes más mediadas, participan más elementos.

COMUNICACIÓN MEDIANTE EL CUERPO

COMUNICACIÓN NO VERBAL

Constantemente estamos transmitiendo y recibiendo datos; cuando esto no funciona utilizamos la forma verbal.

Se utiliza en una conversación 3 tipos de información:

- Información comitiva. Lo entendemos todo.
- Información indiciaria. El que habla trata de controlar la situación.
- Información exhortativa o conativa: puede derivar de un tema a otro.

Tipos de Comunicación.

- **Vocal verbal.** Dos personas hablan y se entienden
- **Vocal no verbal.** Añadimos a la información el énfasis, la calidad de voz, el tono.
- **No vocal verbal.** Intercambiar un escrito.
- **No vocal, no verbal.** Expresión de la cara, gestos y aptitudes.

Según los medios:

- **Medios lingüísticos**
- **Medios paralingüísticos.** Tono de voz, gestos.
- **Medios extralingüísticos.** Normalmente no los controla el que habla.
 - *No vocal:* si no se habla (manera de vestir).

Relación entre el Tipo de Información y el Medio Usado:

Obtenemos información:

- *Comnitiva* : con los medios lingüísticos y paralingüísticos.
- *Exhortativa* : con los medios paralingüísticos y lingüísticos convencionales (hola, adiós...)
- *Indiciaria* : está transmitida por todos los medios.

La primera información que recibe un ser humano es la comunicación no verbal; Cuando crecemos no desaparece solo pasa a verbal.

Cada grupo social o étnico tiene un código de gestos (kinésica =el lenguaje de los gestos) como:

movimientos de los brazos, cabeza, hombros, piernas, la postura, la actitud; Todo esto tiene un código codificado. Todo esto puede producir rechazo.

Los gestos sirven para definir roles o papeles sociales; el que tiene algún tipo de autoridad tiene utiliza más gestos y los gestos limitados son señal de timidez o debilidad.

El cuerpo expresa nuestras emociones y el equilibrio de la persona.

- Las espaldas encorvadas y la cabeza metida indican insumisión; lo contrario indica autoridad o chulería.
- Todos los gestos de una persona es el punto de partida de la KINÉSICA.

Estratificación social

Quiere hacer un análisis de la comunidad.

- Alta, media, baja divididas en alta y baja.
- Al igual que en sonido es el fonema, en esto está el kinema (la parte más pequeña de un gesto); (guiñar un ojo).

Hay 3 niveles.

- *El punto.*
- *La posición del cuerpo.*
- *Presentación:* mezcla de los dos.

CARA

El cuerpo es la cara y la mímica.

La cara está dividida en 3 zonas:

- *Superior (cejas y frente):* la importancia del pensamiento.
- *Mediana (Párpados):* Representa la vida emotiva, capacidad de sentir.
- *Baja (nariz, mejilla, boca y mentón):* la fuerza de nuestros instintos.

Nuestra vida social termina por hacernos una cara. La alegría relaja los músculos de la cara e incita a la risa (zigomático). La cólera aprieta los labios, contrae los músculos y ensombrece la mirada.

El primer signo de comunicación es intercambiar la mirada. Aceptar a otro es aceptar que nos mire. Los subordinados tienden a mirar al jefe, pero el jefe no mira a los subordinados.

Una mirada huidiza transmite timidez o desconfianza. Tienen esta mirada los tímidos, introvertidos y ansiosos.

Cuando alguien habla mira menos a su interlocutor que cuando escucha.

En amor y odio extremos es cuando dos personas se miran más a los ojos.

Una mirada directa en nuestra sociedad está asociada a una persona franca y directa, pero si se sostiene mucho hace huir.

Para un árabe desviar la mirada es una falta de educación.

Para un asiático es sensación de agresividad.

Los africanos evitan la mirada directa.

Los latinos e hispanos la mirada es juego, fiesta...

COMUNICACIÓN A TRAVÉS DEL ESPACIO.

PROXÉMICA estudia las distancias a las que nos comunicamos, todo animal tiene su territorio. El territorio del ser humano es lo que llaman la *burbuja* que es aproximadamente 20–40 cm. Dentro del espacio las relaciones cara a cara, en ángulo recto, son las que menos soportamos y las que más soportamos son las de 45°.

Hay 3 clases de territorio:

- **Tribal.** Es el territorio de clan, de tribu. Lo tenemos reflejado en el fútbol.
- **Familiar.** El de la familia.
- **Personal.** Lo llaman en espacio vital, necesidad absoluta para el ser humano. Cuando se rompe el espacio vital se tiende a ignorar al de al lado. Normalmente las marcas personales se respetan en ausencia del propietario, cuanto más personal es el objeto más se respeta.

Hay 4 distancias:

DISTANCIA PÚBLICA:

Modo alejado: Más de 7'5 m. No hay retroalimentación, el que nos escucha no nos influye.

Modo cercano: De 3'6 a 7'5. Se está en presencia de la colectividad. El que envía el mensaje marca un papel social. La comunicación es interpersonal.

DISTANCIA SOCIAL:

Modo alejado: 2,10 a 3,60 m. coeficiente jerarquizado; Puede expresar tranquilidad.

Modo cercano: 1,25 a 2,10 m. negocios, relaciones profesionales, oficinas, recepción de un hotel...

DISTANCIA PERSONAL:

Modo alejado: 0,75 a 1,25 m. límite del poder físico al otro; límite del perfume; mirada de arriba abajo; voz normal.

Modo cercano: 45 a 74 cm. Al alcance del gesto, del perfume, voz normal; es lo que llamamos familiaridad.

DISTANCIA ÍNTIMA:

Modo alejado: 15 a 40 cm. La burbuja. distinguimos el color y el perfume, hablamos a media voz, es intimidad familiar. (Impuesto en el metro).

Modo cercano: cuerpo a cuerpo. Acto sexual, la lucha. Papel menor de la voz y visión imprecisa, borrosa.

Matices

En *Europa occidental* si hablas con alguien te sitúas a la distancia en que puedes tocar al otro, al menos con los dedos.

En *Europa oriental* la distancia es al alcance del puño.

En *Mediterráneo* la distancia de un codo.

En *Latinoamérica y países árabes* se reduce mucho más.

