



**UNCUYO**  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO



**FCPYS**  
FACULTAD DE CIENCIAS  
POLÍTICAS Y SOCIALES

**Ciclo de Licenciatura en Producción en Medios de Comunicación**

Tesina

Trabajo Final de Grado con objeto de creación

**La Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual  
de la Animación Docuficción A la Luz de Antonio di Benedetto**

Autor: Gabriel Eduardo Moya

Director: Profesor Gabriel Romero

Mendoza, 2023

### **Resumen**

La Tesina presenta la descripción de la transformación de los procesos audiovisuales en la industria audiovisual debido a la implementación de la inteligencia artificial observada en el objeto de creación audiovisual animación documental a la luz de Antonio Di Benedetto.

La Inteligencia Artificial está mejorando rápidamente la experiencia de producción y consumo de contenido audiovisual. Está proporcionando a los creadores y consumidores herramientas y capacidades que mejoran la calidad de los contenidos audiovisuales.

Las herramientas como la detección de objetos, el reconocimiento de voz y la edición automática están ayudando a los creadores a producir contenido de manera más rápida y eficiente. Estas herramientas también permiten a los consumidores una mejor experiencia al personalizar la búsqueda y la recomendación de contenido.

La Inteligencia Artificial es el futuro de la industria audiovisual, permitiendo a los creadores producir contenido de mayor calidad y a los consumidores una mejor experiencia de visualización.

### **Agradecimientos**

Deseo expresar mi sincero agradecimiento a los profesores Gabriel Romero por su colaboración en la preparación de este manuscrito. Además, un agradecimiento especial a los coordinadores de la carrera de Producción en Medios de Comunicación, cuya familiaridad con las necesidades e ideas, resultó de enorme utilidad para mi formación profesional. Gracias también a todos los integrantes de la carrera por sus valiosos comentarios.

## **Introducción**

Este texto aborda la transformación del proceso de producción audiovisual debido a la implementación de la inteligencia artificial. La tesina analiza el resurgimiento de la inteligencia artificial en el campo del aprendizaje de tareas complejas y la importancia de la recopilación de datos para el aprendizaje automático. También discuten el impacto de la inteligencia artificial en la industria y cómo tiene el potencial de mejorar la calidad del contenido.

Se Propone sobre el uso de la inteligencia artificial en la industria audiovisual, centrándose en su capacidad para mejorar la automatización y crear contenidos más personalizados para las audiencias. La inteligencia artificial se utiliza para analizar datos sobre audiencias, crear contenido basado en las entradas de los usuarios y optimizar las experiencias de los usuarios.

El texto también analiza la importancia del procesamiento del lenguaje natural y el aprendizaje automático en la industria audiovisual, y cómo estas tecnologías se utilizan para crear experiencias más conversacionales y personalizadas para los usuarios.

Discute el uso de la inteligencia artificial en la producción de contenido audiovisual y cómo tiene el potencial de transformar la forma en que pensamos sobre la producción, entrega y consumo de contenido. Analiza cómo se utiliza la inteligencia artificial en la producción de gráficos, sonido y contenido digital, y cómo ayuda a automatizar tareas repetitivas en el proceso de producción.

El producto objeto de creación también analiza el uso de la inteligencia artificial en la producción de documentales y cómo ayuda a aumentar la precisión de las grabaciones de audio y video. Analiza el impacto de la inteligencia artificial (IA) en la industria de la animación y presenta un enfoque claro del problema basado en la investigación.

Destaca las implicaciones prácticas para el mundo real y analiza los riesgos potenciales para la creatividad y la innovación en la industria como resultado del desarrollo de la IA. El principal desafío que enfrenta la industria de la animación con respecto a la IA es determinar el impacto en la creatividad humana.

Si bien es cierto que la IA puede producir material a velocidades y calidad sin precedentes; la belleza de la creatividad humana radica en la capacidad de explorar nuevas ideas y conceptos, más allá de los límites de lo que ya se conoce.

Otro desafío es que muchas tareas que solían realizar los humanos ahora pueden ser realizadas por la IA. Este cambio en los métodos de producción en

preproducción, producción y postproducción puede conducir a nuevos roles y formatos en las unidades de observación de animación, como el documental de animación. Además, existe el riesgo de que el contenido generado por la IA sea reformulado y postproducido.

Según la tecnología actual, la IA hace predicciones basadas en datos que ya están presentes en el contexto de Antonio di Benedetto. Esto podría llevar a comprometer la creatividad y la innovación en la industria de la animación, así como al descuido de ideas nuevas y revolucionarias.

Las ideas generales del presente trabajo responden a la aplicación de la ciencia en este caso la inteligencia artificial en campos de estudio como la industria audiovisual que utiliza una metodología cualitativa en el que se utilizan las premisas y silogismos del positivismo constructivista, para llevar a cabo la metodología que se muestra a continuación. Se basa en la exploración y la descripción.

Puede estar inspirado en Dewey y su instrumentalismo a través de un sistema y su enfoque enciclopedista. y puede basarse en el sistema inductivo de Bacon, que afirma *a la retórica como el arte de la invención de los argumentos a través de la imaginación. La tarea suprema de la razón en su función más desarrollada es la interpretación de la naturaleza, en la cual el hombre conoce la forma de una naturaleza y adquiere el poder de generarla en los cuerpos.* (Bacon, 1974, p. 66-77).

La estructura general del trabajo final de grado responde a una metodología que se basa en la exploración y descripción de fenómenos. Utiliza la observación empírica para validar los resultados de la investigación y aumentar la precisión de los resultados. Consulta sistemas relevantes de inteligencia artificial y La información se analiza en términos de contenido.

Se compara con los datos de investigación y se especifica que los datos de investigación tienen una contribución importante a la variable de análisis. La triangulación de datos se utiliza para validar los resultados de la investigación y aumentar la precisión de los resultados.

También utiliza la observación empírica para estudiar el significado de las acciones humanas con inteligencia artificial interesada en comprender el significado y la acción de las cosas. La unidad de análisis es un todo holístico que caracteriza este estudio, que asume una realidad descriptiva dinámica del comportamiento de la variable involucrada, generando condiciones particulares de medida para la factibilidad del objeto de creación.

El estudio de los fenómenos se basa en la construcción deliberada de situaciones que me permiten construir los resultados y en base a un modelo de análisis cualitativo predefinido que debe controlar la variable. Que analiza los beneficios potenciales de la inteligencia artificial (IA) en la industria de la animación y proporciona una línea de tiempo de los eventos que conducen a esto. Los puntos principales son que la IA tiene el potencial de mejorar la precisión, la velocidad y la eficiencia en la producción de animación, así como proporcionar contenido más personalizado y relevante para los usuarios.

Además, AI ha ayudado a reducir los costos de producción y mejorar la calidad del contenido producido. En conclusión, la IA ha tenido un impacto positivo en la industria de la animación y ha ayudado a mejorar la calidad del contenido, llegar a una audiencia más amplia y reducir costos.

El objeto de creación cuenta la historia del amor basada en los microrrelatos delito y rincones de Antonio di Benedetto un hombre amado por su madre, padre y amigos que luego lo liberaron de la prisión. También cuenta la historia de su amor por su esposa, Luz, y su hija. Luego, el texto cuenta la historia de su amor por una mujer, pero no está claro qué es el amor. Finalmente, luz la hija quejándose de no entender las cosas simples y vivir en los rincones, rincones donde la busca su padre. Basado en los microrrelatos Delito y Rincones de Antonio di Benedetto.

Analiza los beneficios del intercambio de conocimientos digitales, que incluye la capacidad de compartir ideas e información a través de plataformas en línea y utilización de los servicios en la nube. También se habla de la importancia de la inteligencia digital, que se refiere a la capacidad de utilizar la tecnología para resolver problemas más rápidamente en la industria audiovisual mediante inteligencia audiovisual. Finalmente analiza la importancia del procesamiento de información multimedia, que incluye la capacidad de procesar y comprender información utilizando tecnología.

## Capítulo 1: Antecedentes

### 1.1 El Resurgimiento de la Inteligencia Artificial

La inteligencia artificial existe desde los comienzos de la historia de computador en la vida de los seres humanos, pero es en el contexto actual es donde se encuentran los mayores avances en la investigación de la tecnología de inteligencia artificial. (Kumar, A., & Sharma, A., 2020, pp. 1-13).

Es en el campo del aprendizaje automático, y específicamente en el aprendizaje profundo. Lo que provocó un resurgimiento de las aplicaciones con inteligencia artificial y por supuesto, la investigación solo tiene éxito gracias a la facilidad con la que se pueden recopilar datos.

Además, tenemos más poder de cómputo que nunca. Durante este tiempo, el uso de unidades de procesamiento de gráficos se generalizó, para entrenar sistemas de aprendizaje automático.

Sin embargo, esta informática se desarrolló para entrenar modelos de aprendizaje automático, que están ampliamente disponibles como servicios en la nube a través de Internet y eventualmente, las principales empresas tecnológicas las están adoptando.

Las últimas versiones de estas aplicaciones, permiten que el aprendizaje automático estudie la información de los datos mucho más rápido, que los humanos y la velocidad en la que se entrenan los computadores para el reconocimiento de fotos e imágenes es también más grande por los macro datos y los servicios en la nube que permiten a los usuarios crear sus propios modelos de aprendizaje automático.

Cuando Hablamos del concepto de Inteligencia artificial es la industria audiovisual, que es la responsable de hacer que las máquinas actúen racionalmente como personas. Se Presentan de alguna forma cuestiones acerca de la formulación del pensamiento, capacidad de razonar lógicamente y temas concernientes a la construcción de la Inteligencia artificial, lo hago desde un análisis muy subjetivo al objeto de creación.

La mente humana es la referencia para el desarrollo de una Inteligencia Artificial, sin embargo, dependen del objeto de creación, la influencia social y los estudios realizados al respecto, lo que se presenta como las respuestas coherentes e inherentes a los supuestos de investigación.

Los computadores responden a entradas de información y no a la filosofía (ciencia cognitiva y neurociencia computacional) que ella asimila para presentar la respuesta. De esta forma una de las maneras más adecuadas de tratar el tema es la definición de regeneración de imágenes y que no importa cómo una máquina piensa, sino cómo se comporta o sea lo que importa es el resultado final trabajo objeto de creación y no como lo hizo para alcanzarlo.

