

**Taller de Producción Audiovisual para estudiantes del grado 10 de la  
Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez del municipio de El Santuario**

**Trabajo de grado para optar por el título de Comunicador y Periodista**

**Santiago Betancur Díez**

**Asesora**

**Natalia Grisales Agudelo**

**Comunicadora social - periodista**

**Corporación Universitaria Lasallista**

**Facultad de Ciencias Sociales y Educación**

**Comunicación - Periodismo**

**Caldas - Antioquia**

**2016**

## Tabla de contenido

Apéndice A. Fotografías del proceso .....	38.2
Apéndice B. Cortometraje .....	2
<b>Resumen</b> .....	3
<b>Justificaciones</b> .....	6
<b>Impacto científico y tecnológico</b> .....	6
<b>Impacto social y económico</b> .....	7
<b>Objetivos</b> .....	9
<b>Objetivo general:</b> .....	9
<b>Objetivos específicos:</b> .....	9
<b>Marco teórico</b> .....	10
<b>Contexto.</b> .....	10
<b>Antecedentes.</b> .....	10
<b>El rol del Parque Educativo:</b> .....	11
<b>Punto vive digital: el complemento.</b> .....	12
<b>La apuesta por la innovación en la educación: La interdisciplinariedad.</b> .....	13
<b>Las TIC's y los procesos que intervienen en la generación de contenido audiovisual.</b> .....	16
<b>La producción audiovisual.</b> .....	17
<b>Lenguaje audiovisual</b> .....	18
<b>Los elementos de la gramática del lenguaje audiovisual.</b> .....	19
<b>Tipologías de planos</b> .....	20
<b>Tipos de ángulo</b> .....	22
<b>Movimientos de cámara.</b> .....	23
<b>Iluminación.</b> .....	24
<b>Metodología</b> .....	27
<b>Conclusiones</b> .....	35
<b>Recomendaciones</b> .....	37
<b>Referencias</b> .....	39
<b>Apéndices</b> .....	40

**Lista de apéndices**

	<b>pág.</b>
Apéndice A. Fotografías del proceso .....	38
Apéndice B. Cortometraje	

## Resumen

La Gobernación de Antioquia, en aras de fortalecer al ámbito educativo, ha generado diferentes proyectos y estrategias que buscan cualificar y apoyar los procesos formativos gestados desde los diferentes espacios de educación que existen en el municipio como Parque Educativo, instituciones educativas y casa de la cultura. Es por ello, que la Gobernación envía practicantes a dichos espacios, los cuales, deben contribuir a la comunidad desde su saber disciplinar.

Bajo este panorama y teniendo en cuenta que los medios de comunicación juegan un papel importante, en la medida en que permiten no solo tener acceso a la información, sino también producirla, se realizó en el municipio de El Santuario un taller audiovisual que tuvo como objetivo principal potenciar las capacidades y aptitudes de los estudiantes de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez Ramírez en temas de lenguaje audiovisual para crear nuevos proyectos audiovisuales del municipio.

El taller estuvo dirigido a los estudiantes de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez, en cada una de las sesiones se fueron abordando diferentes temas y conceptos tales como: Plano, ángulo, movimientos de cámara, iluminación, entre otros. Dicho proceso dio como resultado la elaboración de un cortometraje, en el que los estudiantes y sus ideas fueron los protagonistas.

El presente trabajo busca entonces, dar cuenta no solo de los resultados, sino también del proceso que se llevó a cabo durante la realización del taller y dicho cortometraje, dando además algunas conclusiones y recomendaciones finales.

Palabras claves: producción audiovisual, TIC'S, tecnología, taller, cortometraje.



## Introducción

En el mundo contemporáneo, los medios de comunicación ocupan un papel preponderante en la vida de los seres humanos porque pueden acceder a la información de manera fácil y también generarla, es por esto, que se hace necesario empoderar a los jóvenes de herramientas que les permita hacer uso asertivo de las tecnológicas que ofrece nuestro entorno y situarse dentro de la sociedad como sujetos activos y propositivos, capaces de comunicar a un otro, por medio del lenguaje audiovisual, ideas, pensamientos y formas de ver la vida.

Bajo este panorama y teniendo como marco de acción las prácticas de la carrera Comunicación Periodismo, se direccionó la consolidación de un taller audiovisual con los estudiantes de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez, el cual tuvo como objetivo principal acercar y dar a conocer, a dichos estudiantes, las características y particularidades que trae consigo una producción audiovisual.

Es importante anotar que la metodología del taller fue teórico práctica, es decir, los estudiantes no solo tuvieron acercamiento a conceptos y definiciones técnicas como: plano, ángulo, producción, preproducción, entre otros, sino que también tuvieron la oportunidad de aplicar dichos conocimientos en la realización de un cortometraje.

Es por ello que el presente texto dará cuenta, no solo del proceso, sino también de los resultados obtenidos durante la implementación de dicho taller, al igual que expondrá algunas conclusiones y recomendaciones que son importantes tener en cuenta al momento de llevar a cabo un ejercicio teórico práctico como este.

## **Justificaciones**

### **Impacto científico y tecnológico**

La producción audiovisual tiene como prioridad dar las herramientas para la creación de un producto multimedial. Está constituido por 3 fases: “Pre-producción” es el momento en el cual se gestiona, planifica y se crea la idea de grabación, el siguiente momento es la “Producción” donde se hace la grabación del material, estas pueden ser imágenes de apoyo o material narrativo y por último es la “Post-producción” se hace la manipulación del material, primero se digitaliza y luego se edita para un producto final.

Desde los conocimientos adquiridos en la universidad y el gusto por el tema audiovisual, se decidió dictar un taller de producción audiovisual como proyecto de práctica empresarial, dirigida a los estudiantes del grado 10° de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez Ramírez del municipio de El Santuario. Este taller tuvo como objetivo que los estudiantes aprendieran como es la realización de un proyecto audiovisual y cuáles son las etapas del mismo y a su vez generaran contenidos audiovisuales como material de memoria histórica del municipio y del departamento.