COMUNICACIÓN CON RESPETO AL ESPACIO

organización fija

Habitáculo occidental

No ha sufrido variación desde el s. XVIII (es el chalet actual). Jardín como defensa del exterior, se personaliza; salón y cocina personal. el lugar más íntimo el dormitorio

Todo influye en la decoración como posesión.

Organización semifija

Espacios sociofugos

Ej. Hospital, estación de tren, sala de espera muy grande. En estos espacios no se favorece la comunicación.

Espacios sociópetas

Ej. La terraza de un bar. En estos espacios se favorece la comunicación.

Organización variable

En Europa los desconocemos sin embargo en Oriente es común que se cambie la casa de organización. Las paredes son ligeras para que se puedan cambiar.

COMUNICACIÓN POR LA IMAGEN

Mientras todo el mundo es capaz de expresarse a través del lenguaje escrito y hablado con imagen es más difícil. No hay igualdad entre emisor y el receptor, el emisor es superior.

El cómic, cine y fotonovelas recurren a técnicas similares de encuadre y de montaje. Así como los movimientos de cámara. (Hay teorías que dicen que se copiaron del cómic).

Cuando a una imagen le ponemos un pie de foto, es lo que se llama un anclaje, es decir que significa lo que dice el pie, ya no hay polisemia.

La imagen tiene elementos internos que nos hacen comprender todo el conjunto; el ojo humano no es capaz de ver más de 3x4 sin mover los ojos.

IMAGEN EN PRENSA

En prensa la noticia de primera página siempre lleva foto.

El género revista abusa más de la foto y tiene menos opinión.

La fotonovela es una especie de híbrido entre prensa y revista.

DIBUJO

Contestación política a lo que ocurre en el s. XIX. Lo más conocido es la caricatura. En cultura sajona hay mucho.

Tira de dibujo: empiezan en el S XIX en EEUU. En España hay muy poco.

CARTEL

Ya hay en Mesopotamia y Egipto.

A mediados del s. XVIII los grandes pintores franceses hacían carteles y culminan en Toulouse Lautre en el S XIX.

La inversión publicitaria es el 12% el cartel, 14% TV, 63% prensa.

La Conclusión de algunos especialistas es:

- Regresión cultural. Tanta cantidad de información es confusa.
- Nos esconden del mundo en vez de descubrirlo.
- Nos ponen al alcance de la mano las realidades remotas, no nos dan la realidad.
- La multiplicidad de imágenes hace que el anuncio será ordinario.
- La comunicación con imágenes está por todas partes.

IMAGEN AISLADA

Representación.

Esquema perceptual Equivalente perceptual de la realidad

Esquema icónico Equivalencia plástica

Esquema icónico (paloma de Picasso) Equivalente (la paloma de la paz)

EL ESPACIO DEL CUADRO

La imagen se descompone en elementos morfológicos.

Elementos Morfológicos:

PUNTO

Es la división menor que nuestro ojo nos da. El punto tiene valor por sí mismo.

CLASES:

- *Centro geométrico del cuadro.* Puede ser un cuadrado, o un rectángulo, o un óvalo. El centro geométrico no tiene porqué estar dibujado. En el espacio plástico es el foco principal de un campo de fuerzas, esas fuerzas pueden ser salientes o convergentes.
- *Puntos de fuga.* Son polos de atracción visual que inducen una visión frontal hacia el infinito.
- *Punto de atención.* Son partes del cuadro que por geometría interna llaman la atención del observador.

Sinestesia.

Cualquier punto puede ser sinestésico. Significa que puede excitar otro sentido además de la vista. Por ejemplo puede representar el sonido.

Según Kandinski el punto expresa una dimensión relativa. El punto geométrico es la intersección invisible de 3 planos. El punto místico es lo infinitesimal y lo infinito.

Anisotropía.

No todos los puntos son iguales:

este es el punto más interesante.

Línea inducida

estos son más interesantes porque forman una línea en

la diagonal.

Dinamicidad de los puntos

! hay más dinamismo en estos puntos por ser una

composición irregular.

El color de un punto varía totalmente su significación.

LÍNEA

– **Implícitas.** Se componen por intersección de planos, las líneas geométricas del marco y las líneas de asociación. Actúan plásticamente aunque no estén presentes. Son los ejes y las diagonales del cuadro.

– **Aisladas.** Consiguen que el cuadro sea más dinámico. Pueden ser línea recta o curva.

Dentro de la recta están: vertical, horizontal, oblicua y quebrada.

Una línea oblicua se le da como descendente en sentido izquierda–derecha y ascendente en sentido derecha–izquierda.

La línea horizontal da reposo y estabilidad. La línea oblicua da dinamismo, movimiento.

– **Haces.** Pueden ser líneas rectas entrecruzadas, rectas convergentes o estructuras de fugas. Los haces de líneas sirven para sombrear.

– **Objetual.** No tienen interés. Son los pictogramas, monigotes o siluetas.

– **Figural.** Son las líneas de contorno y las líneas recorte. La línea figural nos describe la forma de un objeto.

Funciones plásticas de la línea en la composición:

- Crea vectores de dirección de diversa naturaleza.
- Codifica el sentido de la lectura de la imagen y nos hace captar la significación.
- Aporta profundidad a la composición, sobre todo en composiciones planas.
- Separa planos y organiza el espacio.
- Da volumen a los objetos bidimensionales.
- Da estructura y forma el objeto.

PLANO

Está ligado al espacio y define la bidimensionalidad y forma del objeto. Cuando el plano se integra en distintos espacios se da el cubismo. Distintos estudios del plano en Gauguin, cubistas y Picasso. El plano siempre estará asociado al color que daría la significación plástica.

COLOR

Naturaleza y funciones plásticas. Dimensión subjetiva del color relacionada con la experiencia y cultura del observador. Color del prisma (teoría de Newton) y paleta.

Ej. En un medio intensamente iluminado los ojos se ven mucho más brillantes pero el mismo visto con luz débil resaltan mas los azules y los verdes.

Funciones plásticas:

– Contribuye al espacio plástico de la imagen, creando espacio tridimensional. Perspectiva cromática: el color de los objetos, de ellos mismos.

Perspectiva valorista: el color según la iluminación que se les dé. (Escuela flamenca).

– Tono: Saturación de un color, cuanto menos o más brillante es.

– Puede crear ritmos espaciales (separar los espacios claramente); Puede jugar con los matices y brillos, dar ritmo. (Guernica de Picasso).