Es parte de la inteligencia artificial obtener y tratar de forma racional, informaciones provenientes de diversas fuentes como texto, imagen, sonido, orquestación entre otros. Para que las máquinas puedan tener los datos correctos para la toma de decisión, es fundamental pensar no sólo en la captación, sino en el tratamiento de éstos. Sólo para ilustrar este tratamiento de la información, les presento conceptos como procesamiento del lenguaje natural, aprendizaje automático y aprendizaje profundo que veremos a continuación.

## **1.2 El procesamiento de lenguaje natural**

El procesamiento del lenguaje natural es como las computadoras aprenden, Es una tecnología de aprendizaje automático que brinda a las computadoras la capacidad de interpretar, manipular y comprender el lenguaje humano, Cuando hablamos de textos, que tiene por objeto traer una contextualización a la máquina. Una palabra puede cambiar su significado dependiendo del contexto. A medida que las palabras se han corregido, se objetivan y el sistema aprende a traducirlas de acuerdo con el contexto.

## **1.3 El Aprendizaje Automático**

El Aprendizaje automático o también llamado aprendizaje computacional es aquel proceso en el que un autómata recopila una gran cantidad de datos antes de comprender y aprender a realizar una determinada tarea en función de los datos proporcionados. A través del aprendizaje automático, el autómata puede reconocer el habla y subtítular una foto. La clave es la red neuronal que está inspirada en el cerebro porque ambos comparten ciertos rasgos. En la red de neuronas, hay varias capas



interconectadas de algoritmos o códigos llamados neuronas. Estos códigos o algoritmos introducen datos en otros códigos o algoritmos para crear un sistema complejo que se puede entrenar para realizar tareas específicas. Todo lo que se necesita son algunas instrucciones simples que resaltan ciertos atributos cruciales.

El aprendizaje automático trabaja con la obtención de información a través de entradas de datos por parte del usuario, buscando la adaptación y mejora de estas actividades para lograr los resultados esperados.

Se dice que un programa de computadora aprende de una experiencia con respecto a cierta clase de tareas y medida de performance; si la performance en las tareas, medidas por la performance, mejora con la experiencia. (Mitchell, 1997. Machine learning Vol. 1, No. 9, New York: McGraw-hill).

#### **1.4 El Aprendizaje Profundo**

El aprendizaje profundo es un tipo de aprendizaje automático pero que pretende tangibilizar informaciones abstractas como imágenes estáticas y regenerarla en imágenes dinámicas. En el objeto de creación sólo tomamos una foto de Antonio di Benedetto y no coloque ningún identificador en ella como leyenda, etiqueta, y el sistema genero el resto de las imágenes que son similares a esta lo mismo ocurre con la animación. Esto es un ejemplo de aprendizaje profundo Y lo más impresionante es que todos los usuarios de tecnología estamos ayudando al desarrollo de esta industria.

La inteligencia artificial para tener algoritmos cada vez más precisos, entrena sin darnos cuenta. Mediante las imágenes de pruebas, desafío de respuestas controladas por máquinas y que son utilizadas para determinar cuándo el usuario es un humano o un programa autómatas, esta prueba la hace para asegurarse de que no es otro autómatas con quien esta interactuando sino un usuario, de esta forma ayudamos a hacer el algoritmo de aprendizaje profundo más asertivo, Nos enfocaremos en el aprendizaje supervisado por el usuario y la Inteligencia Artificial Generativa.



**Figura1.** *Inteligencia artificial. Producción propia*

### 1.5 La red 4.0, 5.0, 6.0 y 7.0

A partir de la red 4.0 se propone un nuevo modelo de interacción con el usuario más completo y personalizado, no limitándose simplemente a mostrar información. Comprende el lenguaje natural y técnicas de texto a voz. Y los Nuevos modelos de comunicación máquina-máquina (M2M). La red estará formada por agentes inteligentes en la nube, que son capaces de comunicarse entre sí y delegar la respuesta al agente adecuado. Hace Uso de información de contexto del usuario y Crea un Nuevo modelo de interacción con el usuario.

La red 5.0 o Red sensorial emotiva tiene la característica que Se concreta en las emociones de los usuarios. Busca crear emociones a el usuario y Genera contenido que interactúe con las emociones del usuario. También Aumenta la autonomía en el proceso de aprendizaje. y Permite que los diseñadores de las páginas web rendericen las imágenes.

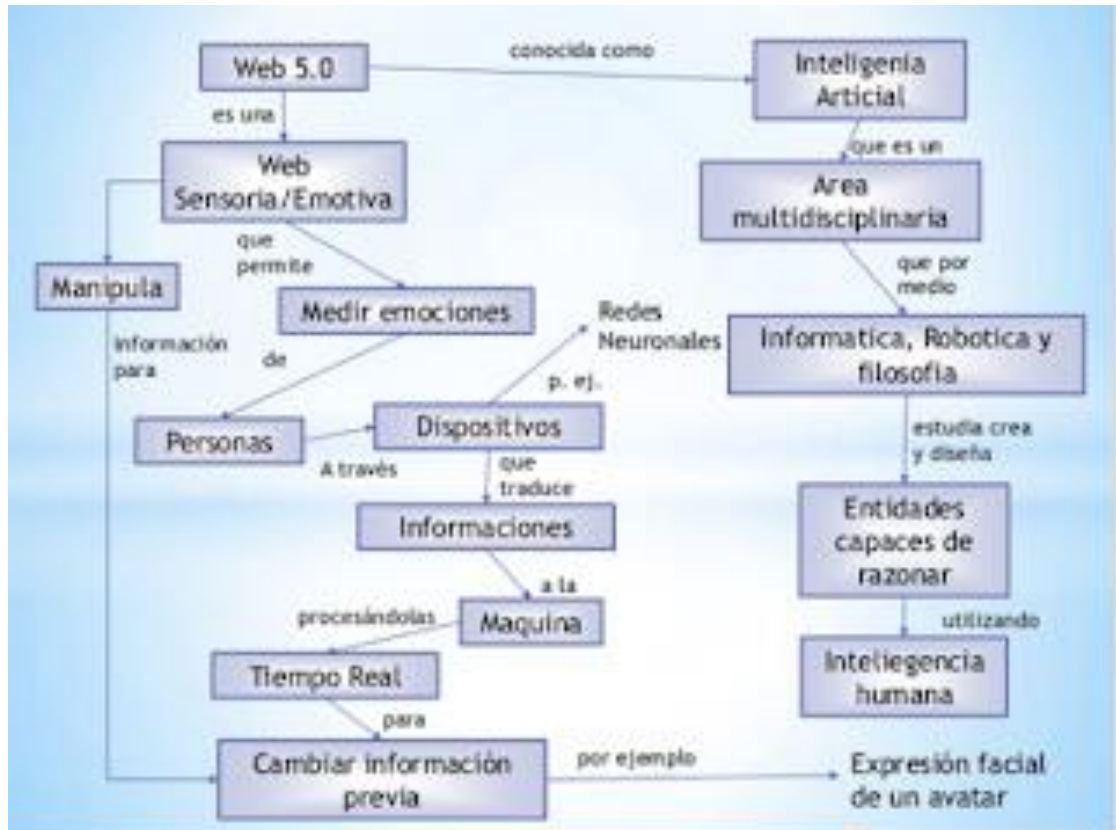


Figura 2. Red 4.0 y 5.0. Fuente: <https://alehistoweb.wordpress.com/2015/03/02/web-4/>

### La red 6.0 y 7.0

Esta Red sensorial Es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia web enfocadas al usuario final aun Se encuentra en creación, y Permitirán aumentar de manera exorbitante las interrelaciones entre el hombre y la web, mediante opciones de navegación con diferentes aplicaciones. Humaniza la tecnología para un nivel de respuesta con sentimiento, que Aspiran a dar respuestas lógicas como un humano.

Las redes 4.0, 5.0, 6.0 y 7.0 han permitido a los usuarios tener una mejor experiencia de navegación, así como una mayor seguridad. Estas redes han mejorado la velocidad de transferencia de datos, así como la calidad de la señal.

Estas redes también han mejorado la conectividad entre los dispositivos y los usuarios. Estas redes han permitido a los usuarios disfrutar de una mejor experiencia de navegación.

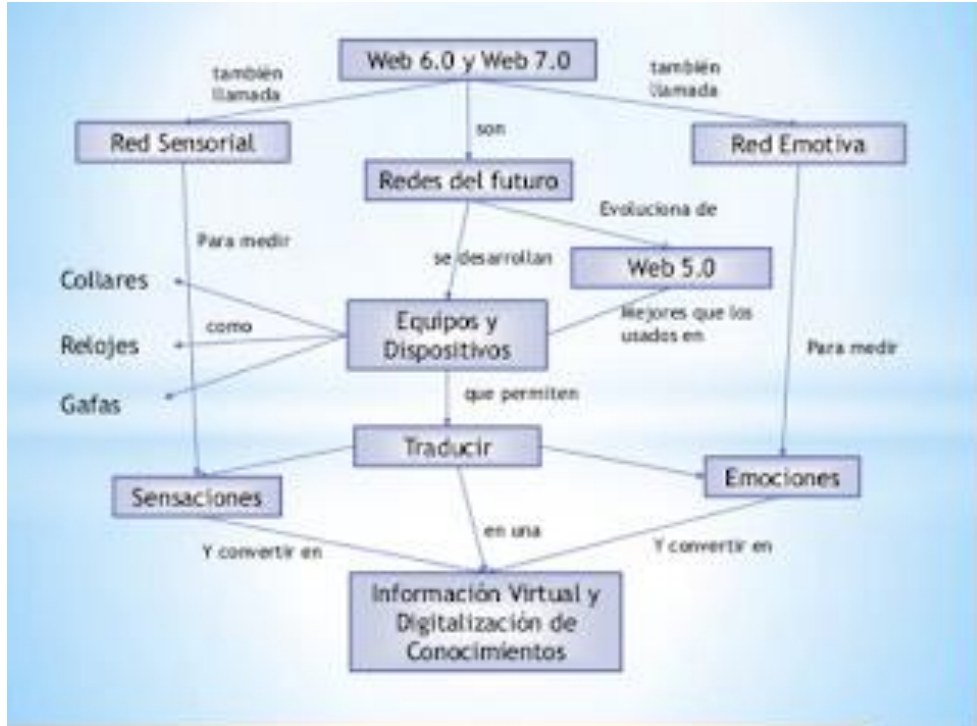


Figura 3. Red 6.0 y 7.0. Fuente: <https://alehistoweb.wordpress.com/2015/03/02/web-4/>

## **Capítulo 2: Marco Teórico**

El marco teórico de la Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual se basa en la aplicación de técnicas y sistemas de Inteligencia Artificial para crear contenido audiovisual de alta calidad y personalizado para la audiencia. La Inteligencia Artificial se utiliza para mejorar la automatización de tareas en la creación del objeto de estudio, la creación de contenido generado por la metaliteratura de los microrrelatos y la optimización del álbum de fotos familiares de Antonio di Benedetto.

