

UDS

LIBRO

PROYECCION Y EDICION DE VIDEO

LICENCIATURA DISEÑO GRÁFICO

CUATRIMESTRE 7º

Marco Estratégico de Referencia

ANTECEDENTES HISTORICOS

Nuestra Universidad tiene sus antecedentes de formación en el año de 1979 con el inicio de actividades de la normal de educadoras “Edgar Robledo Santiago”, que en su momento marcó un nuevo rumbo para la educación de Comitán y del estado de Chiapas. Nuestra escuela fue fundada por el Profesor de Primaria Manuel Albores Salazar con la idea de traer Educación a Comitán, ya que esto representaba una forma de apoyar a muchas familias de la región para que siguieran estudiando.

En el año 1984 inicia actividades el CBTiS Moctezuma Ilhuicamina, que fue el primer bachillerato tecnológico particular del estado de Chiapas, manteniendo con esto la visión en grande de traer Educación a nuestro municipio, esta institución fue creada para que la gente que trabajaba por la mañana tuviera la opción de estudiar por las tarde.

La Maestra Martha Ruth Alcázar Mellanes es la madre de los tres integrantes de la familia Albores Alcázar que se fueron integrando poco a poco a la escuela formada por su padre, el Profesor Manuel Albores Salazar; Víctor Manuel Albores Alcázar en septiembre de 1996 como chofer de transporte escolar, Karla Fabiola Albores Alcázar se integró como Profesora en 1998, Martha Patricia Albores Alcázar en el departamento de finanzas en 1999.

En el año 2002, Víctor Manuel Albores Alcázar formó el Grupo Educativo Albores Alcázar S.C. para darle un nuevo rumbo y sentido empresarial al negocio familiar y en el año 2004 funda la Universidad Del Sureste.

La formación de nuestra Universidad se da principalmente porque en Comitán y en toda la región no existía una verdadera oferta Educativa, por lo que se veía urgente la creación de una institución de Educación superior, pero que estuviera a la altura de las exigencias de los jóvenes que tenían intención de seguir estudiando o de los profesionistas para seguir preparándose a través de estudios de posgrado.

Nuestra Universidad inició sus actividades el 18 de agosto del 2004 en las instalaciones de la 4ª avenida oriente sur no. 24, con la licenciatura en Puericultura, contando con dos grupos de

cuarenta alumnos cada uno. En el año 2005 nos trasladamos a nuestras propias instalaciones en la carretera Comitán – Tzimol km. 57 donde actualmente se encuentra el campus Comitán y el Corporativo UDS, este último, es el encargado de estandarizar y controlar todos los procesos operativos y Educativos de los diferentes Campus, Sedes y Centros de Enlace Educativo, así como de crear los diferentes planes estratégicos de expansión de la marca a nivel nacional e internacional.

Nuestra Universidad inició sus actividades el 18 de agosto del 2004 en las instalaciones de la 4ª avenida oriente sur no. 24, con la licenciatura en Puericultura, contando con dos grupos de cuarenta alumnos cada uno. En el año 2005 nos trasladamos a nuestras propias instalaciones en la carretera Comitán – Tzimol km. 57 donde actualmente se encuentra el campus Comitán y el corporativo UDS, este último, es el encargado de estandarizar y controlar todos los procesos operativos y educativos de los diferentes campus, así como de crear los diferentes planes estratégicos de expansión de la marca.

MISIÓN

Satisfacer la necesidad de Educación que promueva el espíritu emprendedor, aplicando altos estándares de calidad Académica, que propicien el desarrollo de nuestros alumnos, Profesores, colaboradores y la sociedad, a través de la incorporación de tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

VISIÓN

Ser la mejor oferta académica en cada región de influencia, y a través de nuestra Plataforma Virtual tener una cobertura Global, con un crecimiento sostenible y las ofertas académicas innovadoras con pertinencia para la sociedad.

VALORES

- Disciplina
- Honestidad
- Equidad
- Libertad

ESCUDO

El escudo de la UDS, está constituido por tres líneas curvas que nacen de izquierda a derecha formando los escalones al éxito. En la parte superior está situado un cuadro motivo de la abstracción de la forma de un libro abierto.

ESLOGAN

“Mi Universidad”

ALBORES

Es nuestra mascota, un Jaguar. Su piel es negra y se distingue por ser líder, trabaja en equipo y obtiene lo que desea. El ímpetu, extremo valor y fortaleza son los rasgos que distinguen.

PROYECCION Y EDICION DE VIDEOS

Objetivo de la materia:

Al terminar este curso el alumno o alumna conocerá la importancia de conocer los medios de comunicación masiva en relación a la aplicación del diseño gráfico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- I. Briggs, A. y Burke, P. (2002) De Gutenber a Internet. Editorial Taurus.
- II. Napoli, Philip. (2010) Audience Evolution: New Technologies and the Transformation of Media Audiences.
- III. Scolari, Carlos A. (2019) Media Evolution.

VIDEOS

- I. Perujo, Jaime. (2017) Innovación, diseño y tecnología
<https://www.youtube.com/watch?v=6sF0Or9fk9Y>
- II. Visualbit Studio 7 Tendencias de Diseño Gráfico para el 2022 que necesitas conocer.
https://www.youtube.com/watch?v=w_QiICqSUqM
- III. Bilinkis, Santiago (2020) Cómo nos manipulan en las redes sociales.
<https://www.youtube.com/watch?v=8nKCA9h-7BA>

ÍNDICE

UNIDAD I : GUIONIZACIÓN.

- 1.1. Definición de guión.
- 1.2. Historias del guión.
- 1.3. Importancia del guión.
- 1.4. Guión teatral.
- 1.5. Guión radiofónico.
- 1.6. Guión cinematográfico.
- 1.7. Guión técnico.
- 1.8. Guión ilustrado. Storyboard.
- 1.9. El guonista.
- 1.10. Guionistas Famosos.
- 1.11. Guionistas mexicanos.
- 1.12. Guión e improvisación.

UNIDAD II : PRODUCCIÓN.

- 2.1. Preproducción.
- 2.2. Equipo de producción.
- 2.3. Rodaje.
- 2.4. Dirección cinematográfica.
- 2.5. Director de cine.
- 2.6. Importancia del director en la producción.
- 2.7. Famosos directores de cine.
- 2.8. Directores de cine Mexicanos.
- 2.9. Director de fotografía.
- 2.10. Famosos directores de fotografía.
- 2.11. Directores de fotografía Mexicanos.

UNIDAD III : MONTAJE Y EDICIÓN

- 3.1. Definición de montaje.
- 3.2. Tipos de montaje.
- 3.3. Ejemplos de montaje.
- 3.4. Definición de edición.
- 3.5. Tipos de edición.
- 3.6. Diferencia entre edición y montaje audiovisual.

- 3.7. Programas de edición de video.
- 3.8. Proceso de edición de video.
- 3.9. Importancia del sonido en un video.
- 3.10. Corrección de color.
- 3.11. Características de un video de calidad.
- 3.12. Requerimientos para mejorar un video.
- 3.13. Renderizar video.
- 3.14. Exportar video.
- 3.15. Formatos de exportación de video.

UNIDAD IV : PRÁCTICA DE CAMPO

- 4.1. Historia.
- 4.2. Guión.
- 4.3. Storyboard.
- 4.4. Calendario de producción.
- 4.5. Cronología de grabación.
- 4.6. Checklist pre-producción.
- 4.7. Revisar tomas.
- 4.8. Editar audio.
- 4.9. Editar video.
- 4.10. Exportar video.
- 4.11. Presentar video.

UNIDAD I : GUIONIZACIÓN.

I.1. Definición de guión.

Un guión es algo que escribimos, pero cuya finalidad no es que lo lean sino que lo vean y lo escuchen. Un guión no se escribe pensando que va a ser leído sino que va a ser representado.

El guión es el modo de capturar una idea, una historia, para que sea dramatizada. El espectador verá un drama. No lo va a leer. Dicho de otro modo: es la hoja de ruta. Un guión es una herramienta de trabajo, necesaria para todo proyecto audiovisual.

El público de un guión

Un guión tiene dos tipos de público: los que lo leen y los que no lo leen. Y los que lo leen seguramente serán menos que muchos de los libros menos vendidos en Amazon.

Los profesionales: son aquellos que leerán el guión y trabajarán a partir de él:

- Los productores, que son quienes tienen que ver algo especial en tu guión como para decidirse a producirlo.
- Director o realizador, que es quien va a encargarse de la puesta en escena de tu guión. Se encargará de buscar localizaciones y de dirigir a los actores y los técnicos: iluminación, tipo de encuadre, tiro de cámara... esas cosas.
- Equipo técnico: a partir del guión harán los decorados, pensarán el vestuario, seleccionarán a los actores...
- Casting: los actores leerán el guión y ejecutarán los diálogos y las acciones tal como le indique el director.
- Editores: una vez está todo rodado, a no ser que sea un directo o falso directo para tele, entrará en juego el montaje y la edición. Algunas escenas, o diálogos, pueden suprimirse, mientras que otras cambiarán de lugar en la película. Y eso es algo que no decide el guionista, ni siquiera el director al 100%, para eso están los montadores.

- Los espectadores: son los que ven el producto final, una vez ha pasado por las manos de todos. Los que lo ven y los que lo oyen. Los que van al cine a ver una película, los que ven una serie o un programa de la tele en su casa o los que escuchan un programa de radio. La película, el monólogo, o la serie ya no son un guión. No piensan en cómo está escrito sino en lo que ven y lo que escuchan.

Un guión es algo que va a terminar siendo un conjunto de imágenes. Por tanto cuando escribimos un guión lo hacemos pensando en imágenes. Repito que un guión no está pensado para ser leído sino para ser visto y oído. Escribir un guión significa narrar con imágenes. Un guionista lo que hace es buscar palabras para describir esas imágenes. Y aunque espero hablar de esto en un próximo post, ya os digo ahora que cuanto menos escribamos y más sencillo sea, mejor. Es decir: pocas palabras, frases simples. Esto no es literatura.

Se trata de poner imágenes en palabras para que puedan ser convertidas de nuevo en imágenes que los espectadores podrán ver.

Cuanto antes y más fácil evoque el guión esa imagen en la mente del productor, mejor. Conceptos claros, las palabras justas (que quiere decir muy pocas)

Para el público que nos lee: lo primero que necesita nuestro guión es el formato. Un guión es algo que se lee relativamente rápido. Nada que ver con una novela.

El formato es cómo queda el guión sobre el papel, la forma de distribuir las palabras en la página.

Gracias al formato podremos identificar rápidamente los distintos elementos, como las escenas. Con solo pasar las páginas un productor puede detectar qué tipo de escenarios y de acción va a desarrollarse en la película.

Para ese primer cliente, el productor, es para quien preparamos el documento de venta, que no siempre incluye el guión. A través de una sinopsis, de logline y story line, esperamos que el proyecto le llame la atención para que sienta ganas de leer, o hojear el guión entero.

Cuando lee el guión, insisto, no sabemos qué busca en él, puede que simplemente mire por encima para ver qué le costará producirlo, o para leer los diálogos y ver si hay buenos chistes. Para eso es básico que el guión tenga un formato claro y standard.

Los que nos leen están habituados al formato, por tanto con un simple golpe de vista y pasar las páginas serán capaces de detectar aquellas partes que les interesan.

Para el público que ve el producto final lo importante del guión son varias cosas:

Por un lado: la estructura. Dependiendo del género y el medio en el que trabajemos hablaremos de una estructura o de otra. No es lo mismo escribir una peli de terror que un programa de humor. Así que el público en función de lo que esté viendo espera unos acontecimientos determinados.

Espera asustarse cada x minutos cuando ve una peli de terror o sabe que con cierta música van a pasar cosas malas. Igual que uno que ve comedia por la tele espera reírse cada cierto tiempo. El guión tiene que tener una estructura clara, otro tema anotado en mi libreta de artículos pendientes.

No sólo en cuanto a la estructura es importante tener en cuenta el medio y el género. También lo es para el lenguaje y el contenido. Le hablarás distinto a un espectador de la tele, que a un oyente de radio o a un espectador en un cine.

La atención del público varía según el medio, y no es lo mismo escribir para radio, que para cine o para tele. Cuando escribes tienes que tener claro el medio para el que lo haces y cómo va a ser la atención del público. Repito que un guión se escribe para ser leído y oído.