– El color tiene sinestesia.

Cualidades térmicas (amarillo: caliente; verde: Templado; azul: frío). Para Kandinsky había 4 atributos de color: cálido, frío, claro, oscuro; el oscuro es la tendencia al blanco o al negro.

- El color dinamiza el cuadro creando el contraste. El contraste mayor después de blanco–negro

es azul – amarillo.

- El contraste también se obtiene con la iluminación que se les da y puede conseguir contraste por saturación, con proximidad de los colores y con eliminación de los contornos de las figuras. (Gioconda).

FORMA

Hay 3 maneras de alterar la forma:

- Proyección : perspectiva.
- Escorzo : es cuando meten una figura en primer plano y generalmente de espaldas o de lado). Es la más dinámica.
- Traslapo : Superposición de una figura a otra y parece que una está más lejos que la otra. Es la más habitual.

TEXTURA

Va asociada al plano y al color. Da la profundidad de escena, cuanto mas separados están los puntos de textura mas profundidad tendrán.

TEMPORALIDAD

¿Cómo expresar el tiempo en una imagen fija? El autor hace itinerarios visuales, te obligan a mirar a una dirección normalmente mediante traslapes de figuras u objetos.

Otra forma es el contraste lumínico : Claroscuro, mas brillo. La vista va a lo mas iluminado.

Gradientes de tamaño : aumenta más la profundidad.

Aislamiento de figuras u objetos al fondo de la escena, algo característico. Primero miras al final y luego toda la escena.

Creando distintos centros de interés. Uno de los principales puntos de interés es el centro físico del cuadro.

Creación de centros de equilibrios.

Ritmo

Se consigue con el espacio de color y la iluminación.

- Contrastes : tanto lumínicos como geométricos.
- Crezzendo : acumulación sucesiva de elementos.
- Jerarquización de elementos espaciales.

ELEMENTOS DINÁMICOS DE LA IMAGEN FIJA

Tensión

Se consigue con :

- Proporciones
- Orientación oblicua de elementos.
- Alteración de la forma : las formas irregulares o asimétricas dan mas tensión que las regulares.
- Formas incompletas.
- Formas en escorzo.
- Formas muy sombreadas.

Otras formas:

- Contrastes cromáticos.
- Sinestesias : *pueden ser táctiles o acústicas.*

ELEMENTOS ESCALARES

¿Qué parte de realidad nos enseña?

- Relación de la imagen con la realidad : *Polícleto (un cuerpo debe ser 7 veces la cabeza).*
- Relación entre la horizontalidad y verticalidad del cuadro. *Ratio.*

• Tamaño

El tamaño condiciona:

- Jerarquización : *norma la superficie del cuadro ocupada por un objeto en relación total es directamente proporcional a su importancia visual.*
- Incrementa el paso visual : *contra mas grande mas peso.*
- Graduación de los tamaños de los objetos crea profundidad.
- Impacto visual : *contra mas tamaño mas impacto visual.*
- **Escala (los planos de cine)**

Depende de 3 factores:

- Tamaño objetivo del objeto (la importancia que tiene).
- Distancia entre el objeto y la cámara.
- Distancia focal del objetivo.

3. Proporción.

Policleto (7) y luego Lisipo (8).

4. Formato

Está definido por la ratio : relación entre su lado vertical y horizontal.

Lista de ratios:

- 6x9 (1/1.5)
- 9x13 (1/1.4)
- 13x18 (1/1,3)
- 1/1,5 cine
- 1/1,3 TV

Definición : se expresa numéricamente poniendo en primer lugar la medida del lado vertical y a continuación la horizontal. El menor de los valores se reduce a la unidad y el otro es el cociente obtenido al dividir el mayor y el menor.

30x40 cm = 1/1,3.

ESTRUCTURA ESPACIAL DE LA IMAGEN.

¿Cómo lograr profundidad en un cuadro de 2 dimensiones? Hay 6 posibilidades:

- Planos superpuestos.
- Variación del tamaño de los objetos.
- Distancia desde la base del cuadro.
- Perspectiva lineal.
- Perspectiva aérea.
- Cambio de color. (es la más utilizada).

PESO VISUAL.

Es donde se encuentra el centro de interés de la imagen.

Factores de que depende:

- En que sitio físico del cuadro lo intenta poner. Normalmente lo pone en un eje horizontal.
- Poniéndolo en un tamaño que sobresalga de los demás.
- Usar formas irregulares.
- Combinando colores y parece ser que el blanco pesa más que el negro y el rojo más que el azul.
- La profundidad de campo.
- Influyen los objetos que tienen un acabado con textura, no está nítido.
- El aislamiento.

DIRECCIONES VISUALES.

- **Formatos Horizontales.** (16:9) Sugieren vectores horizontales.
- **Perspectiva.** Nos lleva la vista a los puntos de fuga de la imagen. Esto se consigue con cambios de iluminación.
- **Mirada de los personajes.** Se tiende a mirar en la dirección de la mirada.
- **Mecanismos de la Teoría de la Gestalt.** Sobre todo el de la continuidad.

IMAGEN SECUENCIAL

En la imagen en movimiento se está cambiando continuamente la perspectiva y la profundidad de campo. En la imagen cinematográfica sonora el punto de vista del espectador depende de:

- La proximidad entre la imagen y la mirada del personaje.
- Las relaciones entre los personajes y el segmento sonoro.
- La organización o relación entre los distintos tamaños de la misma.

CUADRO, MARCO Y CAMPO VISUAL.

El realizador nos enseña lo que nos quiere enseñar, selecciona la realidad visual que el

espectador ve, lo que es necesario para la narración.

El **Cuadro** es el elemento que organiza esta selección. Es el límite de la imagen. Dentro del cuadro influyen mucho los formatos. El cuadro selecciona parte de un espacio más amplio, pero el continuo cambio de vista hace que nos olvidemos de que existe el cuadro.

Dentro del cuadro está lo que se llama el **Campo**. Es todo lo que abarca el objetivo de la cámara y al mismo tiempo el espacio que ocupa el espectador. Este campo el espectador como espacio tridimensional gracias al movimiento de la cámara y a la profundidad del objetivo.

El **Fuera de Campo** es todo aquello que no es el campo. El fuera de campo no es un espacio neutro, es un elemento importante en la narración. El fuera de campo se emplea por los realizadores para ubicar cosas que no interesa que salgan.