En particular, el aprendizaje supervisado y la visión artificial regenerativa son herramientas clave en la Inteligencia Artificial aplicada a los efectos especiales en la industria audiovisual.

Estas técnicas permiten la creación de sistemas personalizados de recomendación de contenido basados en datos de usuario, en este caso las obras de Antonio di Benedetto de su álbum familiar y la identificación y clasificación automática de contenido visual, y la creación de contenido generado por inteligencia artificial.

Además, las tecnologías de procesamiento de lenguaje natural y Autómatas también pueden ser integradas en la industria audiovisual para proporcionar una experiencia de usuario más conversacional y personalizada.

### **2.1 La Revolución de la Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual**

La industria audiovisual está revolucionada por la inteligencia artificial. Los grandes o pequeños, sistemas de audio simples o complejos, las estructuras de red de ordenadores locales o globales, la automatización y el internet de las cosas, son ejemplos de que la industria está presente en las corporaciones de medios y en las residencias.

Es una tendencia que algunos tipos de productos dejan de existir para convertirse en servicio, desde que los candelabros que fueron reemplazados por la luz artificial y que después el Blu-ray Player fue migrando por los servicios de video por streaming, y el CD Player fue sustituido por los servicios de audio por streaming.

En muchos lugares los televisores locales fueron migrando por el aumento del uso de aparatos móviles y la televisión inteligente, los Códecs de videoconferencia están

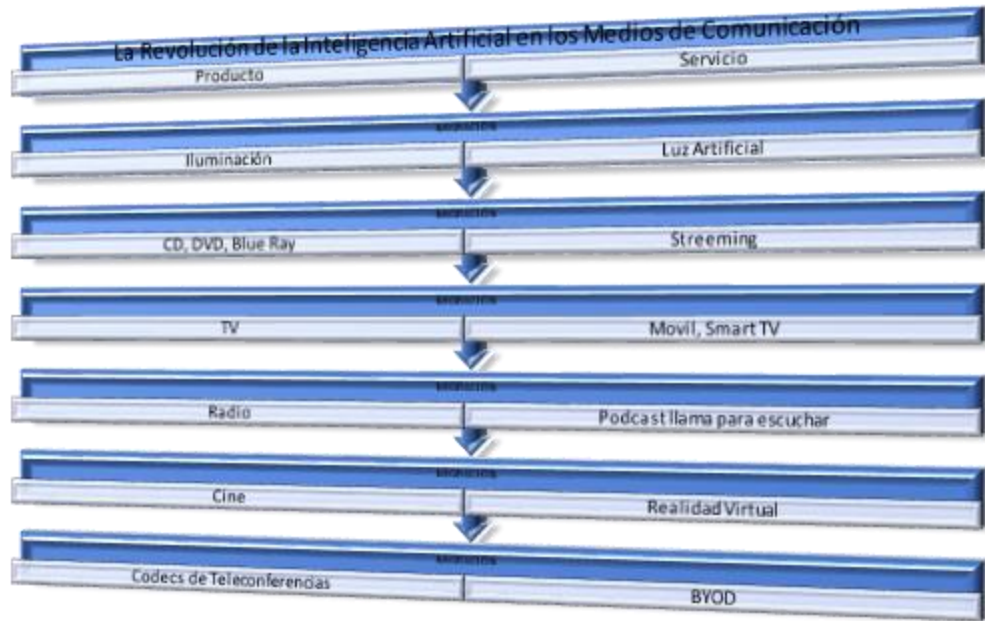
siendo reemplazados por el concepto del BYOD. Que es una política empresarial consistente, en que los empleados lleven sus propios dispositivos personales a su lugar de trabajo, para tener acceso a recursos sumados a una plataforma en la nube. Hasta Los cines están migrando hacia la realidad virtual. Y la radio está migrando hacia el podcast y los servicios llama para escuchar.

Hay varios ejemplos de cómo la industria audiovisual ha migrado a soluciones en red y eso no es sólo una tendencia de la industria audiovisual, sino una consecuencia del mercado de tecnología mundial. La conversión infocomunicacional está siendo centralizadas en servicios web, usuarios y empresas que abrieron un canal directo para el intercambio constante de informaciones, estableciendo así una gran vía de desarrollo para la Industria Audiovisual.

A través de los comandos de voz que utiliza dos vías de comunicación, donde la pregunta y la respuesta pueden partir del usuario como del ordenador. la industria de la tecnología está apuntando a una entera proximidad entre los sistemas y los usuarios y con certeza, eso llegará a la industria audiovisual.

Es parte del concepto de la automatización extendida, la residencial y la corporativa además del control unificado y simplificado, hacer al sistema capaz de tomar algunas acciones sin precisar la intervención del usuario de acuerdo o no con condiciones locales.

Lo que la Inteligencia Artificial está proponiendo es que no sólo se tratan de informaciones tangibles como entradas de señal digital o analógica procedentes de los sensores, sino un nivel de integración con el usuario en toda su vida y por todos lados. Imagine haber integrado más allá de sus activos tecnológicos, los comportamientos y toda la información de las preferencias musicales y que el sistema notifique y avise sobre shows y eventos, se ajusta automáticamente de acuerdo con el historial de accionamientos.



**Figura 4.** *La revolución de la inteligencia artificial. Producción propia*

## 2.2 El Avatar

El objeto de creación tiene un Avatar animado de Antonio di Benedetto con el cual puedes interactuar para recibir información o instrucciones de las narraciones de los microrrelatos, y que, con la Inteligencia Artificial, forman las maneras de control e integración, para la personalización de los productos tecnológicos y por consiguiente con el personaje principal.

La Parte fundamental para el desarrollo del proyecto fue respetar la importancia de la recolección de datos antes del diseño y etapas posteriores del proyecto. desde el inicio del diseño del guion gráfico. Todo este proceso de análisis es fundamental y probablemente nunca dejará de existir.

Ahora, el Avatar parece algo surrealista de hecho, interactúa como si fuera la realidad que crea el personaje animado que funciona como una persona que está en la casa de Antonio di Benedetto. Este personaje Hasta aparece como el infoisologo y la marca de creación del objeto audiovisual.

## 2.3 Lo ultrafalso

La técnica del "deepfake" o ultrafalso, está basada en la creación de recursos audiovisuales mediante la inteligencia artificial, y constituye una revolución para los



medios de comunicación, esta técnica permite manipular una imagen en movimiento para hacer que parezca la de otra persona.

Sin duda, la inteligencia artificial ha revolucionado la industria audiovisual en los últimos años y ha sido utilizada en diversas áreas del objeto de creación en la producción, postproducción y distribución. Los usos más comunes de la inteligencia artificial aplicando estas técnicas en la industria audiovisual son las siguientes.

#### **2.4 Visualizaciones de Datos y Postmedia**

La inteligencia artificial es capaz de recopilar y analizar miles de datos por segundo, lo que ayudó en la producción del Guion Gráfico y el desarrollo del Datastorytelling del proyecto.

La post digitalización que los programas de regeneración de imágenes entrenan a las inteligencias artificiales, crean una mejor forma de compatibilizarlos entre las tecnologías de medios para la multidifusión.

#### **2.5 Automatización Extendida**

La automatización expande el trabajo de producción y postproducción, la Inteligencia Artificial ayuda a acelerar el proceso y descomprime las actividades repetitivas de la animación computada que puede hacer el autómatas como los gráficos en movimiento, efectos de sincronización en vivo o escenas repetitivas.

#### **2.6 La Regeneración de Imágenes, Voces y Mezcla de Sonido**

La Inteligencia Artificial ha permitido lograr mezclas más precisas y rápidas mediante la identificación de las voces emuladas y la orquestación específica en las pistas de audio y sonido. El ART (Arte Regenerativo Tecnológico) busca cerrar la brecha entre el arte y la ciencia creando nuevas formas de expresión.

#### **2.7 Búsqueda y selección de Contenido**

Los proveedores de contenido ofrecen actualmente la opción de recomendaciones de contenido y esta personalizada y supervisado basado en el objeto de creación a través de un análisis de las obras de Antonio di Benedetto cuando se encontraba precisamente secuestrado estas obras están hiper visibilizadas por ser del patrimonio y de la memoria de Antonio di Benedetto basado en los microrrelatos delito



y rincones que son pequeños fragmentos que lograba memorizar cuando estaba secuestrado ya que no podía escribir y las fotos del álbum familiar de Antonio di Benedetto única teoría que se utilizaron para el Datastoryboard como el Datastorytelling.

## **2.8 La Docuficción y la Cadena de Producción Audiovisual**

Los procesos de producción audiovisual se ven transformados desde la ficción en la que contamos con preproducción, producción y postproducción y en el documental es el reel y la postproducción.

En la Docuficción encontramos los datos documentados llamados datastorytelling de la obra luego un motor de inferencias llamado agente inteligente y el postmedia, la publicación que repercute en otras máquinas como entrenamiento y el aprendizaje entre computadores y medios. estas interacciones desarrollan la cadena de producción audiovisual.