1.2. Historias del guión.

El guión comenzó a partir de 1912, cuando Thomas Harper Ince, el primer gran productor que introduce las más modernas técnicas de producción, exigió a sus directores unas normas en las que se imponía el guión perfeccionista, elaborado hasta el detalle.



Así se fue imponiendo el guión y ganando prestigio el trabajo de los guionistas.

El guión comenzó pronto a tener dos partes: el literario, en el que se expresaba todo el texto en términos visuales, y el cinematográfico, que era desglosado en planos y secuencias. A esta fase se le llamaba continuidad, porque era la que daba el verdadero ritmo al relato. La mayor parte de las veces las realizaban dos guionistas diferentes.

Griffith, sin embargo, en 1916, no escribía ni una línea de sus guiones, y películas como *Intolerancia*, se llevó directamente de la cabeza del director al rodaje y montaje. En las películas cómicas tampoco se hacía guión, y era el 'gagmen', guionista especializado en gags, quien pensaba las escenas y chistes visuales que permitían el rodaje. Charles Chaplin, que era mucho más individualista que todos ellos y se fiaba menos de la capacidad de invención de los guionistas, no escribió sin embargo guiones detallados hasta el advenimiento del sonoro.

Los guionistas de los años 1930

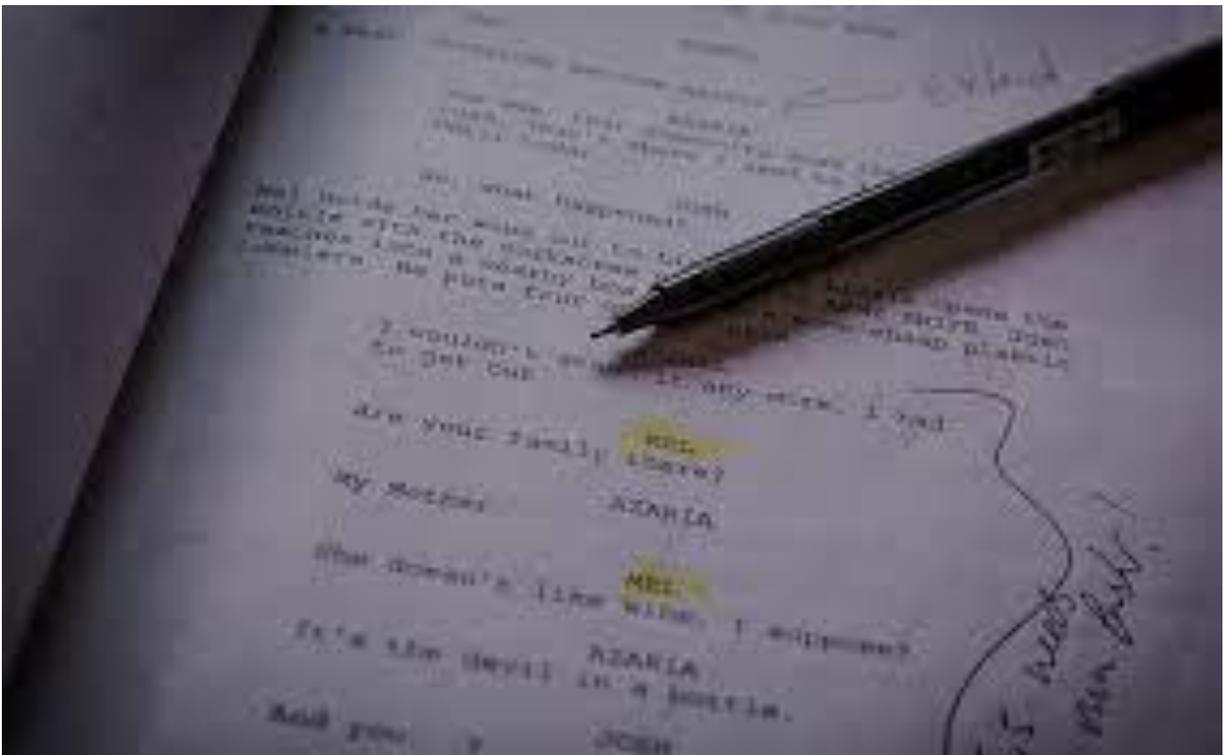
La llegada del cine sonoro cambió a toda la industria cinematográfica. El cambio lo sufrieron los actores, los directores y los técnicos. El avance era imparable pues el público, una vez probado el sonido, rechazó rápidamente el cine mudo. De todos los cambios apresurados que hubo que hacer con motivo del advenimiento del sonoro, la introducción de diálogos fue el más difícil y complicado. Los estudios se lanzaron a la búsqueda de autores de teatro, y novelistas, que invadieron los nuevos platós sonoros de Hollywood.

La tarea del guionista debe ser realizada en dos etapas. La primera es el guión «literario», que consiste en una descripción de la historia en términos visuales, sin detalles técnicos. La segunda, que puede hacerla otro guionista, desglosa el guión anterior en secuencias y planos. Es lo que se conoce como «continuidad».

Aunque el talento literario no necesariamente supone que se hagan buenos guiones, las habilidades son parecidas. Los escritores saben cómo manejar la palabra escrita, pero para escribir guiones deben conocer también el funcionamiento de la cámara, las labores de montaje y las posibilidades de actores y actrices. Grandes escritores han sido, y son, magníficos guionistas. Otros no han logrado hacer buenos guiones. Muchos buenos guionistas nunca han logrado hacer una buena novela. Son trabajos y técnicas literarias diferentes, muy creativas, ya que no existen reglas objetivas para escribir un guión.

1.3. Importancia del guión.

El guion es uno de los elementos más importantes en una obra cinematográfica, sino es que el más importante, pues éste es la base sobre la cual se crea una película. Como algunos han dicho, hacer una película es como hacer un pastel (aunque un pastel es la cosa más sencilla de hacer en comparación con una película) y, siguiendo esta analogía, el guion es la receta. No se puede hacer un pastel si no se sabe la receta para hacerlo. Lo mismo pasa con el guión. Porque el guion es la historia que se va a contar en la película, ahí es donde se encuentra el mensaje que la película pretende dejar al espectador, todo está ahí.



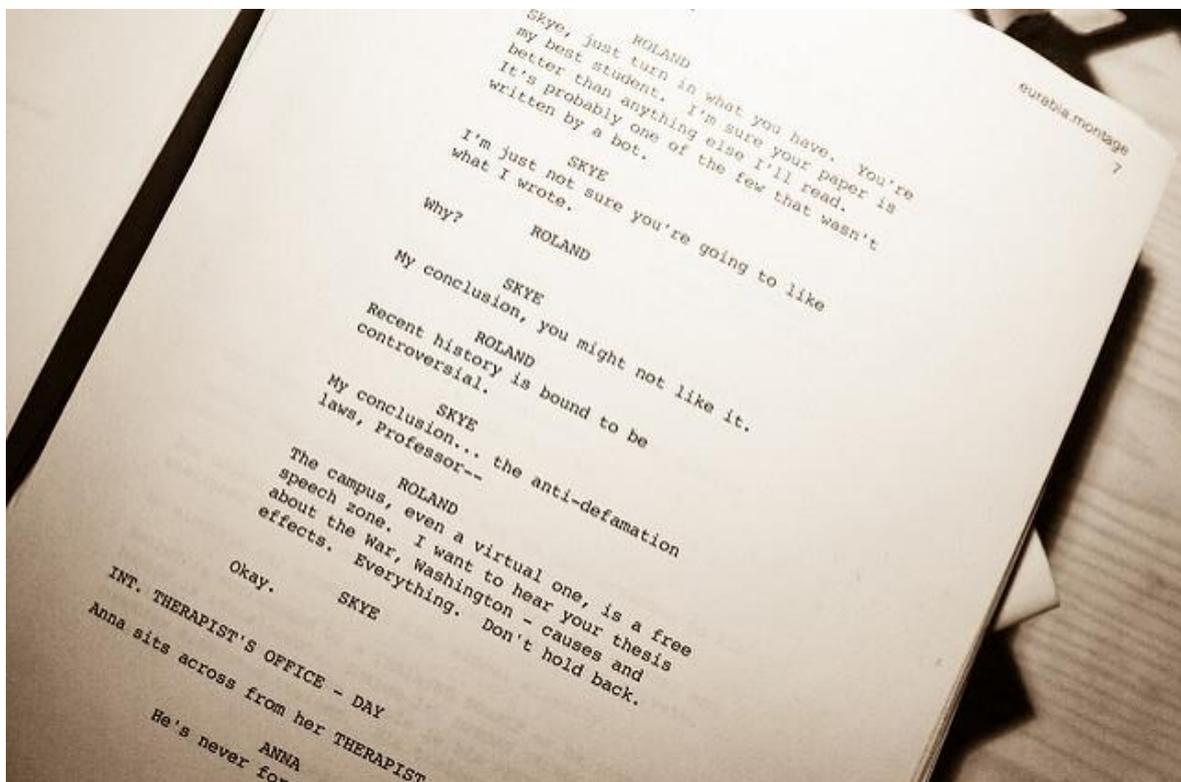
Y el guion no es solo una historia narrada en tiempo presente y en un formato distinto al de una novela. Es una herramienta. El guion es el punto de partida de una producción para comenzar a trabajar en todo lo que se va a necesitar para rodar la película. ¿Cuántos personajes hay? ¿Qué vestuarios usarán los actores? ¿En qué locaciones? ¿Cuánto tiempo va a durar la película? ¿En cuánto tiempo se rodará la película? Todas estas preguntas encuentran su respuesta en el guion, el recetario que la producción toma como guía para hacer su trabajo.

Así es como el guion es una mezcla entre un trabajo literario y una herramienta de trabajo. Por si mismo nos cuenta una historia completa y nos da cierto contexto de cómo son los elementos de

ésta, pero es hasta que la película esta terminada cuando el trabajo ha sido completado. El guion es la guía y puede que sufra algunos cambios en el proceso, puede que no se siga al pie de la letra, pero aún así sigue siendo los cimientos de la película.

Cuando se trabaja en la elaboración de recursos multimedia hay algunas previsiones que son de importancia capital para el cuidado de la calidad y efectividad de los productos que se proponen. Una de ellas, es tener muy clara la idea de lo que deseamos ilustrar por medio del multimedia.

Un guión multimedia es un escrito que anticipa lo que se va a grabar después, ya sea en audio o en video. Es la narración de una pequeña historia; la descripción de un fenómeno; la definición en extenso de un concepto.



De acuerdo a como sea planteado el texto, se puede redactar un guión que abarque diferentes niveles de profundidad taxonómica. Esto quiere decir que se puede redactar guiones muy sencillos, de difusión o informativos que sean básicos para ilustrar los fundamentos de un contenido temático disciplinar. O también se puede elaborar guiones un poco más complejos, que apelen a la descripción de relaciones y a la organización de elementos: que den rienda suelta a la

imaginación del escucha, o que le ayuden a comprender la historia. Los quiones que apelan a la reflexión, a la experiencia del escucha.

1.4. Guión teatral.

Guión es un concepto con varios usos y significados de acuerdo al contexto. En el ámbito del teatro, el guión es el libreto que presenta todos los contenidos necesarios para el desarrollo de una obra.

El guión teatral, por lo tanto, es un texto que especifica los diálogos que debe decir cada actor, detalla el desarrollo de cada escena, brinda información sobre la escenografía, etc. Por ejemplo: “Tengo que estudiar dos guiones teatrales para la próxima semana ya que haremos nuevas presentaciones”, “El escritor confesó que sueña con escribir guiones teatrales, aunque asegura no tener talento en dicho campo”, “El dramaturgo uruguayo sorprendió con un guión teatral de gran intensidad”.

Puede aplicarse la noción de guión teatral a diversos géneros. Un drama, una ópera o un musical cuentan con libretos que se adaptan a sus particularidades y que incluyen la información necesaria para cada caso.

Guión teatral y puesta en escena

El guión teatral, en definitiva, incluye los contenidos que se requieren para montar una puesta en escena determinada. Las ideas fundamentales de la obra aparecen en orden, por lo que el guión cuenta con una introducción, un desarrollo y un desenlace.