Las clases fueron teórico-prácticas donde los estudiantes comprendieron cual es la teoría y a su vez pusieron en práctica lo aprendido en cada sesión. El cronograma de temas y actividades fue muy completo, comprendió el lenguaje audiovisual como planos, ángulos, composición de la imagen, roles dentro de una grabación, movimiento de cámara, iluminación y demás temas relacionados; por cada tema se realizó una actividad práctica donde aplicaron lo aprendido, logrando que los encuentros fueran más dinámicos.

El Punto Vive Digital Plus es un espacio de aprendizaje en temas TIC, el cual busca que los habitantes del municipio estén en capacidad de utilizar herramientas tecnológicas para la producción de contenidos digitales, que aporten para el desarrollo educativo, económico y que posibiliten un mejoramiento de la calidad de vida de los santuarianos. Entendiendo esto es necesario la articulación del Parque Educativo “El Santuario” con el Punto Vive Digital Plus, porque cuenta con el personal capacitado y con la dotación de equipos y espacios para la realización de un material audiovisual.

### **Impacto social y económico**

El Parque Educativo “El Santuario” es conocido por la comunidad, no sólo como un epicentro formativo para niños y adolescentes, sino como un eje articulador y dinamizador de cultura, para lograr dar paso a la transformación de los imaginarios colectivos, así como de los referentes, intereses y motivaciones que entran en contraste con una población más educada. A la vez fortalece los procesos que ya se vienen adelantando en cada una de las instituciones educativas del municipio, permitiendo avanzar en una educación de alta calidad, en la que la tecnología, la ciencia, las posibilidades de emprendimiento e investigación estén al alcance de todos y sean elementos aportantes en la construcción de una propuesta de convivencia ciudadana incluyente que generen nuevos modelos de desarrollo para el municipio y el departamento.

Los beneficios sociales que tienen los habitantes es la oportunidad de contar sus anécdotas por medio de un video, que pueden ser visibles como actores que aporta al mejoramiento del tejido social del municipio, para que sea un ejemplo ante los otros y el avance cada vez sea más positivo para municipio de El Santuario.



Como es un proyecto social no hay una remuneración económica como tal, pero los integrantes del grupo de producción audiovisual se ven beneficiando con la oportunidad de aprender para la vida, porque en la actualidad todos los contenidos que se están generando son multimediales y este taller les aporta las bases para la producción de un video, la toma de una fotografía con buena composición, escribir con coherencia y narrar las historias de una forma diferentes. Con estos conocimientos los estudiantes pueden generar ganancias económicas de una manera independiente aplicando lo aprendido en las diferentes labores cotidianas.

## **Objetivos**

### **Objetivo general:**

Potenciar las capacidades y aptitudes de los estudiantes de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez Ramírez en temas de lenguaje audiovisual para crear nuevos proyectos audiovisuales en el municipio de El Santuario.

### **Objetivos específicos:**

Formar a los estudiantes en temas teórico-prácticos para comprender las tres etapas de la realización de un proyecto audiovisual: la preproducción, producción y post producción.

Producir contenidos audiovisuales aplicando los temas aprendidos en cada sección, para crear un banco de productos multimediales de los acontecimientos más relevantes del municipio.

Articular esfuerzos entre El Parque Educativo y el Punto Vive Digital Plus de El Santuario, para trabajar de una manera conjunta y así poder tener la oportunidad de compartir y apoyar los procesos educativos que se plantea desde ambos espacio.

Conformar un grupo de estudiantes con diferentes capacidades para consolidar y darle continuidad al proceso de producción audiovisual en el municipio y seguir promoviendo las buenas prácticas y destacando los buenos hechos de El Santuario.

## **Marco teórico**

### **Contexto.**

El municipio de El Santuario, ubicado en el Oriente de Antioquia, Colombia, se ha caracterizado por su pujanza y capacidad negociadora, además de haber sido escenario de batallas como la que se llevó a cabo entre el Ejército Gran Colombiano y el Ejército de la Libertad en el siglo XIX, también ha sido reconocido como un municipio donde se produce todo tipo de productos agricultura. Dicho municipio es sede de nacientes industrias, sobresaliendo el sector textil, el cual provee empleos directos, en especial, a personas del género femenino. Otro aspecto relevante del contexto santuarioano (gentílico municipal), es la devoción por la religión católica, aspecto que condiciona el actuar y hacer de sus habitantes.

### **Antecedentes.**

La preocupación por la cultura y la educación, llevó a administraciones de Sergio Fajardo Valderrama a realizar propuestas como lo fue “Antioquia la más educada” en la cual se contempló la construcción de lo que hoy conocemos como “Parques Educativos”. Unos lugares pensados para consolidar el tejido social, un espacio para la libre expresión y la convergencia de identidades e intereses particulares que enriquecen las arcas culturales.

Dicha iniciativa ha sido retomada por la actual administración departamental en cabeza de Luis Pérez Gutiérrez “Antioquia piensa en grande” quien apoya con personal capacitado los procesos formativos que se desarrollan en cada uno de los espacios educativos del municipio.

Bajo este panorama, aparece la propuesta, taller de Producción Audiovisual, la cual es el resultado de la práctica de Santiago Betancur Díez, la cual fue desarrollada en el Parque Educativo de El Santuario, durante los meses de marzo a julio del 2016.

### **El rol del Parque Educativo:**

La anterior administración municipal “El Santuario, Desarrollo con equidad” desarrolló la propuesta para la construcción del Parque Educativo el cual hace su aparición como la estrategia desde la cual la administración busca generar impacto en los diferentes niveles del proceso educativo, así como generar innovación en la forma en que los diferentes usuarios tienen su acercamiento particular con la educación.

Con un énfasis en la transdisciplinariedad, la investigación y la producción, el Parque Educativo, lugar de encuentro social, se presenta como aquella plataforma indicada para generar conocimiento práctico y crítico de la realidad actual del modelo educativo. Todo esto en un espacio específico donde se ponen en contacto los modelos metodológicos y científicos tradicionales con las plataformas y las actuales tecnologías de la información y la comunicación, haciendo un verdadero uso de ellas como tecnologías del aprendizaje y el conocimiento.,

Este proyecto puede representar una clara evidencia del impacto de las nuevas tecnologías, interfaces y plataformas en todos los aspectos de la vida actual específicamente del modelo de aprendizaje que claramente se ha visto transformado a niveles inimaginables en la última década.