La aplicación de Inteligencia Artificial en la industria audiovisual aún se encuentra en sus primeras etapas, pero tiene el potencial de transformar la forma en que pensamos sobre la producción, entrega y Consumo de Contenido Audiovisual y las industrias culturales.

## **2.8 Alfabetización Aumentada, Mediática e Informativa**

La producción del objeto de creación utilizando herramientas de Inteligencia Artificial está siendo utilizada y referenciada en el mundo por la misma tecnología postmedia y que para la creación de efectos visuales y arte regenerativo utiliza instrucciones en lenguaje natural que crea nuevos alfabetismos digitales y se estima que en un futuro próximo los sets de edición incluirán tecnología de Inteligencia Artificial.

El concepto de Alfabetización Aumentada Mediática e Informativa tiene como objetivo capacitar a las personas con habilidades de pensamiento crítico y alfabetización mediática que son esenciales para navegar por un paisaje digital complejo, Al aprovechar el poder de la tecnología para el bien común, podemos crear una sociedad más inclusiva, resiliente y sostenible

En definitiva, la inteligencia artificial impone avances de rapidez, precisión y fuente de datos y estimación de tendencias que están transformando la industria audiovisual.

## **2.9 Fundamentación**

La argumentación teórica de este estudio se centra en describir de manera precisa y detallada, las diferentes implicaciones y factibilidades que surgen en el ámbito de la implementación de la Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual, específicamente en la Animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto.

Esta investigación se enfocará en determinar no sólo cómo influye la aplicación de la inteligencia artificial en este tipo de Animación Docuficción, sino también en proponer qué inteligencias son las adecuadas para su realización.

Además, se abordará cómo la implementación de la inteligencia artificial puede contribuir al desarrollo y la performance de la industria audiovisual en general, y cómo su utilización puede tener un impacto significativo en el desarrollo de los medios de comunicación y cultura.

Asimismo, se busca crear un producto Infocomunicacional que permita registrar de manera exhaustiva la aplicación de la inteligencia artificial en la obra a la luz de Antonio di Benedetto, para una mayor comprensión y análisis de esta interesante temática en el ámbito audiovisual.

Los resultados de este estudio buscan profundizar en la relevancia y el impacto de la inteligencia artificial en el contexto actual de la industria audiovisual en general, con el propósito de identificar las mejores prácticas en la aplicación de esta tecnología en la Animación Docuficción A la luz de Antonio di Benedetto y sus posibles beneficios en la cultura y la sociedad audiovisual de Mendoza.

## **2.10 Justificación**

La implementación de la Inteligencia Artificial (IA) en la Industria Audiovisual, concretamente en el contexto de la Docuficción animada ya la luz de Antonio di Benedetto. Buscan describir la viabilidad e implicaciones de implementar la IA en esta industria.

Se centran en determinar la influencia de la IA en la animación de docuficción, para proponer qué inteligencias audiovisuales se podrían aplicar y establecer las cualidades de utilización de la IA en este campo.

El producto Infocomunicacional para documentar el uso de la IA y de la Animación Docuficción en la obra de arte A la luz Antonio di Benedetto. Definible y brinda un enfoque claro para la investigación, lo que permite una exploración exhaustiva de cómo la IA puede afectar la industria audiovisual en estos nuevos formatos específicamente. Además de destacar las implicaciones prácticas en el mundo real de esta investigación.

## **2.11 El problema de Investigación**

La llegada de la inteligencia artificial (AI) en la industria audiovisual ha traído cambios significativos en la producción de películas, televisión y música. Con la ayuda de la AI, los cineastas pueden crear efectos visuales realistas, generar bandas sonoras e incluso escribir guiones, entre otras cosas. Sin embargo, aunque la AI ha hecho que el proceso de producción sea más fácil y rápido, también ha planteado preocupaciones sobre el futuro creativo de la industria.

Una de las principales preocupaciones con la AI en la industria audiovisual como variable de análisis es establecer el impacto en la creatividad humana. Si bien es cierto que la AI puede generar material a una velocidad y calidad sin precedentes; La belleza de la creatividad humana radica en la capacidad de explorar nuevas ideas y conceptos, de pensar más allá de los límites de lo que ya existe.

Otro problema con la AI en la industria audiovisual es que muchas tareas que antes eran realizadas por humanos ahora pueden ser realizadas por la AI. Este cambio en los métodos de Preproducción, Producción y Postproducción pueden en la industria hacer surgir nuevos roles y formatos en las unidades de observación, como la Animación Docuficción como resultado de la creciente automatización.

Además, existe el riesgo de que el contenido generado por la AI pueda ser Re formulado y Postproducido. Según el estado actual de la tecnología, la AI hace predicciones basadas en datos existentes en el contexto de Antonio di Benedetto.

En consecuencia, la creatividad e innovación en la industria audiovisual podría verse comprometida y se podrían descuidar otras ideas nuevas y revolucionarias.

En conclusión, si bien la AI tiene el potencial de revolucionar la industria audiovisual al mejorar la eficiencia, reducir los costos y acelerar la producción, está claro que no está exenta de posibles problemas que para la definición teórico conceptual se formulan teniendo en cuenta este estado en cuestión.



**Figura 5.** Formulación del problema de investigación. Producción propia

El mayor desafío que enfrenta la industria con respecto a la AI es cómo influye esta innovación en un mundo de creciente automatización cambios y que para esto establece y Formula como problema de investigación La Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual de la Animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto, que es un problema crítico y acotado en la creación del objeto de investigación y transferencia que se abordan para salvaguardar el futuro de la industria.

## 2.12 La hipótesis

La hipótesis de inteligencia audiovisual en la industria audiovisual postula que las personas que poseen altos niveles de inteligencia audiovisual son más propensas a tener éxito en este campo. La inteligencia audiovisual de la Animación Docuficción a la Luz de Antonio di Benedetto. se refiere a la capacidad de entender y utilizar de manera efectiva la información auditiva y visual en un proceso inductivo y constructivista del objeto de creación y es una habilidad cognitiva compleja que requiere la integración y síntesis de información de múltiples fuentes.

En la industria audiovisual, las personas con altos niveles de inteligencia audiovisual están mejor preparadas para crear, manipular y presentar contenido que atraiga a la audiencia. Esto puede variar desde los editores de video, compositores de música, diseñadores de sonido, Datastorytelling e incluso la optimización y restauración de imágenes.

Por ejemplo, las Inteligencias Audiovisuales de la Animación Docuficción a la Luz de Antonio di Benedetto. Que con editores de video con alta inteligencia audiovisual puede detectar fácilmente la mejor manera de presentar una escena a través de las animaciones de elementos visuales, la regeneración de voces, la iluminación y colorimetría, la música de fondo y los efectos de sonido.

Además, la hipótesis de inteligencia audiovisual sugiere que la capacitación puede mejorar y desarrollar la capacidad cognitiva de las personas en la industria audiovisual. Esta asistencia y el practicar activamente en el campo de la inteligencia audiovisual puede mejorar, la capacidad cognitiva que resultaría en un rendimiento superior en la industria.

En general, la hipótesis de que la inteligencia audiovisual de la Animación Docuficción a la Luz de Antonio di Benedetto. ofrece información valiosa sobre los procesos cognitivos que subyacen al éxito en la industria audiovisual. Destaca la importancia de las habilidades cognitivas más allá de la capacidad académica estándar, como la capacidad de utilizar la información auditiva y visual de manera efectiva en este campo.

### Capítulo 3: Objetivos

#### Objetivos generales

1. Describir las implicaciones y factibilidades de la implementación de la Inteligencia en la Industria Audiovisual, en la Animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto.

#### Objetivos específicos

2. Caracterizar cómo influye la inteligencia artificial en la animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto.
3. Proponer qué inteligencias audiovisuales aplicamos para la realización de la Animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto.
4. Enunciar las cualidades de la utilización de la inteligencia artificial para la performance de la industria audiovisual en la animación, docuficción a la luz de Antonio di Benedetto.

#### Objetivo de transferencia

5. Crear un producto infocomunicacional que permita registrar la utilización de las inteligencias artificiales en la animación docuficción a la luz de Antonio de Benedetto.

## Capítulo 4: Metodología

Este es un trabajo de investigación descriptivo cualitativo inductivo constructivista con objeto de creación con análisis de conceptos claves significativos de la observación y análisis conceptual con muestreo teórico y consultas a la inteligencia artificial con algoritmos de instrucciones y triangulación de datos con expertos.

Se realiza un proceso de recuperación de segmentos codificados mediante la Herramienta de Consultas del programa Chat GPT y Bearly, a fin de efectuar un análisis transversal en la industria audiovisual con objeto de contrastar las categorías de análisis que surgieron con las ideas de las unidades de análisis más relevantes y cada una separada en unidades conceptuales para la formulación de los algoritmos para las instrucciones de inteligencia artificial.

### 4.1 Lógica cualitativa

El cuerpo y la estructura general responden a una lógica cualitativa en cuyas premisas y silogismos positivistas para realización de la metodología que se muestra a continuación, está fundamentado en la exploración y descripción. Inspirado desde los orígenes tal vez por Dewey y su instrumentalismo a través de un sistema. Tal vez también en Bacon con su sistema inductivo que afirma que es Integrativa fundamentándolo en la hermenéutica comunicativa.



**Figura 6.** *Lógica cualitativa. Producción propia*

## 4.2 Interpretación hermenéutica

La lógica cualitativa y el razonamiento lógico deductivo es la razón de ser de que la doble hermenéutica y el paradigma interpretativo que es empleado por la inteligencia artificial. La hermenéutica puede proporcionar un marco más productivo para modelar y criterios de su uso.