Maneras de crear el fuera de campo:

- Mientras entradas y salidas de campo.
- Preguntas directas de un personaje que esté dentro del campo a otro que está fuera o

viceversa. Lo más normal es que el actor mire al que está fuera de campo.

- Mediante personajes que tienen una parte del cuerpo fuera del encuadre.
- Mediante movimientos de cámara que pueden ocultar parcialmente el espacio que el

Realizador quiera.

- Mediante sonidos cuya fuente no sabemos cual es, no la vemos, está fuera de campo.

El campo y el fuera de campo son igualmente responsables del sonido fílmico. También es un elemento importante la presencia del sonido.

PROCEDIMIENTOS PARA LOGRAR LAS 3D.

- **Perspectiva.**
- **Profundidad de campo.**

PLANO, SECUENCIA Y PLANO SECUENCIA.

PLANO

Un plano contiene una acción situada en un mismo cuadro que compone un campo único de tal forma que cada modificación del campo determinaría un cambio de plano.

Según Rubern el plano tiene 7 características: encuadre, campo, angulación, iluminación,

movimiento, duración y sonido. Aunque realmente lo básico de un plano es el encuadre, el movimiento y la duración del mismo.

El plano depende del tipo de encuadre elegido y toma como referencia la figura humana, por tanto el punto de vista neutro es a la altura de los ojos del personaje.

El plano puede ser fijo o coincidir con un movimiento de cámara, los más comunes son el travelling y la panorámica. Cuando se usa el zoom se llama travelling óptico.

La duración del plano puede ser desde un solo fotograma a toda la película.

SECUENCIA

El conjunto de imágenes que registra los acontecimientos situados en un mismo lugar o decorado independientemente de los cambios de angulación o de campo que tenga lugar durante su registro. Una película, por tanto, se divide en secuencias y planos.

PLANO – SECUENCIA

Cuando el plano dura mucho y es móvil se llama plano – secuencia. Se puede definir también como un plano que tiene dentro de sí varios acontecimientos. Es la misma toma, no hay montaje.

PUNTO DE VISTA.

Punto de vista literal. Es el lugar fijo donde se establece una mirada. (altura de los ojos)

Punto de vista figurado. Es una posición mental, desde donde tú quieres mostrar una cosa. (picados).

Punto de vista metafórico. Se puede corresponder a la ideología del que lo cuenta.

Relatos no – focalizados o focalización 0.

Se entiende que el narrador sabe más de lo que saben los personajes y los maneja.

Relatos con focalización interna.

Un personaje de la obra entiende lo que va a pasar.

Relatos de focalización múltiple.

Varios personajes cuenta lo mismo desde un punto de vista diferente.

OCULARIZACIÓN

Es el grado de proximidad entre lo que representa la imagen y le mirada de algún personaje de la historia.

Ocularización 0 (nobody's shot). Está vertido al espectador.

Ocularización interna primaria. El espectador ve lo que ve el personaje. P.e si está borracho y ve doble la cámara hace que el espectador vea doble.

Ocularización interna secundaria. Es la vista subjetiva del personaje.

AURICULARIZACIÓN

Es la relación entre la información auditiva y los personajes. Se puede relacionar con la localización de los sonidos y la claridad con que se oyen.

Auricularización 0. Es la distancia entre 2 personajes que están hablando.

Auricularización interna primaria. El personaje escucha los sonidos deformados y por tanto el espectador también.

Auricularización interna secundaria. El espectador oye a través del personaje, si el personaje no oye el espectador tampoco.

FOCALIZACIÓN CINEMATOGRAFICA

Es la relación entre las distintas partes de un texto. No tiene por qué coincidir lo que estamos oyendo y lo que estamos viendo, puede ser una metáfora.

La focalización interna está limitada por lo que el personaje conoce y la externa es algo que el personaje nos oculta.

EL ORDEN TEMPORAL DE LA SECUENCIA.

- **Planos rigurosamente continuos.** Hay raccord directo en sentido temporal.
- **Ilación de continuidad entre 2 planos.** Se ha quitado acción, pero el raccord se mantiene.

Es una elipsis definida.

- **Continuidad imprecisa.** Es una elipsis indefinida (*uno sube a un tren y en plano siguiente sale en la playa bañándose*).
- **Retraso definido.** Es un flash – back de unos minutos u horas.
- **Retroceso indefinido.** Flash – back de años.

MOVIMIENTO Y RITMO

Movimiento físico. Los personajes se mueven dentro del plano o hay un cambio de punto de vista de la cámara.

Movimiento dramático. La historia se mueve hacia algo.

Movimiento psicológico. Está unido al dramático. La historia va avanzando y el personaje varía su estatus.

Para dar sensación de ritmo:

Relaciones de plano. Son los tipos de plano.

Relaciones de intensidad. Cantidad de movimiento que hay en un plano con relación a otro.

Relaciones plásticas. Jugar con el color o la composición. Hacer cambios de color y composición.

Relaciones distintas de encuadre y angulación.

ORDEN DE LA SECUENCIA

Los acontecimientos simultáneos de una historia son presentados simultáneamente en la película. La imagen nos muestra en el mismo campo visual 2 espacios diferenciados en los que se producen 2 acciones a la vez. Maneras:

1. Usando la profundidad de campo. Está nítido algo que está ocurriendo.
2. Se parte la pantalla en 2.
3. Sobreimpresión. Encadenando 2 imágenes o sonido fuera de imagen.

Acontecimientos sucesivos en la historia son presentados simultáneamente por el discurso.

1. Un personaje está viendo la TV.
2. Se parte en 2 la imagen.
3. Encabalgamiento sonoro.

Acontecimientos simultáneos en la historia se presentan sucesivamente en el discurso.

1. Mientras tanto, a la vez...
2. Planos secuencias.

Acontecimientos sucesivos el discurso los presenta sucesivamente.

Secuencias anacrónicas que pueden ser heterodieéticas: aclaran, no interfieren en la historia, u homodieéticas cuando sí interfieren en la historia.

Existe analépsis cuando es flash – back y prolepsis cuando es flash – forward.

Cuando hacer flash – back:

1. Pasado lingüístico al presente de la imagen.
2. Cambio de aspecto.
3. Modificación del ambiente sonoro.

4. Transposición del estilo indirecto del relato verbal (cuando yo era).

DURACIÓN DE LA SECUENCIA

Hay 3 factores:

1. *Duración de la historia.* La historia se desarrolla en 2 meses...