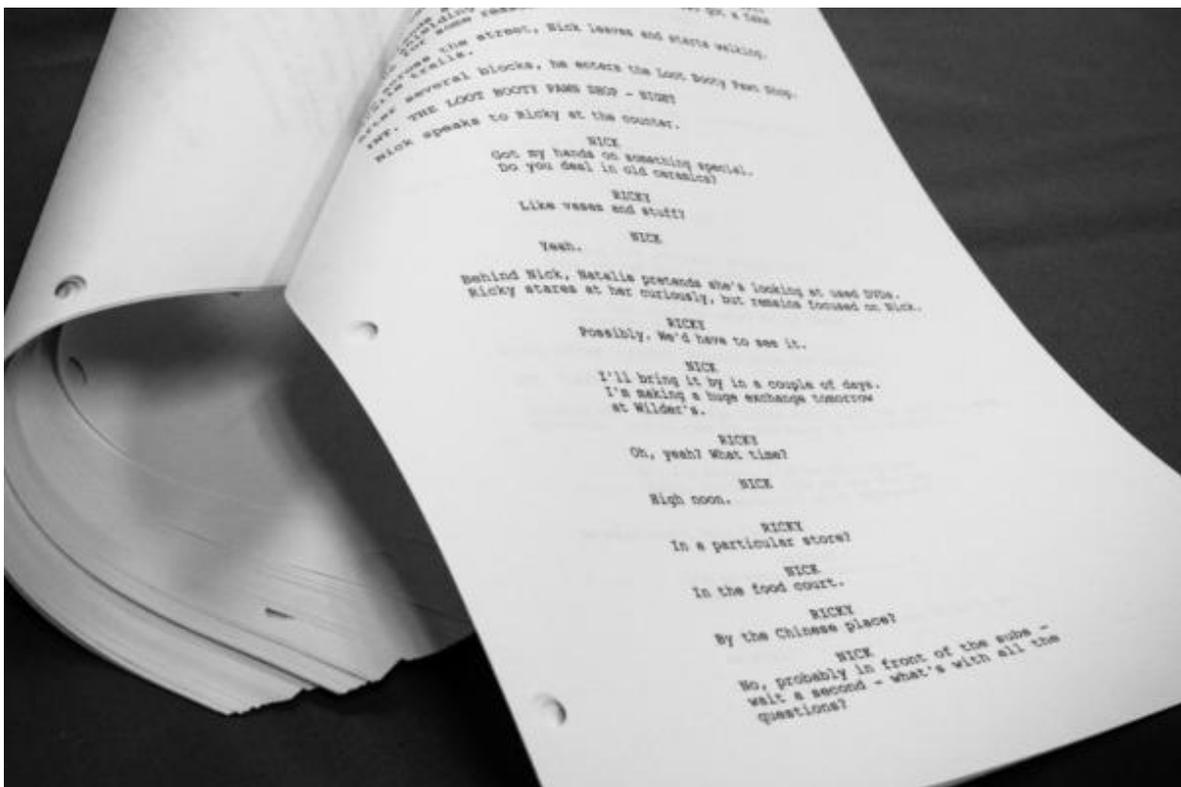
El objetivo es que todos los involucrados en la obra, desde el director hasta los actores, pasando por el escenógrafo, el iluminador y el vestuarista, sepan cómo se desarrollarán las acciones y qué va a ocurrir en cada escena.

Podría decirse que el diálogo es el elemento fundamental del guión, ya que indica qué deben decir los personajes. El guión, de todos modos, también informa sobre la escenografía e incluye acotaciones del autor (cuándo entran y salen los personajes, cuáles deben ser sus actitudes, etc.). Si el diálogo no parece natural, si el público no lo encuentra creíble o coherente con el universo de la obra, entonces es probable que no logre establecerse esa conexión mágica tan necesaria para que el drama cobre vida y llegue a la gente.

Orígenes históricos

Si bien cuando se habla de teatro se suele hacer referencia a Grecia y su invaluable legado, existen pruebas de que en el Antiguo Egipto, alrededor de 1.500 años antes de la edad cristiana, ya tenían lugar representaciones dramáticas que trataban la muerte y la resurrección de Osiris, el dios de la resurrección y la figura que simboliza la fertilidad y la regeneración del río Nilo. Cabe mencionar que los egipcios se valían de máscaras para sus actuaciones.

El origen de dicho descubrimiento fue un manuscrito incompleto que ha sido parcialmente traducido y que contiene lo que podría corresponder a una versión simplificada de un guión teatral actual. En él se aprecian diálogos que dan voz a personajes divinos y se estima que las representaciones tenían lugar en fechas de importancia religiosa para los egipcios, lo cual mantiene el teatro ligado al concepto de ritual.



Más allá del guión teatral

El teatro, a diferencia de otros géneros, como la novela y la poesía, exige el trabajo de varias personas para cobrar vida. Es cierto que una persona puede disfrutar de la lectura de un guión teatral en su intimidad, sin la necesidad de una representación actoral, pero no se puede negar

que no es ésta la intención de este arte, sino que tiene ambiciones mucho mayores. En otras palabras, no basta con una brillante escritura, sino que ésta debe complementarse con la labor de escenógrafos, directores, iluminadores, maquilladores y actores, entre otros integrantes.

Lamentablemente, una pobre representación y una mala dirección pueden interferir considerablemente en la percepción que el público tenga de una obra; como si esto fuera poco, en el caso de dramas de escritores que han fallecido, el prestigio de un guión teatral depende muchas veces de las manos en las que termina, algo que no puede ocurrir con los géneros antes mencionados.

Existen distintos tipos de libretos teatrales:

*Libreto del actor o cuaderno del personaje.

*Libreto del director, guion técnico del director de escena.

*Libreto del apuntador o libro del apuntador, es un tipo de guion técnico.

*Libreto de luces, guion técnico de los iluminadores.

*Libreto de tramoya.

*Libreto de vestuario, para los sastres y ciertos aspectos de la herramienta escenografía.

*Libreto del traspunte o hijuela, libro técnico del traspunte.

*Libreto del utilero o utilería.

*Guion técnico o libro anotado; incluye, además del texto, indicaciones de las salidas y entradas de actores, movimiento de actores en el escenario, pautas de iluminación, utilería, escenografía, vestuario, presupuestos de producción y calendario de ensayos.

1.5. Guión radiofónico.

Un guión puede ser un texto o libreto que especifica los contenidos y detalles necesarios para que pueda desarrollarse una obra o una emisión de televisión, cine, teatro o radio. Este escrito actúa como guía para quienes participan en la obra en cuestión.

Radio, por su parte, es un concepto con numerosos significados. En este caso nos interesa resaltar la acepción como radiorreceptor (el aparato que se utiliza para recoger las ondas que emite un radiotransmisor y transformarlas en sonido). Por extensión, se conoce como radio al medio de comunicación relacionado con esta tecnología.

Un guión de radio, por lo tanto, es un libreto que se utiliza en el marco de una emisión radiofónica. En el guión, se expresan las indicaciones que deben seguir el operador técnico y los locutores. Por ejemplo: “El director de la radio me pidió un guión y algunas grabaciones para analizar si nuestro programa puede encajar en su emisora”, “¿Tienes el guión a mano? El operador quiere verlo antes de iniciar la emisión”, “La profesora de periodismo nos enseñó a confeccionar un guión de radio”.

El guión radiofónico, por lo general, se divide en tres columnas. En la primera, se señala el tiempo del bloque (“9:30 a 9:45” o “15 minutos”). La segunda está destinada al operador técnico, quien debe encargarse de gestionar la salida al aire del programa, emitir la música de fondo y los efectos de sonido (“Track 5 Disco 1”, “Archivo nro. 2”, etc.). La tercera y última columna es la que corresponde a los locutores y periodistas (“Entrevista con el Lic. Brunetti”, “Debate sobre la ley laboral”).

Clasificación según el tipo de contenido.

Es posible hablar de varios tipos de guión de radio, según tres puntos de vista, que se exponen a continuación:

Según la información que contenga:

* Guión literario

Es aquél que pone por delante el texto que debe leer el equipo de locución y que no incluye las anotaciones técnicas que hacen a la planificación o a las figuras de montaje, por ejemplo, ya que simplemente indica (por lo general, en mayúscula) los momentos en los cuales se debe reproducir música y efectos de sonido. Además, también señala indicaciones tales como el estado de ánimo que deben representar los locutores.

* Guión técnico

Las indicaciones técnicas tienen el protagonismo en este tipo de guión de radio, mientras que el texto verbal recibe una importancia moderada y casi simbólica; por ejemplo, es posible que en lugar de las líneas textuales se indique la idea en un par de palabras (como ser «cuerpo noticia», en lugar de la noticia misma). En la radio de la actualidad éste es el tipo de guión más utilizado.

* Guión técnico-literario

Contiene tanta información como sea posible, combinando los dos tipos recién expuestos.

Guión de radio de acuerdo a las opciones de modificación

Según la posibilidad de modificarlo:

*Guión abierto

Se crea para poder ser alterado durante la emisión de un programa, por lo cual se caracteriza por ser muy flexible.

*Guión cerrado

Como su nombre indica, no admite cambios.

Formas posibles según su forma:

*Guión americano

Consta de una sola columna y se vale de párrafos con sangría para separar las indicaciones técnicas de las textuales. Las anotaciones técnicas se presentan subrayadas y los nombres de los

locutores, en letra mayúscula. Por otro lado, se suele reservar un cierto margen a la izquierda para potenciales anotaciones o alteraciones.

* Guión europeo

A diferencia del americano, el guión de radio europeo tiene dos columnas o más. La primera (que se encuentra a la izquierda) se utiliza para las indicaciones técnicas; la o las demás sirven para el texto completo de los locutores y para todas las cuestiones relacionadas con el contenido.

1.6. Guión cinematográfico.

El guion cinematográfico no es literario, es decir, no está planteado para que sea leído como si de un libro se tratara, por lo que hay que ir directos, condensar el máximo posible y además de escribir de la forma más simple posible. Ten en cuenta que un guion de cine es la herramienta para un equipo (directores, actores, productores, directores de arte, directores de fotografía, etc). Aunque tampoco debemos olvidar que se debe poder leer con facilidad y fomentar que el lector quiera continuar hasta el final.

Por lo que debemos encontrar el equilibrio de hacerlo atractivo, pero tampoco convertirlo en una novela. Antes de continuar, hay que mencionar que esta guía da la estructura y puntos generales para escribir un guion, porque no hay una fórmula exacta que garantice que el texto que salga vaya a ser rodado, nunca se sabe si una historia que escribiste hace 5 años y la dejaste en el cajón resulta ser la ganadora de las 3 que tenías para un pitching.

Y, además, cuando escribes un guion, no estas escribiendo algo definitivo. Prácticamente hasta que se estrena la película, el guion puede cambiar. Por lo que debes estar abierto a cambiar cosas, porque durante la venta, el rodaje e incluso el montaje, el guion puede cambiar.

El guion cinematográfico es un tipo de guion destinado a la producción fílmica en el que se expone el contenido de una película de cine con los detalles necesarios para su realización.

El guion cinematográfico se divide en secuencias o escenas, así como las acciones y los diálogos que se producen entre los personajes. También contiene la relación de los acontecimientos, las descripciones del entorno y todas cuantas acotaciones breves se puedan hacer para describir las emociones de los personajes. Un guion literario bien escrito tiene que transmitir toda la información necesaria para que el lector pueda visualizar el total desarrollo de la película en su imaginación: cómo transcurre el diálogo, cómo actúan los personajes y con qué objetos interactúan, sin especificar todavía los pormenores de la producción ni el trabajo de cámara, cosas que solo se incluyen en el guion técnico.

A lo largo del tiempo se han ido estandarizando ciertos requisitos de formato en los guiones. Son requisitos que la industria del cine espera encontrar en un guion profesional y van desde la tipografía hasta los márgenes y cómo marcar los cambios de escena: si la acción sucede en

interiores, exteriores, de día o de noche. También se separa claramente el diálogo de los personajes del resto de la acción.

Tipos de guión

El guion cinematográfico existe en dos versiones, dependiendo del momento de producción en que se encuentre. El trabajo comienza con el guion literario que da comienzo antes incluso de que se apruebe la producción, suele realizarlo únicamente el guionista y muchas de estas obras no llegan nunca a convertirse en películas.

Cuando un productor aprueba un guion literario se comienza el trabajo para desarrollar el guion técnico. En este segundo caso participan más personas empezando por el productor, que puede exigir los cambios que considere, siguiendo por el Director que suele cambiar partes enteras y le añade cuantos detalles técnicos necesite para realizar cada uno de los planos de la película.