### **Punto vive digital: el complemento.**

Punto vive digital es otra iniciativa, esta vez de impacto nacional, que se une al esfuerzo que muestra la administración pública por apostarle a las TIC's como herramientas para innovar y revolucionar el modelo educativo que hemos seguido como nación por ya largo tiempo.

Se erige como un espacio que:

Garantiza el acceso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones mediante un modelo de servicios sostenible que permite integrar a la comunidad en escenarios de acceso, capacitación, entretenimiento y otras alternativas de servicios TIC en un mismo lugar, con el fin de contribuir al desarrollo social y económico de la población y al mejoramiento de la calidad de vida de cada colombiano. (MINTIC, 2015).

Con esta articulación, se pretende aprovechar y darle un uso óptimo a las herramientas y espacios con los que cuenta el Punto Vive Digital Plus, con el fin de que las personas conozcan cuales son los benéficos que tiene la realización de producto audiovisual e como pueden ser aprovechados en la vida cotidiana de un individuo.

Dicho espacio está ubicado en las instalaciones de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez, por esta razón se consideró pertinente realizar el taller de producción audiovisual con los estudiantes de este colegio, para darle así mayor dinamización e impacto al Punto Vive Digital Plus.

### **La apuesta por la innovación en la educación: La interdisciplinariedad.**

Es importante resaltar el esfuerzo que ha invertido la institución estatal (Nacional, departamental y municipal ) y el papel activo que ha tomado a través de la creación de los proyectos anteriormente citados, más interesante aún el esfuerzo en los tres niveles gubernamentales (municipal, departamental y nacional) que evidencia un interés a lleva a las instituciones a tomar parte en la dinámica global de digitalización de contenido ya existente, y la creación de nuevo contenido a través de los medios digitales.

El fenómeno del libre acceso a la información ha influido y revolucionado el campo de la educación, sacándolo de los estándares tradicionales que le limitaban a lo meramente pedagógico; el papel de la interdisciplinariedad juega un rol determinante en este tipo de iniciativas debido a la cantidad de facetas susceptibles de impacto y análisis para infinidad de disciplinas.

Las TIC's tienen impacto en las diferentes facetas del individuo como ciudadano, ser político, económico, social, emocional, intelectual, etc. La relación con ellas y el conocimiento por ahora es un área en la que puede intervenir cualquier persona independiente de su nivel académico, y a esto apunta la administración a través de este tipo de iniciativas.

Este proyecto, se ha inscrito en gran medida en el entorno de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC's), y es que la importancia y el impacto de estas, han constituido un contexto de revolución, un periodo de coyuntura que ha reinventado la forma en que el mundo se percibe y la calidad de la percepción en que

las personas experimentan todas las facetas de la vida, impactando desde los aspectos más cruciales hasta los más imperceptibles e irrelevantes de nuestra cotidianidad, como dice, (Rios., 2013).

Las tecnologías de la comunicación se han consolidado ya en el mundo actual, y es que para recién iniciado el siglo XXI, ya hay quienes afirman que internet en particular se constituye como un medio de comunicación en sí, y que funciona bajo su propia lógica, comparándolo y proponiendo que incluso supera al impacto de la televisión, como lo plantearía el sociólogo Manuel Castells en su obra: *“La galaxia Internet.”*:

Así pues, Internet es (-) un medio de comunicación, con su lógica y lenguaje propios. Pero no está circunscrito a una manifestación concreta de la expresión cultural; más bien afecta a todas ellas. Es más, su comunicación suele estar incluida en la actividad social y no aislada en una suerte de mundo imaginario, el ámbito de los juegos de rol y las identidades falsas. Se utiliza para difundir mensajes políticos, para comunicarse por correo electrónico con las redes de la vida, para transmitir ideas y buscar información. Es comunicación, pero no ocio, o al menos no de manera preponderante. Y como los medios audiovisuales, especialmente la televisión, están dominados por la lógica del entretenimiento, incluido el infotainment, Internet lo interpreta como un error en la comunicación y lo evita, El tipo de comunicación que prospera en Internet es el que está relacionado con la libertad de expresión en todas sus manifestaciones, más o menos deseables según el gusto de cada cual. Son la fuente abierta, la emisión libre de mensajes (2001, pág. 227).

El internet se ha convertido en el medio de comunicación con mayor impacto en la actualidad porque se da la facilidad de consumir información y de igual forma generar contenidos, permitiendo un intercambio de culturas y pensamientos

Se podría llegar a pensar que la producción bibliográfica que se refiere y reflexiona sobre las TIC's no sería muy prolifera, y más para el enfoque que se busca darle a través de este proyecto, pero contrario a esto, el impacto generado por estas tecnologías ha sido tal, que la reflexión, y más aún la gran difusión posible a través de las mismas tecnologías a las que nos referimos, ha dado paso a gran cantidad de trabajos investigativos desde diferentes disciplinas que nos otorgan reflexiones de diversa índole y profundidad.

Dicho esto cabe resaltar la tendencia bibliográfica más presente en medida de porcentaje, es la que alude a la faceta educativa de las TIC's, la atención ha sido particularmente dirigida a los campos de la educación y la pedagogía; la discusión más presente en el ambiente académico se ha referido a la pertinencia e importancia que han llegado a alcanzar las TIC's en las formas de ver la educación y el aprendizaje, he incluso plantear grandes problemáticas susceptibles de investigación profunda para disciplinas como la pedagogía (Siles., 2009) como sería la propuesta de las TAC's (Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento) (López., 2013).

Viendo así el panorama, se hace de vital importancia la capacitación en el manejo de las TIC's para acoplarse de manera efectiva a la dinámica del mundo actual en todos los sentidos; desde hace ya varias décadas casi la totalidad del mundo ha



incorporado la formación en TIC's y TAC's en las competencias básicas tanto en el mercado laboral, como en la formación desde los niveles básicos.