2. *Duración del discurso.* Tiempos que la película expone.

3. *Duración de la proyección.* duración de la película.

Escena. Los 3 tiempos coinciden. Habitualmente en el cine mudo. (Titanic: el hundimiento, tiempo real del hundimiento es el tiempo del hundimiento en la película).

Plano-Secuencia. Coinciden los 3 tiempos.

Pausa. Duración de la historia 0. (Se ve un paisaje y se oye una música. No cuenta nada de la historia).

Elipsis. Discontinuidad temporal en la que el discurso omite parte de la duración de la historia. (Ruptura de un tiempo de 2 horas en 4 minutos).

Resumen. Estructura temporal en la que la duración del discurso es menor que los hechos que se relatan.

Extensión. El tiempo dura menos que el tiempo de proyección. (La bajada de la escalera en El Acorazado Potemkin).

Frecuencia:

F. Simple. La narración dice una vez lo que ha ocurrido una vez.

F. Múltiple. El discurso dice muchas veces lo que ha ocurrido muchas veces.

F. Repetitiva. El discurso presenta muchas veces lo que ha ocurrido 1 vez.

F. Iterativa. Presenta 1 vez lo que ha sucedido muchas veces.

F. que se puede confundir con elipsis. Presenta cero veces lo que ha ocurrido 1 vez.

MONTAJE

Es aquella operación sintáctica que regula las relaciones de orden y duración entre los distintos segmentos visuales y sonoros de la secuencia.

A través del montaje hay 3 posibilidades de relaciones temporales:

Continuidad espacial.

Discontinuidad espacial. El plano 2 nos muestra una proximidad espacial al plano 1.

Discontinuidad espacial total.

El raccord establece elementos de continuidad espacial entre planos consecutivos. Hay raccord de objetos, de velocidad, de iluminación y de sonido.

En el raccord de continuidad espacial existe el raccord de mirada, de posición y de dirección. El raccord de posición requiere que un cambio de plano respete la ubicación de objetos y personajes.

Los cambios de plano no siempre se hacen al corte, están los encadenados y los fundidos. Los encadenados se usan para conseguir continuidad y también puede indicar un lapso pequeño de tiempo. Sin embargo el fundido (a cualquier color, sobre todo a negro) indica una pausa en la acción, un lapso mayor.

SIMULTANEIDAD Y SUCESIVIDAD

Montaje alternado.

Por corte directo. Planos sucesivos que se desarrollan a la vez en el tiempo.

Montaje paralelo.

Muestra sucesivas acciones que no son simultaneas.

Montaje convergente.

Muestra un conjunto de acciones que terminan en el mismo fin.

CONCEPTOS DEL MONTAJE

Pudovkin.

Establece 5 métodos de montaje:

1. *CONTRASTE*. Montar 2 planos distintos de contenido seguidos. (riqueza – pobreza).
2. *PARALELISMO*. 2 tipos de sucesos diferentes se van mostrando sucesivamente.
3. *SIMILITUD*. Establece relaciones entre 2 temas totalmente distintos.
4. *SINCRONISMO*. Acontecimientos paralelos que suceden a la vez.
5. *TEMA RECURRENTE*. Por ejemplo cuando hay una escena de amor y salen fuegos artificiales.

Eisenstein.

1. *MONTAJE MÉTRICO*. Hace el montaje por metros, tantos metros de un lado y tantos de otro.
2. *MONTAJE RÍTMICO*. Es parecido al montaje métrico pero sabiendo la carga emotiva de cada acción.
3. *MONTAJE TONAL*. La tristeza se presenta con luz baja y música acorde. Lo contrario para la alegría.

4. *MONTAJE ARMÓNICO*. Juega con el ritmo y el tono.

5. *MONTAJE INTELECTUAL*. El realizador pretende crear conflictos en el espectador.

Arnheim.

Establece principios de corte, relaciones temporales, relaciones espaciales y las relaciones de tema.

– Principios de Corte.

- *Planos largos* acción apacible y *planos cortos* acción rápida.
- *Montaje de escenas enteras*. Cortas cuando se acaba la escena.

– Relaciones Temporales.

- *Sincronismo*.
- *El antes y el después*.
- *Neutral*. Puede ser la mezcla de los 2 anteriores.

– Relaciones Espaciales.

- *Mismo lugar, tiempos diferentes*.
- *Distinto lugar*.

– Relaciones del Tema.

- *Semejanza*. Por la forma de los objetos o por el movimiento o por toda la escena.
- *Contraste*. De forma y de movimiento.
- *Combinación de las dos*.

NARRACIÓN AUDIOVISUAL

El guión pretende suscitar interés y emoción en el espectador de una forma expresiva y estética adecuada al tema y a la sensibilidad de los lectores.

FORMAS NARRATIVAS

Guión dramático:

Solicita emoción y quiere que el espectador se identifique con los personajes. Sumerge al espectador en una acción tensa y continua hasta el desenlace. Esto se consigue dando la intriga a través de cuadros, haciendo saltos narrativos (flash – back), discontinuidad emocional y usando la decoración para estos fines.

Guión épico:

Acción sobre un héroe histórico. Tiene prácticamente las mismas características que el dramático. Procede del teatro ruso.

Crónica, novela, historia:

- La crónica es un contenido de acontecimientos vividos de forma no estructurada alrededor de una intriga y sin ninguna progresión delimitada o prefijada. (Missing)
- La novela es una adaptación más o menos feliz de una novela ya escrita, lo cual requiere una estructura previa

CÓDIGOS VISUALES Y SONOROS EN EL RELATO AUDIOVISUAL

1. Dramatización:

- *Concentración de la historia:* muchos datos provocan falta de interés.
- *Interés:* el espectador debe participar de la historia, esto hace que tenga más interés.
- *Jerarquización:* las cosas importantes se cuentan con mas detalle que las que no lo son.
- *Creación de línea narrativa:* debe ser progresiva, empezando por un punto de interés y mantener una tensión.

2. Punto de vista:

El guionista decide desde qué punto de vista cuenta la historia.