El guion literario: formato

Los guiones literarios se dividen en secuencias o escenas.

Tienen un formato propio que permite que el director, los actores y todo el equipo técnico, puedan leerlo fácilmente y saber cómo y dónde se desarrolla la historia.

Una escena o secuencia es simplemente un fragmento de historia que ocurre en el mismo espacio y/o tiempo.

Esto quiere decir que cuando cambiemos de escenario, o si hay una elipsis temporal dentro de un mismo escenario, cambiaremos de escena.

Encabezado de secuencia

Se escribe en mayúscula, y describe si es interior o exterior, el nombre del decorado, y si es noche o día. También podría incluir si es atardecer o amanecer.

Por ejemplo:

INT. COCINA – NOCHE

EXT. PLAYA – DÍA

EXT. CASA DE CARLOS/TERRAZA – ATARDECER

Si la acción transcurriese en un coche que avanza por la carretera, y queremos mostrar que vemos el interior pero también el exterior, podríamos utilizar la siguiente fórmula.

EXT-INT. COCHE DE CARLOS – DÍA

Y si por ejemplo dentro de una casa van a aparecer diferentes decorados, podemos usar esta fórmula.

EXT. CASA DE CARLOS/TERRAZA – ATARDECER

INT. CASA DE CARLOS/COCINA – NOCHE

INT. CASA DE CARLOS/DORMITORIO – DÍA

Así utilizamos siempre la misma estructura, y es más fácil de leer.

Acción

La acción describe brevemente el decorado y las acciones que van teniendo lugar. Eso sí, siempre en presente y en tercera persona.

Esto es muy importante. En un guion las cosas no pueden suceder ni en pasado ni en futuro. Sólo nos dedicamos a describir lo que vemos, y siempre en tiempo presente.

Otra cosa importante es que el estilo debe ser sencillo, sin florituras, y sin muchos recursos literarios.

Esto no quiere decir que escribamos como robots.

Cada guionista desarrolla su propio estilo a la hora de describir las acciones. Algunos son más asépticos, y otros se permiten descripciones mucho más largas.

Pero por lo general, se recomienda ser bastante escueto a la hora de describir

1.7. Guión técnico.

Un guión técnico es la versión técnica de un guión literario es decir, el documento en el que se señalan los detalles que luego saldrán plasmados en pantalla en forma de planos y escenas. Como podemos encontrar de varios tipos al respecto, os ofrecemos a continuación, todos los detalles referidos a los ejemplos de guión técnico.

Como se sabe en todo el mundo y más en el espacio de escritura o de los escritores propiamente y de forma contraria a lo que su nombre implica, un guion técnico no es una versión técnica del guion literario, como muchos lo piensan y como se ha establecido en diversas partes, pues se debe aclarar que se trata de un documento de producción que contiene la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos que la obra audiovisual requiere, es decir, es un instrumento que se debe utilizar para que todo salga de la mejor manera y esto es, de forma planificada como lo establecen diversos.

Ahora bien, se debe precisar si el guion técnico debe contener el troceo por secuencias y planos. En él se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales, iluminación, etcétera, todo esto, se debe cumplir casi que a la perfección, pues de lo contrario se podría incurrir en un error al no seguir con las reglas de escena que se planean imponer en la obra.

Dicho de otra forma, el guion técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto de una forma adecuada y completa. En ese sentido, al guion técnico le sigue un bloque que contiene la descripción de la acción, de los actores, sus diálogos, efectos, músicas, ambiente y las características para la toma de sonido: sincrónico, referencia, muda o play-back, por lo que debe ser manejado por expertos.

Para un mayor entendimiento se debe decir que el guion técnico es la transcripción en planos cinematográficos de las escenas definidas en el guion literario. Es decir, se trata de un documento en el que el director planifica la realización de la película incorporando al relato escrito por el guionista indicaciones técnicas precisas como el número de planos, el encuadre de cada uno, los movimientos de la cámara, los detalles de iluminación o de decorado o los efectos de sonido que se deben incorporar a la obra.

Finalmente se debe aclarar que los guiones técnicos a menudo se acompaña el texto con bocetos de los planos, los cuales muestran una ilustración de lo que se va a poner en escena tal como lo contemplan los cuales siempre tienen diversos temas para poner en escena.

Cómo se divide un guión técnico

Básicamente, un guión técnico se dividirá en varios apartados de manera que debemos ir rellenando cada uno de ellos para que podamos aportar toda la información necesaria para poder llevar a cabo el rodaje del guión literario.

De este modo, dentro del guión técnico nos vamos a encontrar una especie de plantilla que podemos dividir de la siguiente manera a través de sus distintos apartados:

Secuencia: En ella se apuntará el número de secuencia que se va a rodar (por ejemplo si una película comienza con una secuencia de unos niños jugando en un parque).

Escena: Dentro de una misma secuencia nos podemos encontrar con distintas escenas (por ejemplo en la secuencia de los niños jugando en el parque, que veamos una escena de dos peleándose y luego otros dos niños corriendo).

Plano: Dentro de cada escena se producen distintos planos que se deben especificar o explicar en nuestro guión técnico (por ejemplo si en la escena de los niños en el parque vemos un primer plano de los niños que discuten, o si los niños que corren aparecen en un plano general).

Decorado: Se debe detallar para cada escena cuál es el escenario o decorado en el que se está y dar detalles de cosas que sean importantes (por ejemplo que el parque de los niños jugando esté lleno de bancos o de árboles).

Sonido: Es importante que señalemos si el sonido va a ser para un interior o exterior, o si se van a desarrollar diálogos para que el equipo de sonido sea consciente de ello.

Luz: Se debe señalar también que tipo de iluminación se va a necesitar para cada secuencia, escena y plano.

Acción: Es importante detallar cada secuencia de acciones que se van a dar en cada escena de nuestro guión técnico.

Diálogos: Y también se tiene que apuntar si hay o no diálogos y cuáles son (a veces no se pone todo sino que se hace referencia a un trozo del diálogo o se señala las páginas del guión literario en el que podemos encontrar el diálogo en cuestión).

Otros: En este apartado se puede incluir toda la información extra que sea necesaria o que queramos que se sepa junto a lo señalado, como por ejemplo que el equipo de producción sepa qué calle o calles se deben cortar para el rodaje de determinada escena o si por ejemplo se debe contar con algún equipo externo al de rodaje.

Hora: Además, aunque no siempre ocurre, en mucho guiones técnicos se incluye como primer apartado una casilla que va destinada a la hora en la que se va a rodar la primera escena y así sucesivamente para que veamos cuanto va a durar el rodaje de nuestro guión literario.

1.8. Guión ilustrado. Storyboard.

Un guión gráfico es un organizador gráfico que planea una narrativa. Los storyboards son una forma poderosa de presentar visualmente la información; La dirección lineal de las celdas es perfecta para contar historias, explicar un proceso y mostrar el paso del tiempo. En su núcleo, los guiones gráficos son un conjunto de dibujos secuenciales para contar una historia. Al dividir una historia en trozos lineales, de tamaño de bocado, permite al autor enfocarse en cada celda por separado, sin distracción.



Los storyboards originales mostraban historias divididas en pedazos. Cada parte de la historia se dibujó en una tarjeta o papel y se fijó en un tablero en orden secuencial. Luego, los colaboradores pudieron hablar y revisar la historia mirando una parte a la vez, verificando que tuviera sentido y planificando la producción. En lugar de rehacer un dibujo a gran escala cuando se realizaron cambios, una sola tarjeta se puede reordenar, volver a dibujar o incluso eliminar. ¡La posibilidad de hacer cambios fácilmente antes de tiempo ahorra mucho tiempo y dinero!

En los últimos 80 años, el uso de guiones gráficos ha crecido. Siguiendo las raíces de la animación y la creación de películas, las agencias de publicidad utilizan los guiones gráficos para los comerciales, los directores para obras teatrales y los artistas para cómics. Los guiones gráficos también han encontrado su camino en el mundo de los negocios para modelar cómo los clientes interactúan con los nuevos productos.

Todos necesitamos planear algo, ya sea en el trabajo, la escuela o el hogar. El guión gráfico del resultado deseado, incluso de una manera muy simplificada, lo ayuda a prepararse para posibles problemas, a asegurarse de que su plan sea sólido y / o a comunicar ideas a otros. Hay muchos usos para los guiones gráficos en la industria del entretenimiento, el mundo de los negocios y la educación.

Lo último en narración visual es el cine. Los guiones gráficos se utilizaron por primera vez para este propósito y funcionan tan bien (si no mejor) que en la década de 1930. Al crear un guión gráfico antes de filmar, puede planificar mejor los ángulos, ajustes, accesorios, actores, efectos, etc. de su cámara, y ser más trabajador durante la producción. El guión gráfico de antemano también comprueba si su script tiene sentido y le permite corregir los errores antes de que sean demasiado caros de corregir.

Estos son algunos proyectos cinematográficos que se benefician enormemente del guion gráfico.

- Anuncio comercial

- Programa de televisión (con o sin cortes comerciales)

- Video instruccional

- Largometraje

- Cine independiente

- Videos de YouTube y Vimeo

El invento del storyboard se suele atribuir a Georges Méliès, uno de los pioneros del cine.

Luego fue evolucionando, y se convirtió en una herramienta habitual en los estudios de Walt Disney durante los años 1930. Y en la siguiente década, la técnica del storyboarding se popularizó en la producción de películas con actores.



Alfred Hitchcock fue uno de los directores que más apostó por el storyboard para la preproducción de sus películas.

No es necesario utilizar un storyboard. No todos los cineastas usan storyboard, y tampoco es un documento obligatorio.

De hecho, hay cineastas que prefieren no tener todo tan planificado, y no les gusta. Y hay que destacar que muchísimos directores y directoras que no usan storyboard, han hecho grandes películas.

Y luego hay casos extremos como el de Bong Joon-ho, para quien el storyboard es prácticamente el documento donde están todos los planos de la película.

Cada cineasta decide cuál es la forma que más le gusta de trabajar. En publicidad sí es posible que lo pida el cliente, pero esa es otra historia.

1.9. El guonista.

Un guionista es una persona encargada de escribir el guion de una producción cinematográfica, televisiva, historietística o radiofónica. Dicho guion puede consistir en una historia original o bien en la readaptación de otro guion, procedente de otra obra ya existente (una novela, un musical, una biografía, etc.).

Al ser parte de la industria audiovisual -una industria grande y con muchos departamentos- es común que el guionista también realice labores de dirección, producción o incluso interpretación de sus propias obras. También es común que haya guionistas que escriban y publiquen novelas, desarrollando una carrera literaria.

Los guionistas escriben en un formato propio que permite que director/a, productor/a, actores y actrices, y cualquier otra persona que intervenga en la realización de la película puedan interpretar el texto sin margen de dudas. Existen dos tipos de guion: el guion literario, que es aquel en el que todavía no se dan indicaciones técnicas para la realización de la película, y el guion técnico, en el que, en efecto, se dan dichas indicaciones. El primero lo escribe el guionista; el segundo, el director.

Para comenzar un proyecto audiovisual se debe iniciar con la creación de una idea. La idea es generalmente pensada y desarrollada por el guionista, quien tiene a cargo la tarea de escribir de manera profesional un guion, además de aprender a integrarse al medio cinematográfico dando a conocer su trabajo de manera elocuente y concisa.

La profesión del guionista tiene sus antecedentes en el contador de historias que nace en las culturas primitivas, recibiendo distintos nombres: trovadores, juglares, escritores, novelistas etc. Esta profesión en la actualidad recibe formalmente el nombre de guionista. En palabras de Pablo del Teso, el guionista:

“es responsable directo de escribir los documentos de guión aplicando los principios y las herramientas del arte de contar historias, las cuales conoce y maneja a la perfección ...”

Los guionistas pueden obtener sus ideas de diversas fuentes:

Idea personal: Son ideas que se obtienen de las vivencias personales.

Idea gratuita: Se obtiene de diarios o revistas, es aquella idea que se obtiene de manera gratuita.

Idea adaptada: Surge de querer realizar una idea en otro formato que no sea el original.

Idea transformada: Surge a partir de una ficción pre- existente.

Idea onírica: Idea extraída de sueños o pesadillas.

Idea auditiva/verbal: Surge de algo que es contado por alguien.

Idea solicitada: Es cuando se le solicita al guionista escribir sobre un tema prefijado.

Mercado de trabajo.