### **Las TIC's y los procesos que intervienen en la generación de contenido audiovisual.**

Para este proyecto es necesario afirmar que no solo se enfoca en la capacitación de individuos para el manejo de las TIC's, debido a que el público objetivo, ha tenido pleno contacto con el entorno digital. Este proyecto representa más bien un intento por llevar a la práctica y evidenciar materialmente el impacto que generan las TIC's mediante la generación y socialización de contenidos enfocándonos particularmente en los de carácter audiovisual, explorando la capacidad y la facilidad que representan las tecnologías actuales como medio de comunicación, que además actúan como plataforma para incentivar la creación de contenido y difusión de estos creados de forma sencilla.

El impacto de las TIC's ha sido determinante no solo para el área de la comunicación y la educación, sino también en el área de la producción audiovisual y es que esta comunicación se perfila como una comunicación bilateral, multilateral y dinámica entre el individuo y la red y que convergen generalmente en producciones de tipo audiovisual como las de mayor consumo (Quintana., 2007),

Tal comunicación, que se da de forma natural en la realidad, pero para este proyecto se propone el factor diferencial que representa la capacitación en la calidad del documento audiovisual, la necesidad de generar las herramientas propias de la disciplina que compete a la comunicación audiovisual para enriquecer en términos de calidad, e instrumentalmente desde los procesos tanto de pre-producción, producción y

post-producción del contenido que se piensa difundir, así como el acercamiento al guion literario mediante la redacción de escaletas (Producción de piezas de comunicación., 2012).

### **La producción audiovisual.**

Para este proyecto tener un contacto más entendido con los principales conceptos que hacen presencia en la disciplina audiovisual se hace necesario y pertinente abordar la naturaleza propia del mismo, dado la actividad que se propone a realizar.

Para realizar un producto se deben tener en cuenta algunos pasos básicos a seguir. Y aquí entra el lenguaje de la técnica audiovisual donde se definen como: pre producción, producción, post producción.

- **Preproducción:** Es aquí donde tiene lugar la planificación detallada del proyecto. Se construye una idea. Se dan nociones sobre el producto. Aquí tiene lugar el desarrollo de un guion y demás elementos que estructuran el proceso y asignan los roles.
- **Producción:** Esta es la etapa de generación del contenido, en la que se registra en un medio audiovisual. A veces hay fotos sobre ideas que se tienen sobre la marcha y para guiarlas en el proceso de edición. Tiende a registrarse en lenguaje escrito el material que se está grabando para no perder noción de él, este documento se conoce como diario de producción.

- Postproducción: En esta fase del proceso de producción tiene lugar la revisión de registro. En este momento se toma conciencia de la materia prima para el trabajo de edición se deben tomar decisiones para guiarlo (Burín 2015, 12).

### **Lenguaje audiovisual**

El concepto de lenguaje audiovisual es imprescindible para cumplir los objetivos de este proyecto; El lenguaje audiovisual no es entendible como un lenguaje propiamente dicho dentro del gremio teórico, ya que el lenguaje se caracteriza por su capacidad para hacer trascender su discurso narrativo mucho más allá de lo meramente lingüístico, y según Jesús García Jiménez, éste “lenguaje audiovisual” incumpliría las condiciones básicas para la existencia de un lenguaje que son:

- Finitud de los signos con los que opera.
- Posibilidad de incluir dichos signos en un repertorio léxico.
- Determinación precisa del conjunto de reglas que rigen su articulación.

El significado considerado el más real del concepto es aportado por actores que no se pueden considerar como signos (escala de planos, color, composición, etc.), en contraste a estos cuyo valor es inmutable y denotativo, los elementos audiovisuales son principalmente de carácter connotativo y altamente dinámicos.

Sin embargo, lo audiovisual conserva una innegable capacidad de transmisión de información, lo que hace que cualquier interés en su estudio debe tratarle al menos en su acercamiento primario de manera formalmente idéntica a la que trataría de cualquier lenguaje al uso.

### **Los elementos de la gramática del lenguaje audiovisual.**

Al pensar en lo audiovisual como lenguaje, debemos reflexionar sobre como todo lenguaje tiene su gramática. Al pensar sobre la gramática y saber hacer uso adecuado de ella se puede pensar en nuevas formas de usar y organizar el lenguaje para comunicarnos más efectivamente.

La gramática estructura el lenguaje. En el caso de las lenguas o idiomas, apunta hacia el tipo de palabras que existen (verbos, adjetivos, adverbios, sustantivos, etc.), el orden que se organizan correctamente las oraciones, y como es que se une y hay coherencia entre oración y oración (adverbios, artículos, etc.), qué tipos de verbos existen y cómo conjugarlos para hacer uso de los distintas tiempos verbales (presente, pasados y futuros perfectos, imperfectos o indefinidos), de qué forma se arman las oraciones según quién sea el que habla (primera, segunda o tercera persona del singular o del plural), etc.

La gramática del lenguaje audiovisual se conforma por otro tipo de elementos. Los tipo de planos que existen, las formas en que estos planos se organizan en secuencias y cómo es que se conectan secuencia y secuencia (corte, fundidos, transiciones), cuáles son las irregularidades, o como es que se hace referencia al tiempo presente o a tiempos pasados y futuros, de qué manera se puede comprender quién es el sujeto que habla (subjética, cámara objetiva, sujeto colectivo, etc.).

Los elementos de la gramática que se deben tener en cuenta en el momento de la filmación son, entre otros,

Pasamos a definir los principales elementos que se consideran de vital relevancia en cuanto a la gramática del lenguaje audiovisual se refiere.

- **Encuadre:** Se debe entender cómo funciona el proceso de interpretación del público objetivo para aprender a componer dentro del cuadro. En la cultura occidental, por ejemplo y debido al modo en que se escribe, se realiza la lectura de la imagen de izquierda a derecha y de arriba abajo. Esto es de vital importancia a la hora de organizar una composición (Burín 2015, 11).
- **Plano:** Cuando se habla del plano se está hablando de lo que vemos delante de nosotros a través de la cámara.
- **Contra plano:** También existe un plano que se forma tomando el punto de vista opuesto: es el contra plano. Este por ejemplo puede ser usado como una importante herramienta narrativa, un relato puede hacer uso tanto de ese contra-plano como de las otras tipologías de plano para resaltar eventos y detalles específicos.

Los planos nos permiten documentar con propósitos específicos y también narrar con valor expresivo.