- *El narrador omnisciente:* lee las mentes y relata los pensamientos de los personajes.
- *Visión desde el punto de vista de un personaje:* De este personaje es del único del que el espectador conoce sus pensamientos.
- *Visión desde fuera:* Todas las acciones y datos del relato son vistos desde el exterior, sin entrar en los pensamientos de los personajes

3. Selección de la información.

No se puede dar toda la información para que el final sea sorprendente

4. División del conocimiento.

No todos los personajes de la historia pueden tener la misma información.

5. Elipsis

- Aceleran el ritmo de la película.
- Facilitan la sorpresa.
- Evita contar una cosa varias veces.
- Pueden ocultar un hecho clave para la historia.

6. Caracterización de los personajes.

Es algo importante en la historia que debe variar según varía la historia.

7. Elementos de la historia:

Hay que fijar qué intenciones tienen, qué los motivan, a quién va dirigido (objetivos), episodios de alteración y ajustes de esa alteración. Todo esto contribuye a la historia, como cada acción tiene un resultado, cada motivo tiene una intención.

Hay que tener en cuenta la exposición, el nudo y el desenlace.

– **Anticipación:**

Se pretende despertar el interés del espectador y mantenerlo hasta el final, por tanto se darán varias pautas para que él piense lo que pasará.

– **Suspense:**

El suspense no está contenido en el relato, el suspense se provoca en el espectador. El suspense es incertidumbre. Para crearla, el espectador, debe creer que lo que va a pasar sea imposible.

– **Implantación:**

Se crea un personaje, un detalle o un hecho que no sea importante pero que más tarde nos será útil para la acción. Y puede pasar lo contrario, que halla un personaje que parezca importante y luego no lo sea. Pistas falsas.

– **Repetición:**

Es el medio básico de la narración. (puede ser musical)

– **Comprensibilidad:**

Los códigos son importantes para comprender una película

– **Probabilidad:**

El espectador se lo cree todo, toda historia que pueda ocurrir se lo creará como posible.

– **Identificación:**

El objetivo es la identificación con el espectador medio lo que entonces produce más interés.

– **Espacio y tiempo:**

El **espacio** es el lugar donde transcurren los hechos.

– *Tipo:* calle, plaza, casa,... hay que definirlo bien.

– *Clase:* que tipo de casa, de muebles, la iluminación...

– *Propósito:* Con qué propósito se crea ese espacio. Ej. Museo: admirar / robar.

– *Relación con los personajes:* es donde vive el personaje.

– *Ubicación.* Dónde está ese espacio.

El lugar y la hora en la que se desarrollan los hechos puede influir sobre el relato, no es lo mismo una conversación en un oficina a las 11:00 que a las 3 de la mañana.

El **tiempo** en el que transcurre el relato suele ir hacia delante. Pero hay excepciones.

1. Flash back:

a) *Puzzle:* donde se investiga un hecho y los testimonios evocan acciones del pasado que reviven ante nuestros ojos.

b) *Puzzle contradictorio:* 2 o 3 personajes hacen lo mismo pero cada uno lo cuenta de una manera.

c) *De reconstrucción:* una película comienza con el desenlace y continua con el flash back.

d) *De nostalgia:* muy frecuentes en el cine clásico norteamericano.

e) *Traumático:* en películas de terror.

2. Flash forward:

El tiempo no es lineal. Es como una visión o premonición, prácticamente no existe.

8. Elementos y principios de continuidad.

La continuidad depende de principios narrativos, dramáticos y secuenciales.

Elementos narrativos:

a) *Modelo clásico:* estructura temporal lineal, narración objetiva(se dirige hacia algo), normalmente no hay narrador (voz en off); hay 2 ó 3 personajes centrales que se ven envueltos en una intriga central.

b) *Guiones con narrador:* 1 o varias voces en off. El discurso narrativo permite llevar la historia donde se quiera. O el personaje no habla (*Uno de los nuestros*), o la voz refuerza la imagen o ahorra película (*La naranja mecánica*).

c) *Guiones con puntos de vista:* Cuenta la historia desde un punto de vista específico. (*Ciudadano Kein*).

d) *Guión especular:* Se reproduce específicamente una realidad. (*La noche Americana*).

Intercalados, paralelismos y alternancias:

Intercalados: (*El discreto encanto de la burguesía*)

Paralelismos: cuenta 2 historias paralelas.

Alternancia: presenta 2 historias paralelas intercaladas.

9. Maneras de segmentar la historia.

– Por corte.

- Elipsis.
- Alternancia de acción.
- Gradación normalmente ascendente, gradación intensiva.
- Modelo secuencial cinematográfico.

CONCEPTO EMPRESARIAL EN LA RADIODIFUSIÓN.

EMPRESAS DE RADIODIFUSIÓN

– PÚBLICA

RTVE

El mayor grupo de comunicación en España. Está compuesto por dos sociedades, TVE SA. Y RNE SA.

En enero de 1997 se crea una filial llamada TVE temática que es por donde van los canales digitales.

Tiene formación personal de los empleados (IORTV) y tiene a su cargo la orquesta y coro de RTVE.

RNE SA.: se encarga de la producción y emisión de programas de radio y gestiona el servicio público de la radio sonora. Está organizada en 6 cadenas: Radio 1, radio 2 (radio clásica), radio 3 (música moderna y popular), Radio 4 (solo en Cataluña y en catalán), radio 5 (información general)y Radio Exterior de España (REE) emisiones en español, árabe, inglés, francés, ruso y alemán.

TVESA: producción y emisión de programas de televisión. Es la mayor productora de audiovisuales del país. Tiene 2 canales por ondas hertzianas y 5 por satélite. Los dos canales son La 1ª (emisión generalista) y La 2 (cultural) y los canales vía satélite por Hispasat son: Teledeporte, Canal Clásico, Hispavisión (desde Valencia) y Canal Internacional con 2 programas y 3 áreas de cobertura: América en general Europa y Asia – Oceanía .

Desde principios de 1996 se veía el TVE internacional vía Israel hacia Asia, Australia y Nueva Zelanda usando el satélite Asiasat2 utilizando norma de transmisión digital comprimida MPEG 2

AUTONÓMICAS

La ley del tercer canal fue aprobada en diciembre de 1983 y 8 meses antes de la ley se crea Euskal Telebista. Todas las cadenas autonómicas pueden emitir frecuencias de radio.

Hay 6 TV autonómicas que en realidad son 9 ya que el vasco, catalán y valenciano tienen 2 canales.