Existen 2 tipos de guionistas en relación al mercado de trabajo:

Freelancer: Son aquellos guionistas que trabajan de forma independiente, negociando por su cuenta el guion que escribieron.

Contratados: Son guionistas que trabajan para grandes productoras.

Existen prejuicios acerca de la tarea de escribir un guion, que se ven generalmente reflejados en la remuneración baja que reciben los guionistas (salvo excepciones). La labor del guionista suele ser vista (por personas que no trabajan en la industria), como una tarea carente de esfuerzo y que se produce por "arte de magia". El guionista es quien decide llevar a cabo el desarrollo de una idea, no sólo quién la imagina, sino quién la desarrolla. Este es un motivo por el cual muchos autores buscan reivindicar la figura del guionista dando a conocer a través de libros o manuales, el verdadero trabajo que este rol enfrenta.

Equipo de Guión

El equipo de desarrollo de Guion tiene en su cabeza al Guionista- editor quién se encuentra a cargo de 2 áreas:

·Guionista: El guionista está encargado de elaborar y escribir los documentos de guion, además de brindar historias potencialmente atractivas en función al público-objetivo determinado. Dentro de

los documentos de guion que elabora el guionista se encuentran: La premisa, Sinopsis, Tratamiento, Escaleta, Guion.

Jefe de investigación: El jefe de investigación junto con su equipo de investigación, brinda la información necesaria que se requiere para el desarrollo del guion. Su labor es presentar la información de forma clara y contextualizada. Los informes de investigación de guion pueden ser presentados de manera escrita o audiovisual.

Rol del guionista-editor.

- El guionista editor

Tiene como objetivo principal centrarse en el público objetivo, considerando que la historia a desarrollar debe resultar interesante para éste. Comúnmente debe brindar informes al productor ejecutivo acerca de las fortalezas y debilidades del guion en proceso.

- El guionista- editor como consultor

Este guionista-editor trabaja como consultor, a la par del guionista. Tiene la función de supervisar al guionista con una perspectiva más objetiva y profesional de los problemas que pueda tener el guion. Además busca brindar estrategias para solucionar los problemas observados.

- El guionista-editor como co-autor

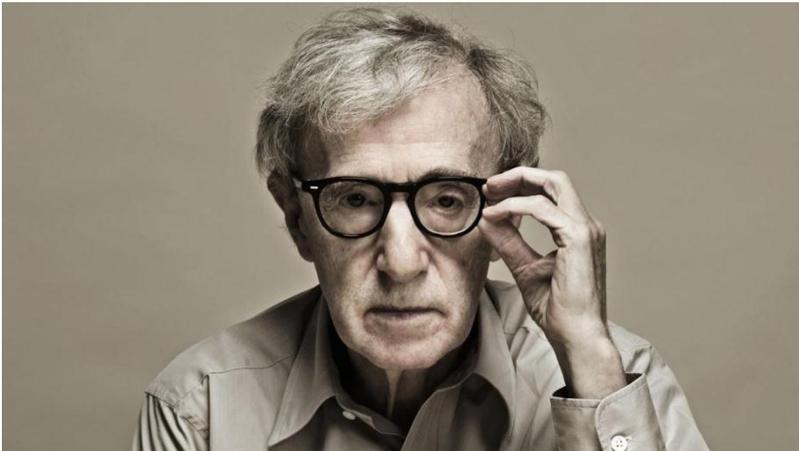
El guionista-editor en su rol de co-autor trabaja a la par con el guionista y participa en las soluciones creativas y en el proceso de escritura (no brinda estrategias para su futura solución sino que participa del proceso creativo). El guionista- editor también es co-autor debido a que participa en la creación de la obra, por lo tanto debe realizar el registro legal de ésta junto con el guionista y también firmar los contratos de cesión de derechos.

- El guionista-editor como gerente

Debe definir cuál es la información que se requiere en la escritura del guion para que el jefe de investigación le proporcione. Recibe de parte del productor ejecutivo las estrategias del proyecto y él debe definir las estrategias para el desarrollo del guion.

I.10.Guionistas Famosos.

Woody Allen



A los dieciséis años, Woody Allen comienza a enviar historias de humor a diferentes periódicos. Después de escribir varias obras para la televisión y numerosas crónicas para revistas como Playboy, en 1961 decide subirse al escenario. Y pronto empieza a recorrer algunos cabarets y platós de televisión.

El productor Charles K. Feldman se fija en él y le ofrece la posibilidad de escribir el guión de '¿Qué tal, Pussycat?' (1965) y un año más tarde participa en el de 'Casino Royale'. A partir de ahí despejaría su carrera profesional más reconocida por dirección. Pero no olvidemos que la gran mayoría de sus obras son escritas por él, además de colaborar escribiendo guiones para otros realizadores como Jean-Luc Godard y Paul Mazursky.

Mejor conocido por: Annie Hall (1977); Manhattan (1979); Delitos Y Faltas (1989); Match Point (2015)

Quentin Tarantino



Quentin Tarantino pasó su juventud en un suburbio de Los Ángeles donde su pasión por el cine le llevó a trabajar en un video. Fue allí donde escribió sus dos primeros guiones: ‘Asesinos natos’ y ‘Amor A Quemarropa’.

Con el dinero que sacó de su venta financió su primera película, ‘Reservoir dogs’, que contó con Harvey Keitel desde el primer momento debido a que éste quedó encantado con el guión. En 1994, el estadounidense rueda ‘Pulp Fiction’, que rápidamente se convirtió en una película de culto para millones de espectadores y le ganó la Palma De Oro en Cannes consolidándolo como uno de los mejores realizadores cinematográficos.

Mejor conocido por: Perros De Reserva (1992); Pulp Fiction (1994); Bastardos Sin Gloria (2009); Había Una Vez En Hollywood (2019)

Billy Wilder



Antes de ser director, Wilder trabajó muchos años como guionista. Contó muchas veces que se hizo director para evitar que otros destrozaran su obra. Ciertamente, si nunca se hubiese convertido en director, aún sería considerado hoy día como uno de los más grandes guionistas de los años treinta y cuarenta.

Periodista de bastante prestigio en la Alemania de los años veinte, viajó a Estados Unidos una vez Hitler se hizo con el poder. Buscando siempre la oportunidad de convertirse en director, aprendiendo todo lo que podía, pudo escribir guiones de la brillantez y el ingenio de ‘La octava mujer de Barba Azul’ y ‘Ninotchka’, ambas dirigidas por Ernst Lubitsch en 1938 y 1939, de quien era admirador y amigo. Pero también guiones para Raoul Walsh o Mitchell Leisen. Y para otro director a quien tanto admiraba, Howard Hawks, escribió el estupendo libreto de ‘Bola de fuego’ (1941).

Mejor conocido por: Sunset Boulevard (1950); Sabrina (1959); Some Like It Hot (1959); The Apartment (1960)

Leigh Brackett



Escribió algunos de los mejores westerns de la historia, concretamente para el gran Howard Hawks.

Novelista de éxito en el género de la ciencia ficción, Hawks insistió en que fuera ella quien escribiera 'El sueño eterno' (1946) junto nada menos que William Faulkner. Pese a este éxito, se mantuvo alejada del cine muchos años, hasta que volvió con Hawks y le regaló los guiones de 'Río Bravo' (1959), 'El Dorado' (1966) y 'Río Lobo' (1970), además de 'Hatari!' (1962). Por si fuera poco, es la responsable de la primera versión del guión de 'El imperio contraataca' (Irvin Kershner, 1980), que entregó poco antes de morir.

Mejor conocida por: ¡Todas las mencionadas en el texto!

I.II.Guionistas mexicanos.

Guillermo del Toro



Guillermo del Toro es un reconocido cineasta y dramaturgo mexicano que comenzó a filmar de adolescente, durante su período de estudios en el Instituto de Ciencias. Inclusive, estuvo 10 años en diseño de maquillaje y creó su propia compañía, “Necropia”, antes de producir su primera cinta con 21 años. Del Toro ha dirigido varias películas y adaptaciones como Blade II y Hellboy, algunas cintas de terror y fantasía histórica como El laberinto del fauno y El espinazo del diablo. Pinocho (2021) es el proyecto que está desarrollando actualmente, donde hace de productor, guionista y director.

Alejandro González Iñárritu



Alejandro González Iñárritu es director y guionista ganador del Óscar, que debutó con la cinta Amores Perros en el 2000. En su haber suma otros conocidos filmes como Babel, Biutiful, La inesperada virtud de la ignorancia, o 21 gramos. Algo curioso de su vida es que trabajó en Europa y África entre los 17 y 19 años, lo que respondería a las ubicaciones que suele utilizar en sus filmes. Su último proyecto como director, productor y guionista fue en 2017 con Carne y Arena.

Guillermo Arriaga



Guillermo Arriaga es un escritor, productor y director mexicano que ha trabajado mano a mano con Alejandro González Iñárritu en el libreto de cintas tan famosas como Amores perros, 21 gramos y Babel. Algunos de sus trabajos se inspiran en vivencias personales, como la de haber

perdido el sentido del olfato después de una pelea callejera. Obtuvo un Premio Cannes al mejor guión con la película Los tres entierros de Melquiades Estrada y presentó su ópera prima (Camino a la redención) como director en 2008.

Lucía Carreras



Guionista, directora y productora. Reconocida por su trabajo en Tamara y la Catarina (2016), así como co-guionista en las multipremiadas cintas: Año bisiesto (2010) y La Jaula de Oro (2013).

1.12. Guión e improvisación.

El proceso de creación de un largometraje y, especialmente, su fase de rodaje, destaca por ser una tarea en la que todos los elementos que la conforman deben estar calculados perfectamente y a conciencia antes de gritar "¡acción!", con el fin de evitar sorpresas indeseables y retrasos traducidos en pérdidas de dinero. No obstante, a veces se hace necesario escapar de este férreo control y dar rienda suelta al instinto para obtener un producto brillante.



Una de las escenas más conocidas por la espectacular improvisación de Heath Ledger en la película de Batman.

Por encima del resto de miembros del equipo técnico y artístico que hacen posible la gestación de una película, es el actor el que tiene una mayor libertad a la hora de salirse del guión —nunca mejor dicho— y entregarse al noble arte de la improvisación, llegando a extraer oro puro de una pequeña frase, un gesto e incluso monólogos enteros surgidos de su mente y propiciados por, como dirían los Asia, "el calor del momento".

Toda gran película debe tener detrás un buen guión, pero a veces las grandes escenas del cine surgen cuando sus actores deciden salirse de la ruta y dar rienda suelta a la improvisación. En

ocasiones, la importancia de estas ocurrencias es tal que marcan para siempre las películas y ya no podríamos imaginarlas de otra manera.



Algunas de las mejores escenas del cine nacieron a partir de una improvisación. Gestos, líneas, reacciones, interpretaciones y una paleta orgánica de combinaciones que construyen un universo. Eslmprocine, un colectivo de artistas hispanohablantes que residen en Berlín, idearon un original modo de llevar sus historias a las pantallas, con su estilo, su humor y su calidez. Además de dos series, Aislados y Berlineses –que en breve presentará nuevos episodios y que obtuvo el Audience Award en The Indie For You Web Series Fest–, realizaron varios cortometrajes, entre ellos, Las cenizas y El resort, exhibido recientemente en el Festival Evolution de Mallorca.

La historia no se improvisa; sí, las escenas. Este es el lema de este grupo de creadores. También, para facilitar la labor de los actores y su viaje dentro de los personajes que interpretan.



El cine de improvisación tiene también algunas complicaciones, principalmente, en el momento de la edición, ya que algunas escenas pueden ser muy extensas. El Improcine tampoco es, por el momento, muy rentable, pero esto no detiene a sus creadores. “El trabajo en conjunto es muy guay, muy nutritivo”, señala Galimberti, quien destaca la organicidad, la frescura de las escenas. Ella ha experimentado, como actriz, algunos guiones artificiales, o alejados de la coloquialidad. Este nuevo modo de narrar desafía las reglas del cine tradicional e incluso de misma definición de “improvisar”, contraria a la que propone el Diccionario de la lengua española. La labor de este colectivo tiene tracción espontánea, pasión y verdad.

UNIDAD II : PRODUCCIÓN.

2.1. Preproducción.

La preproducción es una etapa esencial en una producción audiovisual porque defines lo que quieres hacer y lo que se necesita para poder hacerlo. El problema es que hay muchas personas que no son conscientes de esta etapa o no la creen necesaria y la eliminan de su proyecto.