### **Tipologías de planos**

Un repaso por los tipos de planos, indica que se denominan del siguiente modo:

- **Gran plano general, Plano general:** este plano tiende a mostrar un gran escenario o una multitud. El sujeto (o figuras) pierde su facilidad de ubicación, queda diluido en el entorno, lejano, perdido, pequeño, masificado. Este plano tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático puesto que ubica la figura humana en contextos tan extensos, en los que se pierde la figura o el grupo.

Así se da más relevancia al contexto que a las figuras que se graban.

- Plano americano: Encuadra desde la cabeza hasta las rodillas. Encuadra desde la cabeza hasta las rodillas. Se le llama americano porque era utilizado en las películas de vaqueros para mostrar al sujeto con sus armas esto habla del efecto de tensión que puede generarse. Tiene un valor narrativo y también un valor expresivo.
- Plano medio, Plano pecho: Enfoca desde la cabeza a la cintura. Se corresponde con la distancia de relación personal, distancia adecuada para mostrar la realidad entre dos sujetos. Por ejemplo una dialogo entre dos personas.
- Primer plano, Primerísimo primer plano o plano detalle: Este es un plano para llamar la atención sobre algún detalle del actor u objeto de interés. Generalmente se quiere enfatizar sobre algo importante para el desarrollo del argumento (Burín 2015, 9).

Para un equipo de trabajo audiovisual el conocimiento de los tipos de planos más comunes facilita la comunicación y el entendimiento técnico entre los miembros, el proceso de preproducción permite la realización de guiones técnicos y demás instrumentos previstos para la realización de ciertos planos considerados de importancia y que facilitan el desarrollo práctico de la propuesta audiovisual.

También puede ocurrir que se trabaje sin guion, en situaciones donde el investigador no decide lo que ocurre sino que documenta la realidad y debe tomar decisiones en el momento.

En estos casos tiene que haber una comunicación constante entre el equipo de trabajo para indicar qué tipos de planos y qué ángulos de toma se deben usar para esa documentación.

- **Ángulo:** Cuando se habla de ángulo o punto de vista, piensa en el ángulo imaginario que formarían una línea que sale perpendicular al objetivo de la cámara y la línea que uniría dicho objetivo con el objeto central del encuadre (León. 2011, 4).

### **Tipos de ángulo**

Un plano puede ser categorizado como:

- **Frontal:** La cámara se sitúa a la altura de los ojos del sujeto. No tiende a proporcionar valor expresivo. Denota normalidad.
- **Picado:** El encuadre se hace desde arriba hacia abajo. Si es bastante alejado se denomina “vista de pájaro”. El ángulo picado suele añadir un fuerte valor expresivo a las imágenes ya que, debido a la perspectiva, el objeto encuadrado se representa más pequeño en relación al entorno denotando inferioridad, debilidad, sumisión.
- **Contrapicado:** Situándose desde abajo hacia arriba. Si es extremo se denomina “vista de gusano”. Añade también un fuerte valor expresivo a las imágenes puesto que se muestra al personaje u objeto engrandecido, potenciado, de manera que parecerá más grande y poderoso.
- **Genital:** La cámara se sitúa verticalmente, por encima del objeto o personaje. Nos presenta la situación con ciertos valores dramáticos diversos.

- **Inclinación del eje lateral:** Cuando se coloca la cámara inclinada lateralmente las imágenes aparecen inclinadas. Ésta inclinación lateral se usa como elemento que añade un valor expresivo de inestabilidad y de inseguridad.

### **Movimientos de cámara.**

Una imagen registrada por una cámara puede tener dos tipos de movimiento: movimiento interno (cuando se mueven los personajes dentro del cuadro) y movimiento externo (el movimiento viene de la cámara). En el segundo caso se tienen variadas alternativas para darle movimiento a la cámara con relación al objeto que se está filmando, cada movimiento le otorga un efecto distinto en cuanto al mensaje y la carga emocional que se transmite al espectador, la forma de mostrar el espacio o la relación de los personajes con el espacio, al mover la cámara se generan en el espectador distintas interpretaciones y sensaciones.

Podríamos señalar los siguientes movimientos tipos de movimientos de cámara:

- **Panorámica:** La cámara gira sobre un punto fijo hacia ambos lados (Panorámica horizontal) o de arriba hacia abajo (panorámica descendente) o de abajo hacia arriba (panorámica ascendente). Se utiliza como forma de presentar el espacio donde transcurrirá la acción. Si se está desarrollando un documental sobre determinada comunidad, puede ser útil situar al espectador en el contexto geográfico que se va a documentar mostrando una panorámica de la zona.
- **Travelling:** el movimiento de la cámara cuando ésta se traslada de un punto a otro, se puede mostrar acercándose o alejándose de un objeto o



acompañando la acción. A través del travelling se puede incluir una carga dramática a la toma. Normalmente el travelling requiere concentrar la mirada sobre un detalle, objeto o personaje partiendo desde un espacio mayor, o a la inversa, para incluir la realidad que existe alrededor de ese foco. El travelling lateral, implica concentrar la mirada sobre la acción de los protagonistas pero, al tiempo ir mostrando el paisaje cambiante que hay detrás de esa acción.

- Zoom: Este es un recurso óptico que se utiliza para alejar (zoom out) o acercar (zoom in) a un personaje o un objeto con relación al punto de vista del espectador. El efecto es similar al del travelling en avance o en retroceso, pero es más fácil de lograr técnicamente y el efecto dramático es similar (Burín 2015, 4).
- Punto de vista: Al cambiar el punto de vista de la cámara se puede lograr enfatizar determinadas relaciones de fuerza entre los personajes:
- Filmación a la altura de los ojos del entrevistado: Para que el espectador vea al entrevistado en igualdad de condiciones.
- Filmación desde arriba: El entrevistado es minimizado.
- Filmación desde abajo: El entrevistado es engrandecido.
- Filmación desde el costado: Se usa para dar espacio de diálogo dos personas (Burín 2015, 11).

### **Iluminación.**

En el ámbito de la producción audiovisual la iluminación tiene un marcado valor funcional pero además, tiene un valor expresivo, ya que puede resaltar o suprimir

formas, crear atmósferas muy específicas que además pueden producir diversas sensaciones.