Emiten alrededor de 700h semanales y aproximadamente el 45% son producciones propias. Tienen una plantilla de 4500 personas, 35 platós y más de 120.000 m2 de superficie. El nivel de audiencia es del 20% en sus zonas de influencia, 35000 millones de Pts. en publicidad.

La FORTA

Todas las cadenas autonómicas están incorporadas a la FORTA , es la Federación de Organizaciones de Radio Televisión Autonómicas. Esta FORTA está asociada en el CIRCOM que agrupa a mas de 100 televisiones regionales y locales de Europa.

Las TV autonómicas se asocian en 1989 por las televisiones privadas y por el cambio tecnológico que requiere grandes inversiones.

Esta asociación se basa en:

- Cooperación y solidaridad entre las entidades que la forman
- Independencia entre los asociados.

La FORTA tienen personalidad jurídica propia.

Se habla de nuevas televisiones autonómicas en Murcia, Aragón y Castilla la Mancha. Ya en noviembre de 1988 se creó la radiotelevisión de Murcia pero no emite.

Euskal Telebista

En mayo de 1986 se crea un segundo canal en castellano porque el primero en vasco no tenía mucho éxito. Es informativo. La publicidad es de Finisterre. Tiene una plantilla de más de 800 personas.

TV Gallega

Radio y TV Galicia se crea en julio de 1984 pero emite en julio de 1985.

Centro de producción de la empresa Galaxia TV. Presupuesto de 6000 millones, plantilla superior a 700 personas. Emite 18 h diarias con índice del 40% de audiencia. Llega a Asturias, León, Zamora y el norte de Portugal. Subvencionado al 70% por la Xunta gallega.

Corporación catalana de RTV

Se crea en mayo de 1987 con 2 cadenas, TV3 y canal 33.

TV3 cubre Cataluña, Baleares, Región Valenciana y gran parte de Aragón. Programación en catalán. Producción propia del 50%, plantilla que supera las 1000 personas.

El Canal33 es cultural solo cubre el 80% del territorio catalán. Presupuesto para el 98 de 1500 millones de ptas. Emite en catalán y en un horario de 6 h los fines de semana.

Canal Sur

RTV de Andalucía se crea en diciembre de 1987.

Tiene 2 sociedades, canal sur TV y canal sur radio. Es la cadena líder de audiencia de todas las autonómicas. Emite 9 h diarias y 14 h los sábados y domingos. Producción propia del 40%. Plantilla de más de 600 personas.

Canal 9

Canal 9 se inicia en 1989 aunque fue aprobado en 1984.

Emisión en valenciano y castellano en su mayoría. Programación similar a Telemadrid, con la que intercambia programación. Plantilla de 300 personas. Competencia directa con las privadas. Presupuesto de 7000 millones.

Telemadrid

Se aprueba en 1985 pero no emite hasta el 2 de mayo de 1989.

El consejo de administración está compuesto por 17 miembros nombrados por la asamblea de Madrid.

Tiene la colaboración de la Agencia EFE en informativos.

Plantilla de unos 800 miembros y 5 áreas en las que se divide el presupuesto: producción interna, externa, ajena, deportiva e informativos.

Galeusca TV

Canal realizado por gallegos, vascos y catalanes para los hispano – hablantes de Hispanoamérica. Emiten mas de 40.000 h al año. También tienen canales de radio. Va por el satélite panamericano (PAS3R).

Programas: Europa – Europa, Lengua Viva (sobre la lengua vasca), Ruta de la solidaridad (ONGs españolas) y Poble Nou (culebrón catalán). Si no se emite en castellano se subtitula.

– PRIVADA

Antena 3

Se crea el 25 de Enero de 1990.

Su rejilla de programación es: Informativos 15%, entretenimiento 46%, musicales 2'5%, infantiles 15%, magazines y concursos 21'5%.

Emite casi todo el día.

Canal +

Se crea en 1992.

Es la única televisión codificada privada.

Tele 5

Se crea en 1990.

En 1996 obtuvo 3.000 millones de beneficio. Es la única sin deudas bancarias.

La forman: – Gestevisión Tele 5 (titular)

– Estudios Tele 5.

– Telesat 5 (para emisiones por satélite)

– Digitel 5 (formatos para televisión digital)

– Grupo editorial (se ocupa de los derechos de autor)

- Estudios Picasso y Villaviciosa de Odón.

ENTE PÚBLICO RTVE

El ente lo forman RNE, TVE, el instituto de formación y la orquesta y coros de RTVE.

El capital es estatal y no se puede ni hipotecar ni ceder y toda posible alteración de bienes la tiene que controlar el estado. La gestión del ente está sometida a las normas de derecho privado.

Estructura del Ente:

– Consejo de administración.

El consejo lo componen 12 miembros, la mitad lo elige el congreso y la otra mitad el senado. La presidencia es rotatoria, cada 6 meses.

Funciones:

- Gestión y administración.
- Emite votación sobre la dirección general.
- Aprobar las actividades.
- Aprobar la memoria actual.
- Aprobar la plantilla y la política salarial.
- Aprobar el proyecto de presupuestos de la dirección general con un mínimo de !.
- Aprobar la publicidad y todas las normas referidas a ésta..

– Dirección General.

Es nombrado por el gobierno, oído el consejo de administración, por un periodo de 4 años. El director general no puede estar vinculado a actividades empresariales vinculados al mundo audiovisual. Siempre tiene voz y voto en el consejo de administración.

Funciones:

- Prepara el presupuesto.
- Hacer cumplir las normas del estatuto.
- Nombra el personal directivo.
- Contrata.
- Dicta la organización de los programas.

Motivos de cese:

- Enfermedad o imposibilidad física.
- Incompetencia manifiesta o irregularidad contra el estatuto.
- Porque lo propongan ! del consejo de administración.
- ***Secretaría General.***

Es el órgano ejecutivo. Funciones:

- Patrimonio, seguridad, documentación, servicios, asuntos sociales, arquitectura y mesa de contratación.
- Controla la red de difusión, el instituto de RTVE, la orquesta y el coro.
- ***6 Gerencias.***

1ª Gerencia de la Dirección General.

Tiene servicios de administración y dirección de prensa.

2ª Gerencia económico – administrativa.

Recursos humanos, área económico – financiera, patrimonio, servicios centralizados.

3ª Gerencia de Gestión y planificación.

Toda la informática y la organización.