Antes de comenzar a hablar de qué es la preproducción audiovisual debemos tener claro que cuando vamos a llevar a cabo una producción audiovisual debemos saber exactamente que queremos hacer, ya sea salir con la cámara de vídeo en mano a improvisar como si estuviéramos haciendo un reportaje, o llevar algo más meditado escribiendo una historia que queremos rodar.

Pero en definitiva, lo que vamos a estar haciendo es contar historias mediante imágenes en movimiento, por lo que necesitamos saber qué queremos contar (duración, tono, distribución, proyección...).

Cuando no se lleva a cabo la preproducción audiovisual, llegas al lugar donde vas a rodar sin tener idea de lo que quieres o a dónde vas. Por consiguiente, tardas mucho más de lo que deberías porque encuentras eventos imprevistos (accidentes de producción) y el proyecto termina siendo más caro porque lo que tenías en mente no se puede llevar a cabo. Por esta razón, la preproducción audiovisual es esencial.

En esta es etapa en la que «ideamos» el proyecto audiovisual. En primer lugar escribimos la historia que queremos contar para más tarde desarrollar un guion y un storyboard. La fase de preproducción nos facilita saber dónde vamos a ir a rodar nuestro vídeo, y que es lo que necesitaremos para llevarlo a cabo (recursos técnicos, personal, financiación, etc.).

Etapas de una preproducción audiovisual

En primer lugar, desarrollas la idea que tienes en mente, la traduces en un guión (describes lo que quieres y cómo lo quieres), haces un guión gráfico y finalmente decides cómo vas a entregarlo al proyecto.

I. Idea

En esta fase de preproducción debes dejar claro cuál es la idea y cómo vas a llevarla a cabo a través del video. Por eso, tendrás que pensar en ti, o en tu equipo de trabajo si estás en una empresa de producción audiovisual, de qué se tratará tu proyecto y qué tipo de video será (publicidad, video corporativo, infografía animada, etc.).

Está claro que vas a contar una historia a través de imágenes, ya sean cortas o largas, de suspenso o humor, predecibles o con muchos giros de guión. Solo tienes que ver qué tipo de historia vas a contar para dejar claras las necesidades de la producción audiovisual.

Necesidades de una producción audiovisual

Duración: No es lo mismo contar una historia de 2 minutos o hacer un cortometraje de 15 minutos.

Audiencia: Debes saber para quién es, quién es tu audiencia. ¿Será una historia para niños o adultos? Conocer a qué tipo de personas se dirigirá tu historia revelará otros requisitos.

Clave: cómic, drama, suspenso, terror, etc.

Personal: Es importante conocer tanto al personal que trabaja explícitamente en la producción del video como a los actores, si es necesario. Está claro que si vas a grabar un evento no necesitarás actores, ya que los invitados actuarán como personajes.

Técnicas: ¿Cuántas cámaras necesitarás? ¿En qué formatos de video grabarás? ¿Necesitas iluminación?

Otros: En la etapa de preproducción se te pueden ocurrir muchas cosas, desde las más fáciles hasta las increíbles necesidades de recursos.

2. Texto

Antes de empezar a trabajar, debes saber de qué vas a hablar en tu guión. Una vez que lo tengas claro, puedes hacer un guión, ya sea literario o técnico. En el guión, vas a estructurar toda tu historia (episodios, capítulos, personajes, etc.). La «división» que hagas dependerá del tipo de video.

El guión literario no es otra cosa que la narración de tu proyecto, que incluye los diálogos y acciones de los personajes, así como anotaciones sobre los escenarios, intensidad, música, etc.

El guión técnico marcará los requisitos que tienen que ver con cámaras, objetivos, planos, movimientos de cámara (zoom o paneo), luces, audios, localizaciones, etc. Puede ser tan extenso como lo decidas en la preproducción.

Hasta este punto, hemos visto las fases de la preproducción audiovisual. Dependiendo del proyecto que lleves a cabo, se requerirá una cosa u otra. En ciertos proyectos, solo puede ser necesario el guión técnico.

2.2. Equipo de producción.

Toda producción audiovisual puede llevarse a cabo gracias a distintos grupos de profesionales que trabajan de manera coordinada para conseguir el mejor producto posible.

Miembros del equipo de producción

Director

Dirige al equipo técnico y artístico, y a su vez es el principal encargado de la puesta en escena de un producto audiovisual. En algunas ocasiones es el mismo creador del guión. Tiene su propio asistente en quien delega algunas tareas.

Productor

Determina cuáles son los medios y personas necesarios para elaborar un producto audiovisual: distribuye las tareas entre los diversos equipos y es el nexo de unión entre estos y los intereses de cada uno. Debe conocer las necesidades de cada equipo y priorizar aquellas que sean más importantes, intentando reducir los imprevistos al máximo. Cuenta también con un asistente en quien delega determinadas tareas.

Guionista

Su función es elaborar los contenidos del guión de acuerdo con la idea general del director. Realiza el guión literario y el técnico.

Escenógrafo

Se encarga del diseño, armado y montaje de la escenografía de los sets de filmación.

Director de fotografía

Tiene la función de controlar que el cuadro de la escena respete los lineamientos estéticos que se propusieron en el storyboard.

Camarógrafo

Se encarga del montaje y armado de los equipos de cámara y del registro de las imágenes.

Iluminador

Arma y monta los equipos de iluminación requeridos según el guión técnico.

Sonidista

Se ocupa de los equipos de sonido necesarios de acuerdo con los requerimientos del guión técnico.

Continuista

Es el responsable de la coherencia entre toma y toma. Tiene que tener en cuenta las posiciones de los actores, los gestos, la ropa y el peinado al momento de cortar cada toma, para respetar las condiciones con que se va a empezar la siguiente.

Editor

Una vez terminadas las tareas de rodaje, va a ser quien edite y monte el material que se registró para realizar la pieza audiovisual definitiva, siempre respetando las indicaciones del director.

Auxiliares de producción

Se ocupan de proveer las necesidades urgentes que surgen durante la grabación.

Contable

Responsable de la administración y de la contabilidad diaria de la producción. Se encarga de pagar a los proveedores y al personal.

Asistentes y enlaces de grabación en exteriores

Son personas (preferentemente de la población o localización dónde tendrá lugar la grabación) que se contratan por su conocimiento del entorno para la resolución de los problemas que puedan surgir durante el trabajo.

No hay un equipo de producción predeterminado, ya que serán la complejidad y el presupuesto quienes determinarán la extensión, las responsabilidades y el número de personas implicadas en el proyecto. Dependerá pues, básicamente, de que la producción sea profesional o doméstica.

FUNCIONES DEL PRODUCTOR EJECUTIVO:

Diseña y desarrolla el proyecto, de acuerdo a una escala de producción. Se responsabiliza de los gastos incurridos en este período.

Establece y mantiene la relación con el director.

Decide en la elección del reparto protagonista y gestiona su contratación.

Aprueba el plan de trabajo y el presupuesto, incluidas posteriores modificaciones.

Adecua el calendario de ingresos al calendario de pagos.

Interviene en la decisión de los elementos que componen la banda sonora y gestiona su contratación.

Controla y hace el seguimiento del proceso de producción y post-producción hasta la entrega de la copia standard, fundamentalmente en todo lo que concierne al resultado final de la película.

FUNCIONES DEL DIRECTOR DE PRODUCCIÓN:

Elabora y gestiona el plan de trabajo y el presupuesto.

Confecciona el calendario de pagos.

Si es requerido, gestiona la contratación del reparto protagonista.

Contrata y gestiona los recursos humanos (artísticos y técnicos), materiales y logísticos, de acuerdo al plan de trabajo y presupuesto aprobados.

Gestiona y supervisa el proceso de producción, incluyendo la orden de trabajo y toda la documentación generada durante el proceso.

Si es requerido, gestiona y supervisa el proceso de post-producción.

Supervisa el cumplimiento del plan de prevención de riesgos laborales de la empresa.

Controla y hace el seguimiento del presupuesto durante todo el proceso y hasta la finalización de su compromiso contractual, teniendo como resultado la entrega de un balance de situación, si así se le requiere.

FUNCIONES DEL JEFE DE PRODUCCIÓN:

Representa al Director de Producción y coordina el departamento de producción de rodaje.

Coordina y contrata la logística de localización y de rodaje y, en caso de ser requerido, también gestiona y contrata recursos humanos, materiales y logísticos.

Elabora la orden de trabajo diaria junto con el Ayudante de Dirección.

Ejecuta y hace cumplir el plan de prevención de riesgos laborales.

Cumple y hace cumplir las normas de contratación, conservación y civismo de los lugares de trabajo

AYUDANTE DE PRODUCCIÓN: persona que gestiona la preproducción y producción del proyecto audiovisual, asegurando el bienestar del equipo humano y gestión sobre el terreno de

traslados del equipo técnico y artístico, así como la gestión del transporte y citaciones de los proveedores, la gestión del alojamiento, viajes, dietas, permisos de trabajo de actores y equipo técnico. Debe supervisar que los distintos departamentos cuenten con todo lo necesario para poder trabajar en las mejores condiciones, asegurando el bienestar de los distintos integrantes de cada equipo, además de ser el encargado de coordinar las labores del equipo de producción sobre el terreno junto con el jefe de producción.

AUXILIAR DE PRODUCCIÓN: persona que gestiona los procesos en el set de rodaje y es el responsable de material de producción. Apoyo en traslados, la colocación de elementos como carpas, sillas, mesas y demás necesidades del set. En muchas ocasiones este puesto está enfocado en los traslados de equipo técnico, artístico y material de rodaje, o de hacer compras necesarias para el set. Está pendiente de las necesidades básicas que puedan surgir en cada momento de los distintos departamentos para informar a los Ayudantes de Producción.

No todos los equipos intervienen en las mismas fases del rodaje. Es el equipo de producción el encargado de gestionar estas intervenciones y que todo el mundo esté en el lugar adecuado en el momento preciso.

2.3. Rodaje.

El plan de rodaje es el objetivo a cumplir por parte de todo un equipo. Indica en cuantos días y cómo se va a organizar el rodaje para llevar a cabo el guión.

Cuando vamos a rodar algo, debemos intentar tenerlo todo preparado. Especialmente si hemos reunido a un equipo técnico y unos actores. Y sobre todo, si hemos alquilado material, o incluso el lugar donde rodamos.

Añadir más días de rodaje puede acarrear un incremento del presupuesto, por lo que es crucial que el plan de rodaje sea realista y se pueda llevar a cabo.

Hacer un plan de rodaje siempre es recomendable. Es cierto que a veces hay proyectos en los que se improvisa, o no sabemos muy bien cómo va a ser el rodaje.

A veces hacemos trabajos en los que llevamos prácticamente el plan de rodaje en la cabeza. Pero siempre ayuda si lo tenemos por escrito. Aunque estemos grabando un evento.

Como sabrás, las películas no se suelen rodar en orden cronológico (salvo algunas excepciones). Sería lo ideal, claro.

Porque así los actores se podrían meter en el papel llevando una línea temporal progresiva. Pero por cuestiones de logística, eso es casi imposible.

Cuando un guión literario está listo para rodar, se elaboran muchos documentos: guión técnico y desgloses de producción, de vestuario, de arte...

Desgloses de guion previos

Con todos esos desgloses de producción, en los que se indica lo que se necesita escena por escena, se elaborará el plan de rodaje.

El orden del rodaje lo condicionarán principalmente la agenda de los actores y el presupuesto.

Obviamente, si un actor sale sólo al principio y al final de la película, no tiene sentido contratarle diez semanas, si puede rodar sus escenas en uno o dos días.

De igual forma, si necesitamos alquilar un espacio o material de cámara como una grúa, intentaremos agrupar todos los planos que lo requieran, para abaratar costes.

Y a cada escena o secuencia, se le asignará también número de páginas y octavos, para calcular cuánto tiempo costará rodarla.



Quién organiza el rodaje

Generalmente, el plan de rodaje lo realiza el ayudante de dirección, en consenso con los equipos de dirección de fotografía, arte, vestuario, maquillaje...

Para llevar a cabo una producción audiovisual hay que calcular muchos tiempos de preparación de procesos, y trabajar en paralelo, por lo que es crucial que sea coherente.

Por ejemplo, el director de fotografía debe estimar cuánto tardará en iluminar cada set de rodaje. Si hay que envejecer a alguien o rejuvenecerle, eso también lleva un tiempo de preparación.