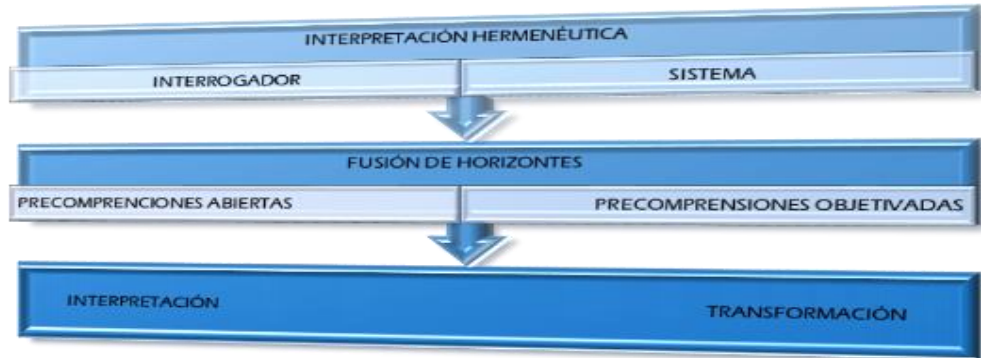


Figura 7. Interpretación hermenéutica. Producción propia

## 4.3 Método

Con este proceso se busca identificar las semejanzas y diferencias entre términos, así como la expectativa de encontrar algunas cuestiones extraordinarias que pudieran emerger en la tesina. Finalmente, los hallazgos de este proceso, a manera de categorías, son extraordinarios resultados prácticos en una audiovisual animación docuficción a la Luz de Antonio di Benedetto que es resultado de la aplicación del sistema de inteligencia artificial.

### 4.3.1 Triangulación de datos de la investigación

La triangulación de datos se utiliza para validar los resultados de la investigación y para aumentar la precisión de los resultados. se realizan consultas relevantes al sistema de inteligencia artificial. La información es sometida a un análisis de contenido temático. para realizar los informes se contrastan con los datos investigados y los datos de la investigación se busca especificar las propiedades de contribución importantes a la variable de análisis.





Figura 8. Triangulación de datos. Producción propia.

Para comprender la verdad y fenomenológico e interesado en la conducta humana desde el mismo marco de referencia de quien actúa mediante la observación naturalista y sin controles subjetivos, y próximo a los datos con una perspectiva desde dentro y fundamentado en la realidad, orientados a los descubrimientos descriptivos inductivos-deductivos, orientado a los procesos validos de datos reales, ricos y profundos.

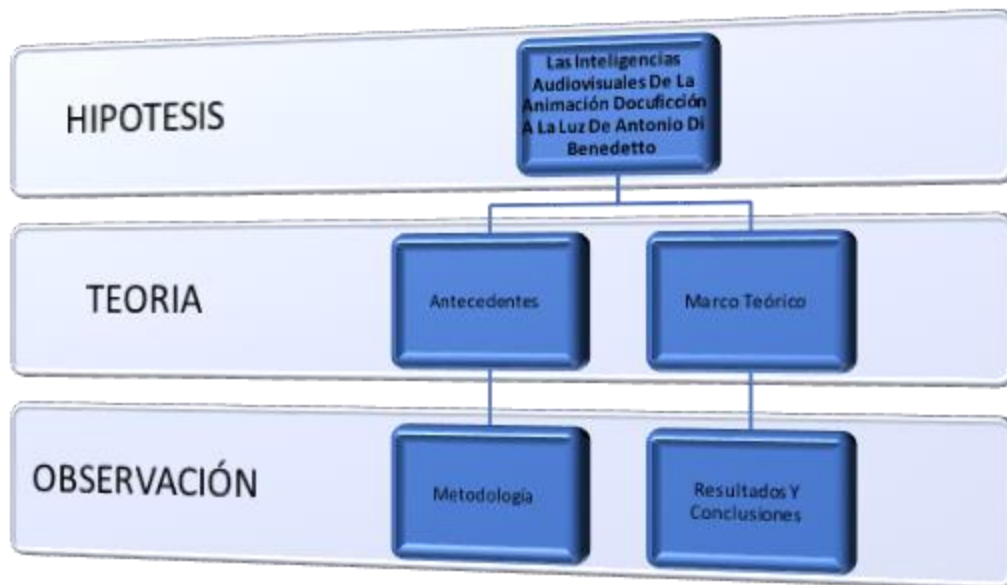


Figura 9. Inducción deducción constructivista. Producción propia

#### 4.3.2 Observación empírica

El empirismo siempre presente en el diseño ideográfico y diacrónico tomado del realismo con coherencia y pertinencia situado dentro de los paradigmas positivistas y fenomenológicos. Que se da como estilo de pensamiento, dentro del colectivo de

conocimientos de imaginarios sociales y de los procesos de consolidación de la comunidad científica y en la inconmensurabilidad de los paradigmas, interpretativo, cualitativo, fenomenológico, naturalista humanista, netnográfico. Se centra en el estudio del significado de las acciones humanas con la inteligencia artificial interesado en la comprensión significado y acción, es simbólico.

Por lo que respecta a la unidad de análisis, (Yin, 2003) los divide en unidad holística es lo que caracteriza a este estudio que asume una realidad dinámica descriptiva del comportamiento de la variable implicada generando condiciones particulares de observación medición para la factibilidad el objeto de creación.

El estudio de los fenómenos se basa en la construcción deliberada de situaciones que me permiten construir los resultados y en base a un modelo de análisis cualitativo prefijado debiendo controlar la variable

#### **4.4 Procedimientos**

La Inteligencia Artificial (IA) ha desempeñado un papel fundamental al proporcionar nuevos procedimientos y herramientas no solo para mejorar la producción audiovisual. Sino Esto también incluye cosas como la investigación del estado del arte y el análisis documental del contenido.

La IA también se usa para mejorar la calidad de los productos finales, permitiendo que los productores puedan hacer cambios con mayor rapidez y precisión en los resultados finales. Los avances en IA también han proporcionado una mejor forma de realizar los recursos digitales y objetos digitales necesarios para el procesamiento de materiales audiovisuales en el objeto de creación.

Estas herramientas permiten a los productores y editores crear contenido de mayor calidad y con mayor precisión. En definitiva, la Inteligencia Artificial se ha convertido en una herramienta fundamental para la industria audiovisual, asegurando que los productos finales y conclusiones sean de la más alta calidad.

Los procedimientos utilizados en la metodología de inteligencia artificial se refieren al proceso de construir modelos para la investigación, objetivos de estudio, y desarrollo de sistemas de información para el proyecto de tesis.

La metodología de inteligencia artificial involucra la integración de aprendizajes con; La tecnología infundida con inteligencia artificial se puede optimizar el proceso de producción del objeto de creación, reducir los costos de producción, y mejorar la calidad de los resultados y conclusiones.

Con la definición de los objetivos en la construcción de teoría, utilizo la metodología de la observación y la consulta al sistema de inteligencia en el objeto de creación y para desarrollar los contenidos inforcomunicacionales que estarán desarrollados en los resultados y conclusiones.

#### **4.5 Técnicas de inteligencia artificial**

La metodología que seguiremos para crear este producto será una combinación de análisis, diseño, desarrollo e implementación de las siguientes tecnologías.

**Análisis de audio:** Este método se utiliza para procesar y analizar señales de audio. Se utilizan técnicas como la extracción de características de audio, la clasificación de audio y la transcripción de voz.

**Análisis de video:** Este método se utiliza para procesar y analizar imágenes optimizarlas y restaurarlas. Se utilizan técnicas como la detección de objetos, la segmentación de imágenes, el seguimiento de objetos y la identificación de caras para la animación.

**Sincronización de audio y video:** Este método combina la información de audio y video para mejorar la comprensión de los contenidos. Se utilizan técnicas como la sincronización en el doblaje, la detección de eventos y la estimación de emociones.

**Interacción multimodal:** Este método se utiliza para procesar y analizar múltiples modalidades de entrada, como fotos a animaciones y texto a voz. Se utilizan técnicas como la integración de información, la generación de diálogos.

**Aprendizaje profundo:** Este método utiliza redes neuronales profundas para procesar grandes conjuntos de datos de audio y video y para generar contenidos. Se

utiliza en aplicaciones como la generación de diálogos, la síntesis de voz y la creación de videos.

Estos son solo algunos métodos utilizados en la inteligencia audiovisual de la animación documental a la luz de Antonio di Benedetto. Cada uno de ellos tiene sus propias técnicas y algoritmos, y pueden combinarse para lograr resultados más avanzados y precisos.

#### 4.6 Plan de actividades

Secuencia de procedimientos

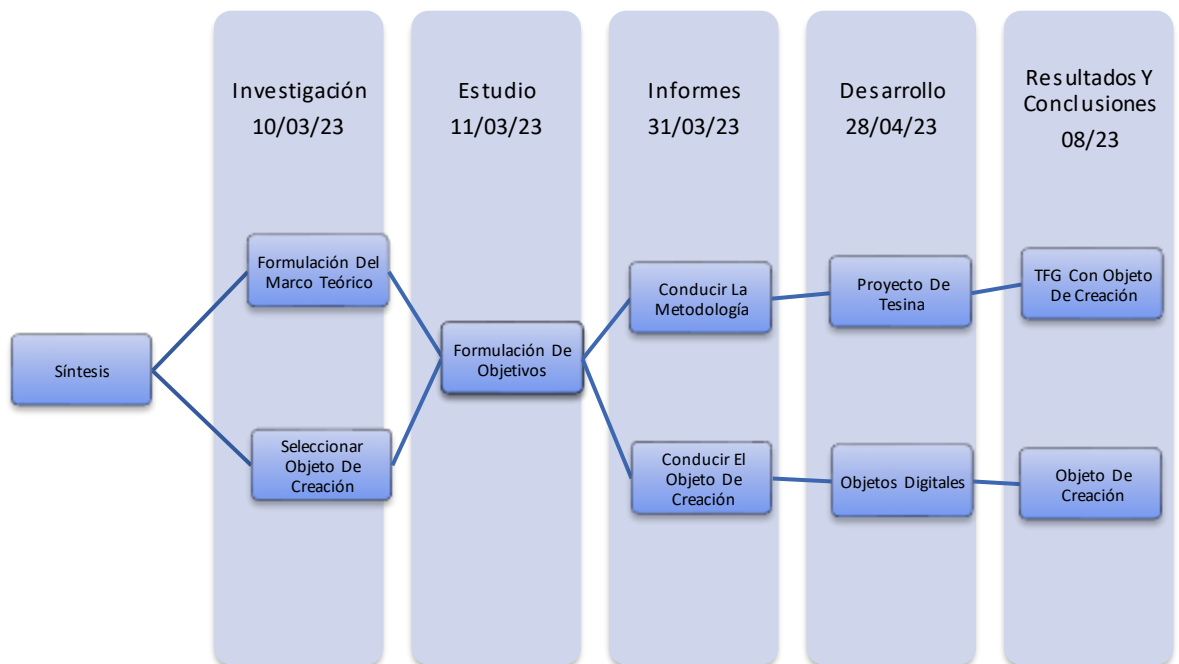


Figura 10. Secuencia de procedimientos. Producción propia.