4ª Gerencia de Marketing.

Investigaciones de mercados y el marketing estratégico.

5ª Gerencia comercial.

Relaciones internacionales.

6ª Gerencia de proyectos.

Proyectos y producción y gestión económico – administrativa del proyecto.

ORGANIGRAMA DE TVE.

1. Área de Producción de Programas.

- Planificación de producción.
- Producción externa.
- Programas de ficción y culturales.
- Programas educativos y divulgativos.

- Programas musicales y de entretenimiento.

2. Área de Producciones Ajenas.

Producción de programas que no son de TVE.

3. Área de Producciones Deportivas.

- Planificación.
- Operativos especiales.
- Programas deportivos.

4. Área de Producción de Informativos.

- Programas informativos.
- Coordinación de corresponsalías.
- Programas diarios 1 y 2.
- Programas de actualidad.

5. Área de Emisión.

- Planificación y programación.
- Emisión y continuidad.
- Retransmisiones y programas especiales.
- Producción internacional.
- Marketing y comunicaciones.
- Dirección artística y de diseño.

6. Centro de Producción de Cataluña.

- Planificación de la programación.
- Producción.
- Informativos.

7. Área Económico – Administrativa.

8. Área de Ingeniería y Planificación Tecnológica.

- Operaciones técnicas.

- Planificación tecnológica.
- Proyectos e instalaciones.

9. Área de Sistemas de Información.

Centros territoriales: Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Cantabria, Castilla la Mancha, Castilla León, Extremadura, Galicia, Madrid, Murcia, Navarra, País Vasco, Rioja, Valencia y Canarias.

GASTOS DE PRODUCCIÓN DE UN PROGRAMA TIPO

GASTOS INTERNOS

Es lo que se gasta en consumo propio, tanto materiales como humano. Pueden ser:

- **Directos.** Asignación de personal fijo de televisión.
- **Indirectos.** Gastos generales de la empresa: amortización de edificios y mobiliarios.

GASTOS EXTERNOS.

Compras y alquileres de material, contratación de personal...

FUNCIONES DEL EQUIPO HUMANO

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

- **Productor ejecutivo.**

Propone y desarrolla la idea del programa, gestiona equipos humanos y técnicos, busca la financiación, coopera con instituciones privadas y públicas, establece distribución racional de dinero, controla la cantidad y calidad del producto, programa la emisión y comercializa la publicidad como el posible patrocinio de los programas.

- **Productor.**

Realiza las tareas de coordinación y de planificación, presupuesto, grabación y postproducción. Lleva la gestión de todos los gastos y pagos de producción.

- **Ayte. de Producción.**

Coordina, prepara y organiza al regidor bajo la dirección del productor.

- **Regidor.**

Encargado de atrezzo.

- **Secretario de Producción.**

Responsable de la organización administración de la oficina del programa.

EQUIPO DE REALIZACIÓN

Responsable artístico del proyecto

– **Realizador.**

Elabora y planifica el guión técnico, coordina y ejecuta los ensayos, la puesta en escena, las grabaciones, el montaje y la sonorización del proyecto. Dirige las actividades de los equipos técnicos y artísticos, fija los criterios del casting, va a las localizaciones y decide el tipo de iluminación.

– **Ayte. de Realización.**

– **Regidor de Estudio.**

Ayte de realización de plató. Responsable de la realización en plató. Se ocupa de que todo salga bien.

– **Mezclador.**

Realiza la mezcla de imágenes, los efectos...

EQUIPO DE REDACCIÓN

– **Jefe de Redacción.**

– **Redactor.**

EQUIPO DE DOCUMENTACIÓN

– **Documentalista.**

– **Ayte. de Documentación.**

EQUIPO DE ILUMINACIÓN

– **Iluminador Jefe**

Responsable de iluminación

– **Capataz de Eléctricos = Jefe de luminotecnia.**

El que dirige a los eléctricos

– **Eléctrico = Operador de luminotecnia.**

Instala y monta todo tipo de elementos y material de iluminación, además de tirar mangas y cajas de conexiones. Es el responsable de recoger el material cuando se termina.

– **Encargado del grupo electrógeno.**

– **Encargado del material maquinista.**

EQUIPO DE CÁMARAS

– **Operador ENG.**

Captación de imágenes con cámara montada sobre trípode, pedestal o cualquier otro auxiliar. En ocasiones es el responsable de la producción, realización y montaje, sonorización y locución.

- **Cámaras de estudio.**

Toma de imágenes en estudio siguiendo las órdenes del realizador.

- **Operador de steady – cam.**

Operador de cámara con sistema de estabilización. Van por parejas.

EQUIPO DE SONIDO

- **Encargado de sonido.** Responsable de la toma.

- **Ayte. de sonido.**

- **Ambientador musical.** Es el encargado de la postproducción. No es técnico.

EQUIPO ARTÍSTICO O DE ESCENOGRAFÍA

Equipo de Decoración.

- **Decorador.**

- **Ayte de Decorador.**

- **Ambientador de decorados.**

- **Forillista.** Es el que pone los telones de fondo.

- **Especialista en modelado.**

- **Pintor de decorado.**

- **Jardinero.**

Equipo de Vestuario

- **Figurinista.**

Configura tipos de trajes según la época, el clima y el cromatismo de la escena. Crea y diseña los figurines, selecciona el vestuario de alquiler y supervisa la prueba de vestuario.

- **Sastre.**

- **Ambientador de Vestuario.** Busca los complementos.

Equipo de Maquillaje y Caracterización.

- **Caracterizador.**

- **Maquillador.**

- **Peluquero.**

EQUIPO DE EFECTOS ESPECIALES

- **Encargado de efectos especiales.**

- **Maquetista.** Construcción a escala de cualquier elemento de la realidad o de ficción.

Equipo Técnico.

Formado por personal cualificado en ingeniería de telecomunicaciones.

- **Ingeniero de telecomunicación.**

- **Técnico de mantenimiento.**

- **Operador de control de imagen.**

EQUIPO DE OPERACIONES DE EQUIPOS DE VIDEO

- **Encargado de producción.** Maneja los equipos de vídeo en producción.

- **Encargado de postproducción.**

- **Montador de vídeo.**

- **Operador de telecine.**

EQUIPO DE GRAFISMO

- **Diseñador gráfico.** Crea las cabeceras y los créditos de los programas.

10

14