Es por eso que en las reuniones de equipo, el ayudante de dirección debe tener mucha comunicación con todos los jefes y jefas de equipo, y recabar toda la información posible.

El formato habitual de un plan de rodaje de un largometraje es una tabla enorme con muchas filas y columnas.

Pensad en la gran cantidad de requerimientos de una película en la que hay decenas de actores, figuración, y un equipo técnico de decenas de personas.

Y eso debe verse de un vistazo, para poder tener cada escena o secuencia controlada.

Armar ese puzzle puede llevar semanas, y seguramente irá variando porque surgen imprevistos de todo tipo. De hecho, en cuanto empiece el rodaje, lo más normal es que también sufra cambios.

Plan de rodaje por columnas, o por filas

La fórmula más habitual al hacer un plan de rodaje es organizar las localizaciones y las escenas por columnas, y con un software que permita moverlas fácilmente.

2.4. Dirección cinematográfica.

La también conocida dirección cinematográfica engloba el trabajo que permite cohesionar una película. La persona encargada de que todo eso sea posible de manera armónica es el director de cine. Generalmente, es quien toma la autoría de la película y todas las decisiones relacionadas con el filme.

Es importante decir que no todos los directores son guionistas, aunque algunos directores también escriben sus propios guiones de películas. No obstante, en todos los casos, ellos van a adaptar el guion a la pantalla. Es decir, utilizarán recursos audiovisuales para plasmar en la pantalla lo que está en un texto.

En la dirección de cine, hay que considerar que el profesional deberá hacer retoques. En algunos casos, el guion final no será el mismo que el entregado por el guionista. Principalmente, porque el director puede generar cambios, cortar escenas e incluso utilizar otro guion.

El director es visto como el “maestro” que orquesta toda la película. Por ejemplo, es el encargado de elegir las escenas que se usarán. Del mismo modo, decidirá en qué orden se colocarán. También, supervisará los efectos de sonido, audiovisuales, la música e incluso la paleta de colores utilizada.

Por eso, la dirección de cine es un arte integradora dentro del campo de la cinematografía. Si una película es un fracaso, generalmente culparán al director. Si bien es probable que él no haga todo el trabajo, sí supervisa todas las áreas. O sea, él da el visto bueno a cada decisión que toma su equipo.

Las fases de la dirección cinematográfica

Como ocurre con todo trabajo, la dirección de cine tiene distintas etapas. Te explicaremos cuáles son las tres fases más importantes que existen en todo este proceso de trabajo.

Preproducción

Es toda la etapa que concierne al paso antes de salir a filmar. Puede demorarse semanas, meses e incluso años. Aquí el director tiene que contactar con un productor, que “materializará” sus ideas. Por ejemplo, si necesita rodar en un determinado lugar, el productor conseguirá los permisos.

También la elaboración del primer guion tiene lugar en la preproducción. En esta fase, se genera la idea, que puede sufrir cambios en los siguientes procesos. El guion de la preproducción casi nunca es el mismo que el que finalmente se usa en las otras etapas. Aquí también hay que considerar la elección de los actores o el presupuesto, por ejemplo.

Por estas razones, la preproducción es un trabajo serio. En el ámbito de la dirección de cine, siempre se toman decisiones importantes. Es verdad que después aún hay tiempo de cambiarlas, pero esto puede suponer problemas para la creación de la película. Por ende, la idea debe ser coherente y factible.

Producción

La duración de esta etapa también se define previamente. Sin embargo, es probable que se extienda más o menos de lo que se pensaba. Por supuesto, todo dependerá de lo que ocurra en el rodaje. Al fin y al cabo, la producción de cine implica salir a filmar la película o materializar lo que se pensó en la preproducción.

Siempre surgirán problemas, inconvenientes o cambios de opinión. Lo importante es que no se altere el resultado de lo que busca el director. Si hay retrasos, es probable que todo el trabajo se eche a perder. Por lo tanto, es importante que la producción sea lo menos alborotada posible.

Postproducción

En este caso, se trata de todo lo que queda por hacer una vez que se haya terminado la filmación. Este paso puede tomar semanas, meses o años. Todo dependerá de qué tanto trabajo haya que hacer después de filmar. A medida que la tecnología ha avanzado, esta etapa se ha vuelto más larga, paradójicamente. Principalmente, porque cada vez se utilizan más recursos técnicos y tecnológicos que deben editarse. Por ejemplo, los efectos especiales o las estructuras fabricadas en CGI. Si tienes que crear un personaje “virtual”, este deberá ser lo más real posible. Por lo tanto, será fundamental que haya un tiempo prudente de desarrollo.

También es importante mencionar que la dirección de cine siempre contempla la posibilidad de hacer cambios de último momento. Como ejemplo, se puede cambiar una música, recortar o quitar un plano e incluso modificar escenas. Siempre y cuando se tenga el material, la decisión artística del director dará lugar a los cambios.

Lo que debe saber y tener un director de cine

Un director de cine debe tener conocimientos de todas las áreas, aunque no ha de especializarse en ninguna. Necesita saber escribir y leer un guion, tener conocimientos de audio, de fotografía y cámara. También necesita un criterio de marketing para saber qué le gustará al público y qué no.

Por otro lado, el director requiere equipos audiovisuales adecuados. Como director de cine, vas a tener que hacerte con un equipo de cámaras profesionales, micrófonos especiales, sets de luces y de efectos especiales. También te hará falta un equipo de trabajo, como el encargado de las cámaras, un director de fotografía o los editores de vídeo.

Empezar a dirigir cine puede ser una salida laboral dentro de las productoras. Si logras adquirir una identidad artística, quizás puedas tener un equipo de trabajo que te acompañe en cada proyecto cinematográfico. Tú podrás ser el director de una película, pero detrás de ti también habrá un equipo involucrado.

La dirección cinematográfica puede ser una oportunidad para todas las personas creativas que aman el mundo de las películas. Para ser un buen director, es necesario inspirarse en distintas películas, que puedan servir como influencias creativas.

2.5. Director de cine.

Una definición básica podría ser la siguiente: el director de cine coordina y dirige la preparación, rodaje y montaje de una producción cinematográfica.

En este sentido, el director es el último responsable del resultado artístico de la filmación. Por tanto, a él le corresponden, en última instancia, la mayoría de decisiones técnicas y creativas que se dan durante ese proceso.

De todos modos, puede haber ciertas diferencias en función de circunstancias como la personalidad del director, el tipo de proyecto de que se trate o, incluso, el país de rodaje.

En este sentido, suele decirse que, en la industria de Hollywood, los estudios y los productores han tenido tradicionalmente bastante poder para condicionar el resultado final del rodaje. Sin embargo, en Europa solía darse una mayor libertad artística al director, que mantenía el control casi total de la producción.

Principales funciones del director de cine

Para saber exactamente qué hace un director de cine, no es suficiente con una definición básica como la que veíamos en el apartado anterior.

De este modo, es necesario que profundicemos un poco más en las tareas o funciones concretas que desarrollan estos profesionales durante la producción de cualquier película. Así, entre otras, podemos destacar las siguientes:

Analizar el guion propuesto para la película y transformarlo en un guion técnico. A estos efectos, el director debe planificar el rodaje de las secuencias, determinando los movimientos de cámara, tipos de lentes, etc. De hecho, en algunas ocasiones, el propio director es también el guionista (suele ser el caso, por ejemplo, de Pedro Almodóvar).

Participar en la elección y búsqueda de localizaciones, guiar el estilo en cuanto a vestuario, arte y decorados, etc.

Suele supervisar la selección de los actores y actrices en el casting, así como dirigir los ensayos previos al rodaje.

Durante el rodaje, debe coordinar a todos los equipos que participan en la producción. Entre otras cuestiones, debe asegurarse de que se cumple el plan de rodaje y que se hace un uso eficiente de los recursos (en coordinación con el equipo de producción).

Una de las tareas más importantes del director es supervisar la ubicación y los movimientos de cámara y dirigir a los actores durante el rodaje. En este sentido, tiene la última palabra para decidir cuándo una secuencia es satisfactoria o si debe repetirse.

Finalmente, le corresponde supervisar el montaje de la película y tomar las decisiones que correspondan durante ese proceso, en coordinador con el editor o montador. Así mismo, puede participar en todo lo relativo a los efectos visuales y diseño de sonido, incluyendo la incorporación de la banda sonora.

De nuevo, el grado de participación de cada director de cine en las distintas fases del proceso es variable. Así, como decíamos al principio, los productores pueden tener un papel destacado en alguna de estas etapas.

De ahí, por ejemplo, haya surgido el término de director's cut, es decir, un montaje final aprobado por el director, en contraste con el que habían autorizado los productores o el estudio para su estreno.

¿Qué hace un director de cine para tener éxito?

Mucho más difícil que definir sus funciones es saber qué hace un director de cine para tener éxito dentro de su profesión.

Como es lógico, aquí influyen infinidad de factores difíciles de determinar, como la suerte o el talento. Pero hay ciertos aspectos muy concretos que siempre deberías tener en cuenta para cultivarlos lo mejor posible:

En primer lugar, tu formación como director de cine es un primer paso esencial para dedicarte a esta profesión. Y es que un director podrá tener más o menos talento, acertar o no con el proyecto adecuado, etc., pero lo que nunca puede tener son lagunas técnicas o desconocimiento de cómo se rueda una película. Para dirigir y coordinar, primero hay que saber qué es posible hacer y qué no, y cómo puede llevarse a cabo técnicamente.

En segundo lugar, tu carácter, personalidad, capacidad de liderazgo y habilidades comunicativas. Sin duda, un rodaje es una situación muy estresante, donde la cantidad de decisiones a tomar puede llegar a ser abrumadora. En este contexto, la capacidad de coordinar a todo el equipo y conducirlo hacia un objetivo artístico, es una cualidad muy valiosa en cualquier director de cine.

La capacidad de trabajo y el profesionalismo son cualidades que van a ir construyendo tu reputación como director a lo largo de los años. Así, el hecho de ser un trabajo artístico no puede interferir en la necesidad de llevar a cabo un trabajo serio y entregar un producto de calidad, dentro de plazo y conforme al presupuesto asignado.

Por último, la creación y cuidado de una buena red de contactos puede ser muy beneficiosa para tu futura carrera como director. No se trata aquí de aprovechar amistades o promover favoritismos, pero sí de estar allí donde surgen las oportunidades. Es decir, posibilitar que tu nombre aparezca como una opción cuando se busque director para un nuevo proyecto. Por tanto, si eres un buen profesional y, además, cuidas tu red de contactos dentro del sector, multiplicarás tus opciones de éxito.

2.6. Importancia del director en la producción.

La respuesta a qué hace un director de cine es sencilla: decide los planos, y dirige a los actores. Pero un director es mucho más que eso. Vamos a verlo paso por paso, de forma resumida. Y luego veremos también la profesión de director de cine según algunos cineastas reconocidos. Saber con precisión lo que hace un director en cada etapa del ciclo de vida de una producción es vital para su éxito en la industria.

El director en la preproducción

Su trabajo empieza desde que llega a sus manos un guion literario. Ese guion literario, el director de cine lo transformará en un guion técnico con los planos necesarios para rodar. Luego buscará las localizaciones (o locaciones) junto al director de fotografía y el ayudante de dirección. Y junto al productor, tendrá que tomar decisiones respecto al presupuesto, para llegar a un equilibrio. También ensaya con los actores (aunque por desgracia, a veces no hay tiempo de ensayar

El director en el rodaje

El director debe guiar a los actores y decidir dónde se coloca la cámara en cada momento. La puesta en escena y cómo se coreografía el trabajo de los actores junto al trabajo del equipo de cámara y el equipo de sonido, no es tan fácil como parece. Y cuantos más actores y más equipo haya, más se complica claro.

El director durante la post-producción

Durante la postproducción, irá guiando al montador de la película para contar la historia de la mejor forma posible. Esto implica hacer seguramente muchas versiones de cada escena. Quitar y poner. Y volver a renunciar a escenas que costó mucho rodar. Porque lo importante siempre es el conjunto de la película. Una vez terminado el primer corte de la película, también tendrá que supervisar y trabajar junto al músico, al colorista, y a los responsables de efectos visuales o FX, si los hay.