Se distinguen dos tipos básicos de iluminación:

- Iluminación suave: o tonal, es la iluminación difusa reduce el excesivo contraste y permite poner bastante atención a los detalles de la sombra. Es una iluminación plana, menos dramática, y proporciona sensaciones normalmente agradables a las personas.
- Iluminación dura: o de claro y oscuro, tiende a ser direccional, destaca las formas y contornos de los objetos. Genera fuerte contraste. Al ser utilizada, las personas pueden aparecer con una imagen amenazadora (León. 2011, 6).

### **El taller participativo y su pertinencia.**

Se propuso el formato Taller Participativo: “concibiéndolo como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social” (Centro de Estudios de Opinión. [CEO]., 2009) Prestando el modelo de taller desde el campo pedagógico pero adaptándolo a los objetivos, que no son mera mente pedagógicos. Pretende lograr la integración de teoría y práctica a través de una instancia que llegue al alumno con su futuro campo de acción y lo haga empezar a conocer su realidad.

Las figuras de alumnos y docentes no están presentes en este entorno formativo, entendiéndose más bien como un equipo de trabajo, formado por un

facilitador o coordinador y un grupo de personas en el cual cada uno de los integrantes hace su aporte específico. El facilitador dirige a las personas, pero al mismo tiempo adquiere junto a ellos experiencia de las realidades concretas en las cuales se desarrollan los talleres, y su tarea en terreno va más allá de la labor académica en función de las personas, debiendo prestar su aporte profesional en las tareas específicas que se desarrollan. (Barros., 1977) El modelo de Taller participativo resulta una vía idónea para desarrollar y perfeccionar hábitos, habilidades y capacidades que le permitan al participante operar en el conocimiento y al transformar el objeto, cambiarse a sí mismo.

El taller existe en un ámbito de reflexión y de acción en el que se pretende superar la separación que existe entre la teoría y la práctica, entre el conocimiento y el trabajo a través de TAC's y materializarlo en la producción de contenido audiovisual que enriquezca la experiencia audiovisual desde su proceso de planeación hasta el evaluativo, no solo de los facilitadores y participantes, sino también, del público al que se impacta con la difusión de los resultados de este taller a través de los diferentes medios de comunicación que nos ofrecen las diversas TIC's.

## Metodología

La metodología implementada para los talleres de producción audiovisual fue teórico-práctica “concibiéndolo como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico, orientado a una comunicación constante con la realidad social” (Centro de Estudios de Opinión. [CEO]., 2009)

La convocatoria estuvo dirigida a los estudiantes de 10° de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez, se trabajó con este grupo de jóvenes porque tiene la edad y las capacidades pertinentes para la realización de un producto audiovisual, también se tuvo en cuenta el tiempo restante que van a permanecer en la institución para darle así una proyección al proceso y aplicar lo aprendido en las actividades programadas por el Punto Vive Digital Plus.

Los encuentros eran los días viernes en la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez, desde las 9:00 am hasta las 11:00 am. Los temas teóricos se dictaron en las instalaciones de esta institución y el momento de la práctica se realizó en el Punto Vive Digital Plus, exteriores de la institución y lugares del municipio de El Santuario donde se hizo la grabación de cortometraje.

El objetivo del taller es potencializar las capacidades y aptitudes de los estudiantes de una institución educativa urbana en temas de lenguaje audiovisual. Allí los participantes tuvieron las herramientas necesarias para crear nuevos proyectos audiovisuales en el municipio.

El taller estuvo conformado por nueve estudiantes de la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez Ramírez, seis mujeres y tres hombres, del grado décimo. En este espacio se realizaron diferentes actividades tanto teóricas como prácticas entorno a la producción, este con el fin de desarrollar contenidos audiovisuales que permita conceptualizar ideas y pensamiento por medio del video.

El éxito del taller se debe al interés que demostraron los jóvenes por el lenguaje audiovisuales, porque la participar en esta actividad era netamente voluntaria y no se obligaba a asistir a cada uno de los encuentros programados. El equipo de trabajo se conformó teniendo en cuenta habilidades creativas y propositivas de cada integrante del taller.

Los encuentros están divididos en tres momentos, el primero es la socialización de las actividades de la sesión pasada donde los jóvenes expondrán su trabajo práctico y se hará una retroalimentación por parte del tutor y demás compañeros. En un segundo momento se dictara los temas teóricos y después los integrantes del taller harán actividades prácticas aplicando los conocimientos adquiridos.

Los contenidos del taller están divididos en las tres etapas de la realización de un producto audiovisual, primero se trabajará la preproducción, entendida como el momento en el que nace la idea, se planifica y coordina los elementos necesarios para el rodaje, lo temas que comprende la preproducción son: guion técnico y literario, Storyboard, escaleta, roles del equipo de trabajo, escena, secuencia, planos, ángulos, puntos de vista, movimientos de cámara, composición de la imagen, ley de tercios e iluminación. Es importante aclarar que estos contenidos son dictados en esta etapa con

el fin de que los participantes tengan las herramientas necesarias para pensar su idea en el lenguaje multimedial.

La segunda etapa es la producción, en la cual se hace el rodaje y pone en práctica lo conocimiento adquiridos en la etapa anterior, en la preproducción, como tal se realiza un cronograma de grabación, con las fechas, lugares y necesidades pertinentes.

Por último la posproducción, consiste en la digitalización y la edición del material, se realiza corrección del color, sonido y se organiza los contenidos como estaban planeados en el guion. En el taller de producción audiovisual no se incluirá la posproducción porque será un curso liderado por el SENA en el Punto Vive Digital Plus. Dirigido a los participantes que hicieron parte de este taller o tengan algún conocimiento previo del lenguaje audiovisual.

Con el fin de darle continuidad al proceso que se realizó, se contó con el apoyo del profesor de cine de la Casa de la Cultura Iván Giraldo Giraldo, quien estuvo, además de acompañar el taller, aportando a él desde su experiencia. La intención es que los participantes lo identifiquen como un actor responsable del proyecto y no se genere un retraso en el momento en el que Santiago Betancur líder del proyecto, termine con el proceso de práctica.