Cronograma de tareas

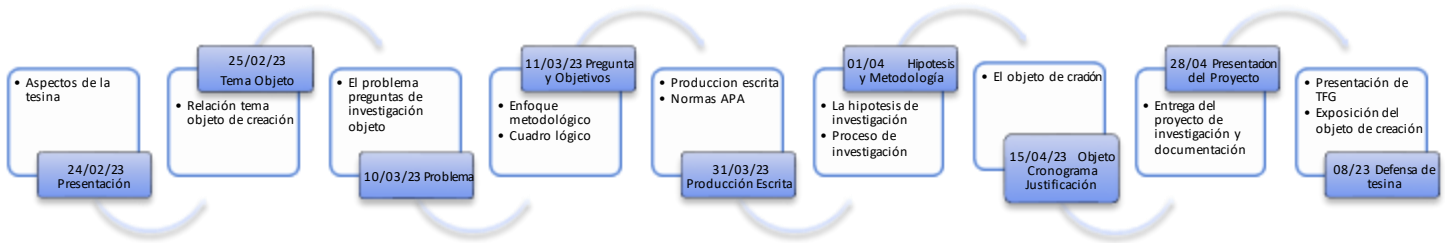


Figura 11. Cronograma de tareas. Producción propia.

## **Capítulo 5: Resultados**

Los resultados de este estudio revelaron que la inteligencia artificial tiene un gran potencial para mejorar la industria audiovisual en la producción de animación documental. Esto se debe a que la inteligencia artificial puede proporcionar una mayor precisión, velocidad y eficiencia en la producción de contenido audiovisual. Además, la inteligencia artificial también puede ayudar a reducir los costos de producción al permitir que el realizador de la producción trabaje de manera más eficiente.

Los resultados de la inteligencia artificial en la industria audiovisual han sido muy positivos. Me ha permitido generar contenido de mayor calidad y con mayor rapidez. Esto ha permitido integrar los procesos para ahorrar tiempo y recursos al mismo tiempo que mejoran la calidad de sus productos.

La IA también ha permitido la mejora de la experiencia de los usuarios al proporcionar contenido personalizado y relevante y que al utilizar metaliteratura se asemeja a el videoinfotexto o al audio libro o audiotexto. Esto ha permitido al creador de contenido tener un producto objeto de creación como un infoproducto, para llegar a una audiencia más amplia y aumentar el compromiso con mis contenidos y medios desarrollados con inteligencia artificial.

Además, la IA me ha permitido mejorar la eficiencia de sus procesos de producción. Esto ha permitido a los creadores de contenido reducir los costos de producción y mejorar la calidad de sus productos.

En conclusión, la inteligencia artificial ha tenido un gran impacto en la industria audiovisual. Me permitió mejorar la calidad del audiovisual y llegar a una audiencia más amplia y reducir los costos de producción.

En la creación de los objetos digitales encuentro una diversidad de aspectos enriquecedores de conocimiento digital desde la educación digital basada en guion metaliterario de producto de datawarehousing de colección. Hiperconectados por el datastorytelling. la producción en la nube y el post media en una plataforma de visualización sumado a la versatilidad de la inteligencia audiovisual de programas software y de la particularidad de optar por un guion técnico basado en obras de los microrrelatos Delito y Rincones escritos publicados después de ser liberado de prisión.

El producto infocomunicacional está diseñado para facilitar una comprensión más profunda de los aspectos relacionados con la inteligencia artificial. En el objeto de creación. Esto se logrará a través del estudio de la documentación y metaliteratura existente, la interacción con expertos en el campo y la experimentación con soluciones innovadoras.

En la creación de los objetos digitales tengo la oportunidad de experimentar con una variedad de tópicos interesantes relacionados con el conocimiento digital, desde la educación digital basada en guion metaliterario, hasta el procesamiento de datos y el datastorytelling. Estamos hiperconectados gracias a la producción en la nube y el postmedia, la cual puede ser visualizada en una plataforma, además de utilizar programas de software para conseguir resultados audiovisuales únicos. Esto me permite optar por un guion técnico basado en obras literarias como microrrelatos, Delitos y otros escritos publicados luego de que Antonio di Benedetto fue liberado de prisión. Estas herramientas se han convertido en una parte importante para conectar.

Por la cultura compartida en la triangulación de estos datos a modo que se propone como la inteligencia audiovisual tiene como resultados una mayor performance audiovisual como así también en una generación productiva diversa y enriquecedora de productos digitales inteligentes.

Por último, el producto resultante garantizar su funcionalidad y relevancia en el contexto de la Animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto y la investigación y cronología sobre la llevada al respecto, del que surgieron objetos digitales diversos para ir explicando y realizando el producto objeto del trabajo final de grado.

- ✓ El log line y la sinopsis viene con un Guión gráfico diverso
- ✓ Los objetos comienzan por un gif animado de imágenes como historietas.
- ✓ Una escaleta de escenas como historieta storyboard
- ✓ Un avatar de Antonio di Benedetto
- ✓ Las placas de tipos de amor e imágenes en movimiento, los logos institucionales y banners
- ✓ Las fotos restauradas del álbum familiar
- ✓ Las capsulas de micro video compiladas con IA
- ✓ El video producido con efectos especiales e inteligencia artificial.

- ✓ El poster de la animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto.
- ✓ El infoisologo de la animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto
- ✓ A la luz de Antonio di Benedetto Animación Docuficción.

### **5.1 Logline** (300 caracteres con espacios)

A La Luz De Antonio Di Benedetto Es Una Animación Docuficción, Basado En Hechos Reales Sobre La Vida Y Obras De Antonio Di Benedetto Y Que Tiene Flash Backs, Hacia Sus Historias De Amor En La Vida De Su Madre Padre Compañeros Familiares E Hija, Hasta Ser Liberado.

### **5.2 Sinopsis** (800 caracteres con espacios)

Nuestra Historia Comienza con el avatar de Antonio Di Benedetto Que Se Encuentra Detenido en un rincón, Sin Acusación De Su Delito Es En Ese Momento Que Se Produce Un Shock En La Mente De Antonio Di Benedetto Y Comienza Rememorar sus microrrelatos delito y rincones. En Una Historia De Amor Philia. A Su Madre A Su Padre Y Amor Storge Compañeros A Continuación A Antonio Lo Soltaron Y Continúan Recordando Teniendo Sensaciones De Placer Y De Su Historia Amor, Comienza A Rememorar Su Amor Eros A su Esposa Y Amor Ágape Luego Con Su Hija, Que Ha Abandonado Por Su Privación, Sufre Hasta Desmayarse.



5.3 DataStoryboard Guión Gráfico

# A la luz de Antonio di Benedetto

<p><b>PRIMERA SECUENCIA</b> el flash back con la historia de amor de sus padres y compañeros amigos que luego lo liberarían de la cárcel</p>	<p>el guion gráfico básico se puede resumir en tres tipos de planos un primer plano de una persona, un plano sobre el hombro que muestra a un personaje y luego a otro y un plano conjunto de personajes interactuando</p>	<p>Un plano de contexto se puede usar para ubicar una escena; un primerísimo plano, para agregar un toque emocional, y el encuadre de personajes distintos puede ayudar a enfatizar la relación que hay entre ellos</p>
 <p>Creo nunca estaré segura, que Antonio mi hijo fue encarcelado por algo que publico</p>	 <p>Mi sufrimiento hubiese sido menor si alguna vez me hubieran dicho qué exactamente. Pero no lo supe como padre</p>	 <p>Esta incertidumbre es la más horrosas de las torturas, compañeros tenemos, que sacarlo de la carcel sea como sea</p>
<p>ESCENA 1 AMOR DE MADRE</p>	<p>ESCENA 2 AMOR DE PADRE</p>	<p>ESCENA 3 AMOR DE AMIGOS</p>
<p><b>SEGUNDA SECUENCIA</b> historia de amor con su esposa luz y como la amaba le puso el nombre a su hija, familia a quien tubo que abandonar en su privación</p>	<p>basados en sus microrrelatos Delito y Rincones que hizo después de su liberación y antes de su exilio y separacion de su esposa luz</p>	<p>El autor se quejaba amargamente de que ni siquiera supo por qué había sido secuestrado y llevado a prisión. ni porque tubo que separarse de su familia e hija</p>
 <p>Creo que era amor y, sin embargo, no perseveramos</p> <p>Caida, a la luz del día, era una mujer morena y yo decía que la amaba. y Me llevaron a prisión</p>	 <p>Yo estoy casado, vos no, pero no me culpes de tu soltería. defiéndeme madre de lo que pasa, siempre deja caer un cargo trivial nuestra hija luz</p>	 <p>No te entendía, el mismo carácter tan complejo de tu madre que me Dejó colgado el reproche caduco y se recompuso para confesar su propia debilidad</p> <p>Bueno, si yo tampoco entiendo las cuestiones más simples. Opino que ella perseveraba en dañarse con su excesiva modestia. La aceptó, a su manera</p>
<p>ESCENA 4 AMOR DE MUJER</p>	<p>ESCENA 5 AMOR DE FAMILIA</p>	<p>ESCENA 6 AMOR DE HIJA</p>

Create your own at Storyboard That

## 5.4 Guion Extendido Datastorytelling

### INTRO VIDEO

Voz en off

El 24 de marzo de 1976, horas después del golpe de estado, fue secuestrado por el ejército. El periodista y escritor Antonio di Benedetto. El autor de los microrrelatos delito y rincones, Pasó un año y medio en la cárcel y se quejaba amargamente, de que ni siquiera supo por qué había sido secuestrado y llevado a prisión.