Con la articulación del Parque Educativo y el Punto Vive Digital Plus se buscó fortalecer los procesos educativos del municipio y lograr que los participantes del taller, obtengan las bases necesarias para crear contenido y promover las buenas prácticas y destacar los hechos relevantes del municipio de El Santuario, también pretende

consolidar un canal de televisión y una emisora en la Institución Educativa Pbro. Luis Rodolfo Gómez, para darle así un uso óptimo a las instalaciones y equipos del Punto Vive Digital Plus.

Con el fin de resaltar y compartir los productos realizados por los participantes del taller, se realizó una Muestra Audiovisual en el Parque Educativo “El Santuario”, donde se contó con la presencia de empleados de la administración municipal, familia de los participantes y comunidad en general.

## **Resultados**

Los resultados del taller de producción audiovisual se pueden considerar desde dos aspectos, el primero es el técnico, que comprende todos los aprendizajes dictados desde la teoría y la práctica, y el segundo es el personal, que tiene que ver con las aprendizajes significativos que se gestaron durante el desarrollo del taller y que aportaron a la construcción de nuevas experiencias y aprendizajes, por parte de los estudiantes y del practicante.

### **Aprendizajes técnicos:**

Al terminar el taller, los participantes, obtuvieron aprendizajes que les permitieron adquirir herramientas para grabar un video de cualquier género, sea cortometraje, documental o reportaje. Comprendieron e interiorizaron conceptos valiosos como: preproducción producción y postproducción, los cuales aplicaron en la realización del producto final. Además, ampliaron su léxico, pues incorporaron conceptos propios del lenguaje audiovisual como por ejemplo: planos, ángulos, movimientos de cámara e iluminación. (APÉNDICE A)

No obstante, en la práctica, los estudiantes también adquirieron aprendizajes técnicos como lo fue el montaje de luces (la pertinencia de usar una u otra), la composición de la fotografía (que sea un plano que transmita la intencionalidad de la escena), el uso de la cámara, la estructuración de guiones, la capacidad de llevar una idea abstracta a un cortometraje y en general, la capacidad de tomar decisiones y buscar soluciones frente a cada uno de los inconvenientes presentados.



### **Producto práctico.**

Uno de los principales resultados que se obtuvo de la implementación de los talleres audiovisuales con los estudiantes de la Institución Educativa Pbro, Luis Rodolfo Gómez, fue la realización del cortometraje titulado Movimientos Párelos, el cual estuvo dirigido por Valentina Giraldo, quien en el momento de la preproducción dio la idea de grabación. La cual consistió en contrastar los movimientos del cuerpo humano a través de la danza Árabe con los movimientos de la naturaleza. El rodaje se realizó en diferentes lugares urbanos y rurales del municipio de El Santuario.

En la elaboración de dicho cortometraje, se puso en práctica todos los aprendizajes obtenidos durante el proceso, lo cual da cuenta de la rigurosidad y seriedad del taller, ya que su calidad, tanto en la composición de la imagen, en el manejo de luces y en general el manejo del lenguaje audiovisual es de un valor considerable.

Es importante anotar que inicialmente se había planteado trabajar articulado con el Punto Vive Digital Plus, porque contaba con los elementos tecnológicos y los espacios adecuados para realizar el taller, pero hasta junio de 2016 no se había podido poner en funcionamiento porque no contaba con energía eléctrica. Debido a este inconveniente, el cortometraje fue grabado con cámaras propias de integrantes del taller y las luces fueron prestadas por la casa de la cultura, los costos de la producción de todo el cortometraje corrieron por cuenta de Santiago Betancur, líder del taller.

Cuando se estaba conceptualizando la idea del taller se consideró tener el apoyo de Iván Giraldo Giraldo, profesor de cine de la Casa de la Cultura Luis Norberto Gómez, con el fin de que los integrantes del taller lo reconocieran como una persona con concomimientos audiovisuales en el municipio y así poder darle continuidad – cuando el practicante ya no esté en este proyecto tan valioso, pues los estudiantes se encuentran entusiasmados con este tema y piensan seguir generando contenidos audiovisuales.

Se realizó una muestra audiovisual en el Parque Educativo “El Santuario” para compartir, además del cortometraje, las experiencias de los chicos y los resultados del proceso. Con la proyección de dicho cortometraje se buscó, además de mostrar el producto, incentivar para que nuevas personas se animaran a participar del próximo taller liderado por el Punto Vive Digital Plus y la Casa de la Cultura Municipal.

#### **Aprendizajes significativos:**

Este taller no solo permitió dar a los estudiantes herramientas en el área audiovisual, sino que también logró generar aprendizajes personales muy valiosos, que se vieron reflejados en las reflexiones y comentarios que se presentan a continuación.

Para Francy Gómez, productora del cortometraje esta experiencia le enseñó que la planificación es esencial para cumplir de manera acertada todas las tareas que se proponga en su vida. Este aprendizaje puede ser aplicado en su cotidianidad, porque le ayuda a ser más ordenadas al momento de realizar sus actividades diarias.

Otro de los participantes sostuvo que: “El Taller de producción audiovisual me dio las herramientas necesarias para realizar producciones y aprovechar las ventajas

que tiene, porque por medio de un video uno puede compartir sentimientos y formas de interpretar la vida. Personalmente me gustaría estudiar una carrera audiovisual y seguir con mi proyecto de ser youtuber” Daniel Echeverri Ramírez, participante del taller (2016).

Cuando los jóvenes asumieron el compromiso de pertenecer al taller, sabían la responsabilidad que tenían con el grupo y con el proceso que se iba a iniciar, al finalizar, algunos participantes dejaron de asistir, pero siete cumplieron de manera oportuna y responsable con la totalidad de las actividades programadas, asumiendo su rol y cumpliendo sus objetivos.

Para Santiago Betancur, practicante profesional considero que “mi labor como practicante, fue un éxito. Un reto personal como profesional, aprendí a ser responsable, a trazarme metas, a ser independiente y auto didacta. Trabajar para la comunidad es algo muy valioso, dejar en ella las huellas de transformación que contribuyan al desarrollo social y buscar siempre que las personas tengan ganas de salir adelante y superarse cada día para ser un mejor ciudadano, fue una de las ganancias más relevantes para mí durante este proceso”.