Delito (avatar)

Yo era un tenaz fumador. Una noche me quedé dormido con un tabaco en la boca. Desperté con miedo de despertar. Parece que lo sabía: me había nacido un ala de murciélago. Con repugnancia, en la oscuridad busqué mi cuchillo mayor. Me la corté. Caída, a la luz del día, era una mujer morena y yo decía que la amaba y Me llevaron a prisión.

Rincones (Historia de Amor)

Creo que era amor y, sin embargo, no perseveramos.

A los diez años de ese encuentro/desencuentro, me di de frente con ella al entrar a una oficina.

Hablamos. Yo me había casado, ella no, pero no insinuó que me culpara de su soltería.

Quiso defenderse de lo que ya había pasado, y dejó caer un cargo trivial:

–No te entendía, Pedro. Tu carácter tan complejo...

Dejó colgado el reproche caduco y se recompuso para confesar su propia debilidad:

–Bueno, si yo tampoco entiendo las cuestiones más simples.

Opiné que ella perseveraba en dañarse con su excesiva modestia. Lo aceptó, a su manera:

–No sé... Soy así. Siempre me encontrarás en los rincones...

Enseguida, esa mañana, nos dejamos ir.

Después, al descender de un autobús, otro autobús tronchó su cuerpo.

Lo supe por un diario de la tarde. Acudí con el pequeño cortejo de sorprendidos y dolientes que ella podía concitar.

Alguien había ejercido la piedad de componer, aunque toscamente, su faz muy malherida. Pero nadie tuvo la compasión de cubrir el óvalo de vidrio del ataúd, para que no nos detuviéramos ante el rostro mancillado.

Ya no era ella.

Ahora me deslizo por los rincones. Los rincones que poseen las casas que construyen los hombres y los rincones que tienen los espacios abiertos calles, plazas, alamedas. La busco.



Datastoryline Text

Guion Gráfico

PRIMER SECUENCIA el flash back con la historia de amor de sus padres y compañeros amigos que luego lo liberarían de la cárcel.

ESCENA 1 AMOR DE MADRE

Creo nunca estaré segura, que Antonio mi hijo fue encarcelado por algo que publico el guion gráfico básico se puede resumir en tres tipos de planos: un primer plano de una persona, un plano sobre el hombro que muestra a un personaje y luego a otro y un plano conjunto de personajes interactuando

ESCENA 2 AMOR DE PADRE

Mi sufrimiento hubiese sido menor si alguna vez me hubieran dicho qué exactamente. Pero no lo supe como padre

Un plano de contexto se puede usar para ubicar una escena; un primerísimo plano, para agregar un toque emocional, y el encuadre de personajes distintos puede ayudar a enfatizar la relación que hay entre ellos.

ESCENA 3 AMOR DE AMIGOS

Esta incertidumbre es la más horrosas de las torturas, compañeros tenemos, que sacarlo de la cárcel sea como sea

SEGUNDA SECUENCIA historia de amor con su esposa luz y como la amaba le puso el nombre a su hija a quien tuvo que abandonar en su privación

ESCENA 4 AMOR DE MUJER

Creo que era amor y, sin embargo, no perseveramos

Caída, a la luz del día, era una mujer morena y yo decía que la amaba. y Me llevaron a prisión

basados en sus microrrelatos delito y rincones que hizo después de su liberación y antes de su exilio y separación de su esposa luz

ESCENA 5 AMOR DE FAMILIA

Yo estoy casado, vos no, pero no me culpes de tu soltería. Defiéndeme madre de lo que pasa, siempre deja caer un cargo trivial nuestra hija luz

ESCENA 6 AMOR DE HIJA

No te entendía, el mismo carácter tan complejo de tu madre que me Dejó colgado el reproche caduco y se recompuso para confesar su propia debilidad

Bueno, si yo tampoco entiendo las cuestiones más simples.

Opino que ella perseveraba en dañarse con su excesiva modestia. La aceptó, a su manera El autor se quejaba amargamente de que ni siquiera supo por qué había sido secuestrado y llevado a prisión. ni porque tuvo que separarse de su familia

## Capítulo 6: Conclusiones

En conclusión, la inteligencia artificial puede ser una herramienta útil para la industria audiovisual en la animación docuficción. Esto se debe a que la inteligencia artificial puede proporcionar una mayor precisión, velocidad y eficiencia en la producción de contenido audiovisual. Además, la inteligencia artificial también puede ayudar a reducir los costos de producción al permitir que los equipos de producción trabajen de manera más eficiente. Por lo tanto, se recomienda que se exploren más las posibilidades de la inteligencia artificial para mejorar la industria audiovisual que en la animación Docuficción a la Luz de Antonio di Benedetto.

### 6.1 Inteligencia Audiovisual

Los resultados de aplicar inteligencia audiovisual en la animación docuficción a la luz de Antonio Di Benedetto fueron muy positivos. La animación fue capaz de capturar la esencia de la obra de Di Benedetto, al mismo tiempo que ofrecía una experiencia visual única.

La animación es también capaz de capturar la atmósfera de la obra de Di Benedetto, mediante la implementación de inteligencias audiovisuales que permitieron ahorrar tiempo y reducir esfuerzos y recursos en la postproducción.

En conclusión, la aplicación de inteligencia audiovisual en la animación docuficción a la luz de Antonio Di Benedetto fue un éxito. Por qué logro los resultados esperados en los objetivos planteados a la coordinación de carrera como así también a la secretaria académica de la facultad en el proyecto.

Además de las capacidades de producción, el conocimiento digital nos ofrece la habilidad para comprender la importancia de los datos. A través del análisis y la visualización de los datos, podemos descubrir patrones ocultos que nos ayudan a entender mejor nuestro mundo. Esta información puede desbloquear nuevas formas de pensar y actuar, con arte regenerativo tecnológico para abordar problemas y oportunidades.

El uso del conocimiento digital también nos permite compartir ideas a través de plataformas en línea, lo que amplía nuestra base de conocimiento y nos ayuda a lograr mejores resultados.



**Figura 12.** *Inteligencia Audiovisual. Producción propia.*

La conclusión de este ensayo fue evaluar las implicaciones y factibilidades de la implementación de la Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual, en la Animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto.

Para lograr este objetivo, se establecieron cuatro objetivos específicos: caracterizar cómo influye la inteligencia artificial en la animación docuficción a la luz de Antonio di Benedetto; proponer qué aplicaciones de inteligencias audiovisuales aplicamos para la realización de la Animación Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto; como así también enunciar las cualidades y beneficios de la utilización de la inteligencia artificial para la performance de la industria audiovisual en la animación.

La Docuficción a la luz de Antonio di Benedetto; crea un infoproducto infocomunicacional que permite registrar la utilización de las inteligencias artificiales basadas en las técnicas de animación del lenguaje audiovisual como la sincronización en vivo de video y voz y la orquestación épica romántica y la ambientación como película antigua y la colorimetría sepia característicos del surrealismo, de la Docuficción a la luz de Antonio de Benedetto.

Después de una exhaustiva investigación, concluyo que la Inteligencia Artificial puede tener un gran impacto en la industria audiovisual, especialmente en nuevos



géneros como la animación documental. Esto se debe a que la Inteligencia Artificial puede ayudar a crear contenido de mayor calidad y con mayor rapidez.

Por ejemplo, la Inteligencia Artificial puede ayudar a los creadores a crear contenido que sea más realista, ya que puede ayudar a los creadores a mejorar la calidad de los efectos visuales y la animación. Además, la Inteligencia Artificial también puede ayudar a los creadores a crear contenido más rápido, ya que puede ayudar a los creadores a automatizar algunas tareas que normalmente tomarían mucho tiempo.

Además, la Inteligencia Artificial también puede ayudar a los creadores a mejorar la calidad de la narración. Esto se debe a que la Inteligencia Artificial puede ayudar a los creadores a crear contenido que sea más interesante y convincente. Por ejemplo, la Inteligencia Artificial mejora la calidad de la edición y la postproducción.

En conclusión, la Inteligencia Artificial puede ser una herramienta muy útil para los creadores de contenido audiovisual. Esto se debe a que la Inteligencia Artificial puede ayudar a los creadores a crear contenido de mayor calidad y con mayor rapidez. Además, la Inteligencia Artificial también puede ayudar a los creadores a mejorar la calidad de la narración. Por lo tanto, se recomienda que los creadores de contenido audiovisual consideren la implementación de la Inteligencia Artificial para mejorar la calidad de su trabajo.

La inteligencia audiovisual es una forma de inteligencia que se refiere a la habilidad de una persona para procesar información visual y auditiva. Esta habilidad se puede desarrollar a través de la práctica y la experiencia, y se considera una forma de inteligencia importante para el éxito en la vida.

La inteligencia audiovisual se refiere a la capacidad de una persona para procesar información visual y auditiva simultáneamente. Esta habilidad se puede desarrollar a través de la práctica y la experiencia. Esta habilidad se considera una forma de inteligencia importante para el éxito en la vida, ya que se necesita para procesar información de manera eficiente.

La inteligencia audiovisual se puede desarrollar a través de la práctica y la experiencia. Esto significa que una persona puede mejorar su habilidad para procesar

información visual y auditiva a través de la práctica y la experiencia. Esto puede incluir cosas como la lectura de libros, la visualización de imágenes, el escuchar música, el ver películas, el escuchar discursos, etc. Estas actividades ayudan a desarrollar la habilidad de una persona para procesar información visual y auditiva de manera eficiente.

La inteligencia audiovisual también se puede desarrollar a través de la educación. Esto significa que una persona puede aprender cómo procesar información visual y auditiva a través de la educación formal.

En conclusión, la inteligencia audiovisual es una forma de inteligencia importante para el éxito en la vida. Esta habilidad se puede desarrollar a través de la práctica y la experiencia, así como a través de la educación. Esto significa que una persona puede mejorar su habilidad para procesar información visual y auditiva a través de la práctica y la experiencia, así como a través de la educación formal. Esto es lo que ayuda a una persona a procesar información de manera eficiente y a tener éxito en la vida.

## **6.2 Cualidades de Desarrollar la Inteligencia Audiovisual**

Desarrollar la inteligencia audiovisual puede proporcionar una serie de beneficios en el campo de la producción en medios de comunicación. Algunos de estas cualidades que se obtienen luego, de la producción de la animación documental a la luz de Antonio di Benedetto son:

- ✓ Comunicación efectiva: La inteligencia audiovisual permite transmitir mensajes de manera clara y persuasiva, lo que facilita la comunicación con el público objetivo.
- ✓ Mayor Impacto: Utilizar elementos visuales y sonoros adecuados puede aumentar el impacto de un mensaje y captar la atención del espectador.
- ✓ Mayor Creatividad: La inteligencia audiovisual fomenta la creatividad al permitir a los profesionales de los medios utilizar diferentes técnicas y herramientas para transmitir mensajes.
- ✓ Mejor Experiencia del Usuario: Utilizar elementos visuales y sonoros de alta calidad puede mejorar la experiencia del usuario y aumentar la participación con el contenido.
- ✓ Competitividad: Desarrollar la inteligencia audiovisual puede proporcionar una ventaja competitiva en el campo de la producción de medios de comunicación, ya que permite crear contenido de alta calidad y atractivo.

En conclusión, la inteligencia audiovisual desempeña un papel fundamental en la producción en medios de comunicación. Desde la animación hasta el diseño gráfico, esta habilidad permite a los profesionales de los medios transmitir mensajes de manera efectiva y captar la atención del público objetivo. Desarrollar la inteligencia audiovisual puede proporcionar una serie de beneficios y mejorar la calidad y el impacto del contenido producido.

Finalmente, el conocimiento digital nos ayuda a desarrollar infohabilidades innovadoras que nos permiten aprovechar al máximo las herramientas tecnológicas



### **Objetos de Creación Anexos**

La presentación del objeto de creación a la luz de Antonio di Benedetto requiere una atención especial a los detalles y una apreciación profunda de su obra. Antonio di Benedetto, reconocido escritor y periodista argentino, dejó un legado literario que explora la complejidad de la condición humana y nos sumerge en un universo de reflexión y contemplación.

En su obra, Delito Di Benedetto despliega una prosa precisa y evocadora que cautiva al espectador y lo transporta a mundos llenos de matices y significados ocultos. Sus escritos exudan una profundidad filosófica y una sensibilidad única, revelando una perspectiva singular sobre la realidad y la experiencia humana.

El objeto de creación que nos incumbe busca desentrañar y presentar la esencia misma de la obra Rincones de Antonio di Benedetto. A través de la adaptación meticulosa de sus textos, se pretende iluminar las diferentes capas de significado, los temas recurrentes y las técnicas narrativas que caracterizan su estilo literario.

Esta presentación tiene como objetivo principal explorar los aspectos fundamentales de la obra a la Luz de Antonio de Di Benedetto, como sus motivaciones creativas, su visión del mundo y su influencia en la literatura argentina e internacional. Además, se busca contextualizar su obra en el marco de la época en la que vivió, destacando las interacciones entre sus escritos y las realidades sociales, políticas y culturales de su tiempo es por esto que la propuesta estética abarca temáticas de diversos aspectos.

Sala A LA LUZ DE ANTONIO DI BENEDETTO

<http://aproveche.mysite.com/interview.html>

Canal de you tube

A LA LUZ DE ANTONIO DI BENEDETTO. GABRIEL MOYA

<https://youtu.be/IOT7cW4293A>

GIF animado

## A la luz de Antonio di Benedetto

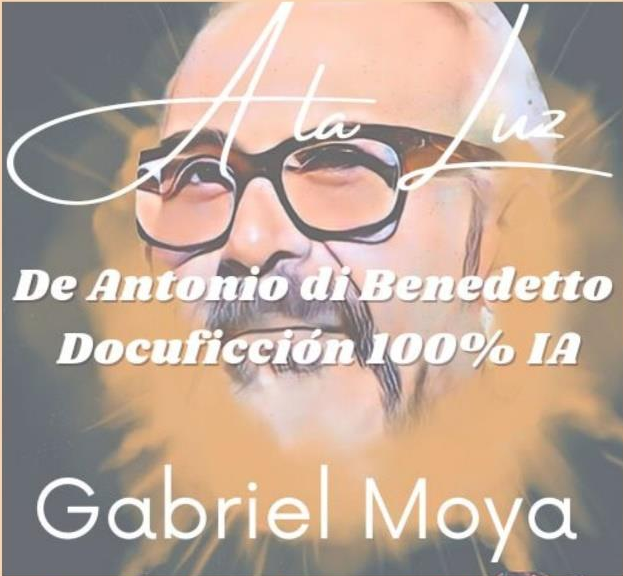


Póster

A LA LUZ DE ANTONIO DI BENEDETTO  
Animación Docuficción Producida Integralmente con inteligencia Artificial

DIRECCIÓN DE PROYECTO Y TESINA GABRIEL ROMERO

Basado en los microrelatos Delito y Rincones



*De Antonio di Benedetto  
Docuficción 100% IA*

Gabriel Moya

¿Como influye la Inteligencia Artificial en la Industria Audiovisual?

*Las capacidades de conocimiento y de producción digital nos ofrecen la habilidad de comprender la importancia de los datos. Información que nos ayuda a entender mejor este mundo.*

[aproveche.mysite.com/interview](http://aproveche.mysite.com/interview)

Agradecimientos

UNCUYO  
UNIVERSIDAD  
NACIONAL DE CUYO

FCPyS  
FACULTAD DE CIENCIAS  
POLÍTICAS Y SOCIALES

Secretaría Académica

EaD  
Educación  
a Distancia

**Índice de Contenidos**

---

**A**

**Agradecimientos .....3**

---

**C**

**Capítulo 1: Antecedentes .....7**  
**Capítulo 2: Marco Teórico .....13**  
**Capítulo 3: Objetivos .....23**  
**Capítulo 4: Metodología .....24**  
**Capítulo 5: Resultados .....31**  
**Capítulo 6: Conclusiones .....37**

---

**I**

**Introducción .....4**

---

**R**

**Referencias Bibliográficas y Electrónicas .....46**  
**Resumen .....2**

### Referencias Bibliográficas y Electrónicas

- Avatar AI. Recuperado de: <https://ai-avatar-generator.com/#videogenerator>
- Bacon, F. (1625). *The Advancement of Learning*. Londres, Inglaterra: John Bill.
- Balsom, E. (2013). *After Uniqueness: A History of Film and Video Art in Circulation*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Bearly, AI. (2020). Bearly. Recuperado de <https://bearly.io/>
- Bregman, A. (2018). *Inteligencia audiovisual: Una guía para la producción de contenido interactivo*. Nueva York: Routledge.
- Dalle 2 IA (2020). Dalle 2 IA. Recuperado de <https://dalle2ia.com/>
- Dewey, M. (2018). *La clasificación de Dewey: Una guía para el ordenamiento de la información*. Santa Barbara, CA: Libraries Unlimited
- Di Benedetto, A. (1978). *2 microrrelatos de Antonio Di Benedetto*. Buenos Aires: Narrativa Breve. Disponible en <https://narrativabreve.com/2016/12/2-microrrelatos-de-antonio-di-benedetto.html>
- Gadamer, H. G. (2004). *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme.
- García, A. (2013). *Metodología de la comunicación: una guía para el análisis de los procesos comunicativos*. Madrid: Alianza Editorial.
- García, M. (2015). *Metodología de la investigación cualitativa*. Madrid: Editorial Síntesis.
- GPT-3. (2020). GPT-3: OpenAI's Latest Language Model. Recuperado de <https://openai.com/blog/gpt-3/>
- Gómez, J. (2019). *Inteligencia audiovisual: Una guía para el diseño de contenido interactivo*. Nueva York: Springer.
- Guan, L., & Chen, Y. (Eds.). (2020). *Advances in multimedia information processing-PCM 2020: 21st Pacific-Rim Conference on Multimedia, Xi'an, China, November 8–10, 2020, Proceedings, Part III*. Springer.
- Hernández, M. (2020). *Inteligencia audiovisual: Una guía para la creación de contenido interactivo*. Nueva York: Oxford University Press.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill.
- Intelligence in Multimedia Processing (AIMP 2018), Tianjin, China, April 20-21, 2018, Revised selected papers. Springer.
- Kline, T., & Pramaggiore, M. (2008). *Film: A Critical Introduction*. London: Routledge
- Kumar, A., & Sharma, A. (2020). El resurgimiento de la inteligencia artificial: una revisión de la historia y los avances recientes. *Revista de Investigación en Ciencias de la Computación*, 12(2), 1-13. <https://doi.org/10.24259/jircsc.v12i2.12>

- Li, Z., & Lu, L. (Eds.). (2019). Artificial intelligence in multimedia processing: 4th IFIP TC 5, TC 12, WG 8.4, WG 9.4 / International Conference on Artificial
- Luger, G. F. (2015). Inteligencia artificial: estructuras y algoritmos de búsqueda (5a ed.). Pearson.
- Martínez, M. (2009). Metodología de la comunicación. Madrid: Síntesis.
- Movie Animator. FX Motion Graphics Compilación. Recuperado de: <https://apps.microsoft.com/store/detail/movie-animator-3-editor-de-pe%C3%ADculas/9P614DL8PWQS?hl=es-es&gl=es>
- MURF. Recuperado de: <https://murf.ai/>
- Ricoeur, P. (1976). Interpretación y sobreinterpretación. Cambridge: Cambridge University Press
- Sánchez, J. (2012). Metodología de la investigación. México: McGraw-Hill.
- Wang, J., & Zhu, X. (Eds.). (2020). AI and multimedia: Challenges, applications and future directions. Springer Nature.
- Weber, M. (1949). La ciencia como vocación. En H. H. Gerth & C. W. Mills (Eds.), La ética protestante y el espíritu del capitalismo y otros ensayos (pp. 129-156). México: Fondo de Cultura Económica
- Yin, R. K. (2009). Case study research: Design and methods (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Yu, L., Cai, Z., & Liu, D. (Eds.). (2019). Intelligent multimedia computing and networking: Proceedings of the International Conference on Intelligent Multimedia Computing and Networking (IMCN2019), Xiamen, China, April 12-14, 2019. Springer.