## Conclusiones

El Parque Educativo “El Santuario” es concebido como una oportunidad educativa para la comunidad, porque ofrecen una programación académica diferente a la habitual en el municipio. La población santuariana hace un uso de las instalaciones y de la oferta educativa que se programa, lo que genera un impacto de transformación social muy importante, se trabaja con todos los grupos poblacionales logrando intervenir de manera directa cada uno de los problemas, buscando siempre una solución.

Los integrantes del taller tienen los fundamentos básicos para conceptualizar una idea en un guio literario y técnico y así poder realizar de forma adecuada todo el proceso de producción. Han sido participes de todo el transcurso de grabación, por lo tanto comprenden como es la dinámica al momento del rodaje, para tener como resultado final un material audiovisual de alta calidad, cumpliendo de manera adecuada la intencionalidad del lenguaje audiovisual.

Esta experiencia educativa ha sido muy significativa para todos los jóvenes que hicieron parte del taller de producción audiovisual, porque no solo tuvieron un aprendizaje desde la teoría, sino un crecimiento personal para convivir y relacionarse con la sociedad, comprendieron la importancia de ser responsable, ordenados, trazar metas y algunos les ayudó a tener más claro su orientación vocacional.

Con los resultados obtenidos durante el desarrollo del taller, los integrantes quedaron animados con el tema audiovisual, por lo tanto desean seguir el proceso y así mismo convocar desde su experiencia a más jóvenes del municipio, para consolidar un

grupo que generen contenido audiovisuales de los hechos más relevantes del municipio de El Santuario.

Los jóvenes entendieron que los medios de comunicación son herramientas positivas desde el uso que se les da, en este caso el taller de producción audiovisual da la oportunidad de generar contenidos multimediales hoy en día muy utilizados por todas las personas para compartir de manera diferente sus pensamiento e ideales. Con estos conocimientos lo integrantes del taller están en la capacidad para expresarse por medio del video y comunicarlo por medio del internet.

La educación complementaria es muy importante para el desarrollo personal y profesional de un joven que esta la secundaria, porque desde la experiencia y la practica dada desde estos espacios educativos les hace ampliar el panorama de su futuro, debido a que ponen a prueba sus capacidades y aptitudes lo que permite identifican si son capaces o no de desempeñar las responsabilidades propias de cada carrera.

A continuación, en el link se puede observar el cortometraje, Movimiento Paralelo, realizado como objetivo del presente trabajo de grado. Es el resultado de un trabajo en equipo donde cada uno de los integrantes del taller tenían claro su rol y aportaba desde el, el producto final cumple con todos los parámetros del lenguaje audiovisual, logrando un producto de alta calidad. (APÉNDICE B)

## Recomendaciones

Es importante que la Secretaria de Educación y Cultura, en representación de la Administración Municipal, apoye todos los procesos de educación complementaria que se pueden generar en el municipio, porque se lograr dar un aprendizaje multidisciplinario consiguiendo que la población esté en capacidad de afrontar todos los retos y exigencias que se dan en la actualidad.

Los jóvenes que hacen parte del taller de producción están muy entusiasmado con el proceso realizado, es importante darle continuidad y de igual forma realizar de nuevo una segunda convocatoria, mostrando los primeros resultados para que se animen a participar. Como Iván Giraldo Giraldo, promotor de cine de la casa de la cultura hizo parte de este primer acercamiento al mundo audiovisual, es pertinente que él lidere el nuevo grupo.

Se recomienda para las próximas realizaciones audiovisuales, hacer una investigación de los acontecimientos más relevantes del municipio, con el fin de ir creando contenidos documentales de memoria histórica y así poder crear un banco multimedial.

El Punto Vive Digital Plus es un espacio de aprendizaje en temas TICs, en el mes de agosto comienza el funcionamiento para el público en general, por esta razón es necesario realizar convocatoria de la oferta educativa y así mismo crear una estrategia de apropiación del espacio con el fin de darle un uso óptimo y lo más importante es generar contenido audiovisual.

En necesario seguir aprovechando las herramientas tecnológicas con las que cuenta cada uno de los Parques Educativos, con el fin de educar a la comunidad en el buen uso y en el aprovechamiento que tiene las nuevas ayudas tecnológicas en la actualidad para compartir opiniones y culturas de cada territorio.

## Referencias

- Barros., N. A. (1977). Los Talleres, ambientes de Formación Profesional. En N. Kisnerman., *El taller, Integración de Teoría y Práctica. De Barros, Nidia A. Gissi, Jorge y otros*. Buenos Aires.: Humanitas.
- Burín, A. I. (2015). Elementos básicos del lenguaje audiovisual para quienes desean usar el vídeo a los fines de documentar y analizar procesos educativos. *Apuntes.*, 1-25.
- Castells, M. (2001). *La galaxia Internet*. Madrid: Areté.
- Centro de Estudios de Opinión. [CEO]. (2009). *Aprende en línea*. Obtenido de <https://aprendeonline.udea.edu.co/revistas/index.php/ceo/article/viewFile/1650/1302>
- León., J. d. (2011). Breve Introducción al lenguaje audiovisual. España : Uno más uno. *Anexo.*, 1-24.
- López., M. M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos. *Revista DIM.*, 1-14.
- MINTIC. (00 de 00 de 2015). *comunicaciones TIC*. Obtenido de Ministerio de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-669.html>
- Producción de piezas de comunicación. (29 de 07 de 2012). *Producción de piezas de comunicación*. Obtenido de <http://producciondepiezasdecomunicacion.blogspot.com.co/2012/07/preproduccion-produccion-y.html>
- Quintana., E. L. (2007). Transición y tendencias de la documentación en televisión: digitalización y nuevo mercado audiovisual. *El profesional de la información.*, 397-408.
- Rios., D. F. (00 de 08 de 2013). *Tecno Educación*. Obtenido de <http://tecnoeducaciondfr.blogspot.com.co/2013/08/tics.html>
- Siles., B. C. (2009). Importancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) en el proceso educativo. *Revista digital innovación y experiencias educativas*.



## Apéndices

### Apéndice A: Fotografías del proceso