Ser director de cine no significa ser famoso

Y ahora llega la parte dura. Puede que llegues a ganar un Óscar. No digo que no. Pero ese no debe ser tu objetivo, porque lo más seguro es que acabes frustrado. Al igual que en el fútbol sólo hay un Leo Messi y un Cristiano Ronaldo, también hay muchos jugadores profesionales que viven muy bien. En el cine ocurre igual. Hay muchos directores de cine de los que no has oído hablar nunca. Y sin embargo, tienen decenas de películas rodadas. En el mejor de los casos, vivirás de hacer lo que más te gusta. Y con suerte, recibirás el reconocimiento en forma de premios, y nunca dejarás de rodar. Pero tener premios no significa que vaya a ser más fácil, como dejó claro la directora francesa Agnes Vardá al recoger su premio honorífico en San Sebastián. A ella le han dado muchos premios, pero nunca nadie le ha ofrecido dinero para hacer una película. Siempre ha tenido que buscarlo ella misma.

Un director de cine también tiene la responsabilidad de manejar la mayoría de las preocupaciones presupuestarias de una película. Él o ella tendrá que descubrir cómo hacer que la película funcione con el presupuesto permitido. Esto podría implicar la contratación de actores que trabajarán por un salario más bajo de lo estipulado, pidiendo a miembros de la familia o amigos que ayuden con parte del trabajo entre bastidores, o ideen estrategias menos costosas para ejecutar una idea.

A menudo hay mucha presión en el ambiente de trabajo de un director de cine. Los directores de cine deben tomar la mayoría de las decisiones; por lo tanto, el éxito de la película depende de ellos. Además, mientras los directores de cine están trabajando en una película, normalmente también buscan su próxima película o proyecto. Tal es el caso de Woody Allen, quién desde 1965 prácticamente ha sacado una película cada año. Aunque no es una obligación como director trabajar todo el tiempo, un director de cine aprovecha totalmente todo su tiempo

Todo el proceso de producción de una película puede tomar más de un año. Cuando la película está en la fase de producción, el director está muy ocupado. Cuando la película está en postproducción y el director solo tiene que supervisar las cosas, y es ahí cuando puede haber un poco más de tiempo libre.

Cuando está en un trabajo, el cronograma de un director de cine puede variar considerablemente. Por ejemplo, él o ella podría trabajar durante diez horas el lunes y luego tener un horario totalmente diferente el martes. No es raro que un director de cine trabaje los fines de semana, las noches y las vacaciones. Todo esto a favor de la realización del proyecto. Aprovechando los momentos, horas, días y semanas que más se adecuen a lo que busca la película.

Hay que tener en cuenta que no existe una manera ideal para dirigir una película o un proyecto audiovisual. Muchos directores son estrictos, otros son más abiertos respecto a sus decisiones, incluso muchos otros son más callados. Sin embargo, ser un director es ser el conductor de la idea que se quiere realizar por lo que las decisiones, métodos y alternativas que tomen afectarán a todo. Un director es una persona inteligente, persuasiva, eficaz, pero sobre todo, debe tener muy concreto lo que desea hacer. Por ejemplo: Alfred Hitchcock tenía todo tan meticulosamente planeado que todo el crew ya sabía que hacer, que no hacer, cuándo empezar y cuándo terminar. Por lo que dicen que hubo momentos en dónde él se dormía durante los rodajes y aún así todo salía tal y cómo lo tenía planeado.

Cada director tiene su propio estilo, su propio ritmo y su propia manera de trabajar. Muchos directores vienen directamente de la actuación, como: Mel Gibson, Clint Eastwood Y Charlie Chaplin. Que incluso llegaron a dirigir películas dónde ellos mismos eran los protagonistas. Dirigir y actuar en el mismo proyecto no es una tarea fácil, sin embargo, lo que realmente define a un director ante los demás e incluso hace que formen un carácter y una personalidad delante y detrás de la pantalla es: Su punto de vista. El punto de vista es lo que hace un director diferente de otro, ya que nadie ve, piensa y/o siente lo mismo que otros. El punto de vista es lo que le brinda un tono, una estética y un sentido a la película. Tim Burton, Edgar Wright, Lars Von Trier, Jean-Luc Godard y Terrence Malick son algunos ejemplos de directores con un estilo y estética único más notorio. Pero, cada director tiene su propia «firma».

Es por eso que cuando vemos la adaptación de un libro, cómic o historia al cine tiende a ser muy diferente a como lo habríamos imaginado. Incluso cuando se realizan remakes podemos notar grandes diferencias entre la versión original y su nueva versión. También, cuando dentro de una saga de películas, diversos directores dirigen las secuelas, el tono y estilo entre película y película puede ir variando.

Finalmente, una vez que la película esté terminada y se haya entregado un corte final a los productores o al estudio, el director deja de tener responsabilidades durante la fase de exhibición, distribución y reproducción. A menos que se le otorguen los derechos o se haya planteado así desde un principio. Ahora bien, los productores pueden decidir que no están conformes con el resultado, ya sea con el final, el ritmo de la película o por cualquier otro aspecto. Por lo que en estos casos los estudios establecen un final con el que creen que podrían vender más durante la proyección de la película en salas de cine y/o en festivales.

2.7. Famosos directores de cine.

Alfred Hitchcock



El Amo del Suspenso aún sigue siendo visto, analizado y disfrutado por las nuevas generaciones de espectadores que desean saber los orígenes del género del thriller. Hitchcock creó escuela con un cine que se distinguió por crear una tensión abrumadora que inquietaba a la audiencia.

Películas indispensables: Psycho, The Birds, Vértigo.

Roman Polanski



Sus escándalos personales no han logrado empañar una carrera que se distingue por apostar hacia temas arriesgados. En ellos retrata el miedo a lo desconocido y las obsesiones enfermizas de los humanos. Afincado en Suiza desde hace varios años por motivos judiciales, el director de origen polaco vive con una fortuna de unos 45 millones de dólares en compañía de su mujer, la actriz francesa Emmanuelle Seigner.

Películas indispensables: Rosemary's baby, The Pianist, Repulsión.

Steven Spielberg.



Spielberg es el prototipo del cineasta capaz de meterse en diversos registros estilísticos haciendo de cada uno de ellos algo único. Desde sus dramas históricos hasta sus producciones juveniles de ciencia ficción todo lo que toca es oro, no en balde su fortuna se calcula cercana a los 3 mil 500 millones de dólares.

Películas indispensables: Schindler's List, E.T. Extraterrestrial, Jaws.

Quentin Tarantino.



Un culto se ha erigido alrededor del cine violento y transgresor de Tarantino. Su maestría radica en haber sostenido un estilo totalmente personal que se renueva en cada cinta. La recaudación de sus cintas le han hecho cosechar una fortuna cercana a los 90 millones de dólares.

Películas indispensables: Pulp Fiction, Kill Bill, Reservoir Dogs.

Ingmar Bergman



Nadie que ame el cine debería perderse las oscuras historias del mejor cineasta que ha dado Suecia hasta el momento.

Películas indispensables: El séptimo sello, Fresas salvajes, El manantial de la doncella.

Martin Scorsese.



La alfombra mágica de Scorsese se ha extendido por varias décadas en las que ha dado lecciones sobre cómo hacer cine con sentido e inteligencia. Prácticamente ha recorrido todos los géneros con notable éxito y maestría. Su extensa carrera le ha hecho obtener una fortuna calculada en los 70 millones de dólares.

Películas indispensables: Taxi driver, ranging bull, the last temptation of christ.

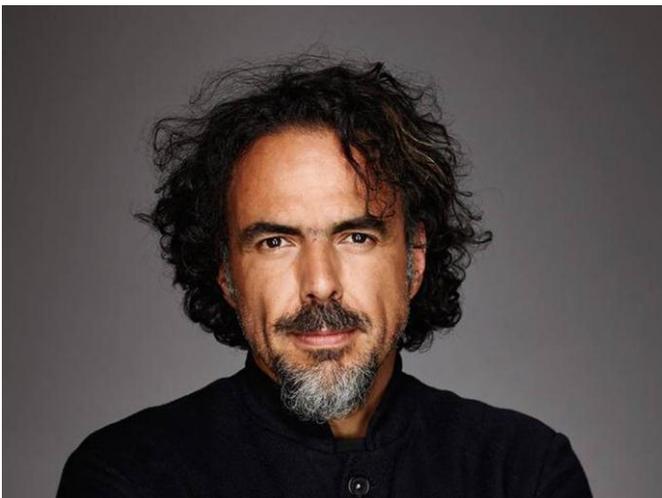
2.8. Directores de cine Mexicanos.

Alfonso Cuarón



Alfonso Cuarón es un reconocido director y productor nacido en la Ciudad de México. Es mayormente reconocido y premiado con un Oscar a mejor director por sus dos películas Gravity (2014) y Roma (2018). Es uno de los cineastas más reconocidos actualmente. Su primera película como director fue Les Pyramides Bleues en 1988 y su última la ya mencionada, Roma en el 2018. Ha estado nominado a gran cantidad de premios incluyendo los Oscars. Otro de los logros en su carrera es haber dirigido la película # 3 de Harry Potter and the Prisoner of Azkaban con la que ganó mejor película de verano: drama/acción aventura en los Teen Choice Awards. Cuarón se ha convertido en un orgullo mexicano y lo seguirá siendo.

Alejandro G. Iñárritu.



Iñárritu es un director de cine mexicano de 56 años nacido en la Ciudad de México. Es ganador de cinco premios Oscar y mayormente conocido por *Babel* (2006) *Birdman* (2014) y *The Revenant* (2016). Su debut en el cine fue con la película de *Amores Perros* (2000) protagonizada por Gael García, Emilio Echeverría y Goya Toledo. *The Revenant*, protagonizada por Leonardo DiCaprio fue su última película más importante por la cual, ambos ganaron un Oscar. En febrero de 2019 se anunció que González Iñárritu presidiría el jurado del Festival de Cannes, cosa que lo convierte en el segundo mexicano en hacerlo.

Guillermo del Toro



Guillermo Del Toro es un reconocido director originario de Guadalajara, Jalisco. Del Toro ha sido recompensado con varios premios; Globo de Oro, Premio Goya, Premio Ariel e incluso Óscar. Este último lo obtuvo en el 2018 por la película de *Shapes of Water*, protagonizada por Sally Hawkins. Su primer obra cinematográfica fue *Doña Herlinda y su hijo* en el año de 1985. Guillermo también es reconocido por escribir historias que atrapan a la gente. *El laberinto del Fauno* (2006) es una película muy reconocida del director, la cual dirigió, produjo y escribió.

Luis Estrada



Luis Estrada es un director de cine de 57 años mayormente reconocido por las películas *La ley de Herodes* (1999) y *El infierno* (2010). El director toca temas controversiales como el descontento social del sistema político mexicano. Se trata de *Damián Alcázar* como el protagonista de la mayoría de sus obras, ya que mantiene una fuerte relación con el actor. Luis Estrada comenzó sus estudios en la UNAM en 1980. Su última película, también sobre descontento político fue la irónica película de *La dictadura perfecta* en el año 2014.

Luis Buñuel



El español Luis Buñuel se vuelve mexicano a partir de su fascinación con la cultura y debido al exilio de la Guerra Civil Española. El director tuvo varias dificultades para realizar o expandir sus obras en España, debido a todas la censura franquista que existía. Es por eso que la mayoría de sus obras son producidas en México y Francia. De sus obras más reconocidas en México son; *El perro andaluz* (1929) y *Los Olvidados* en 1950. Luis Buñuel fallece en la Ciudad de México en 1983 debido a un fuerte cáncer. Sus cenizas sí fueron depositadas en su país natal.

2.9. Director de fotografía.

Los directores de fotografía son los jefes responsables de los equipos de cámaras y luces. También, se los considera como los maestros de la cinematografía: el arte de la narración visual utilizado en películas y programas de televisión.

Tenemos tecnología, herramientas y cámaras que tienen capacidades extraordinarias. Tenemos luces que son más poderosas que el sol, y cámaras que pueden ver mejor que el ojo humano. Sin embargo, ¡estas herramientas son inútiles a menos que haya un artista visionario detrás de ellas!

El director de cine supervisa y aprueba todos los aspectos de una producción. Sin embargo, trabaja muy de cerca con el director de fotografía durante todo el proceso. El trabajo de un director de fotografía es expresar la historia del guionista y la visión del director de cine en la película.

Tiene un papel crucial en la producción de una película o vídeo. Con la ayuda del departamento de arte, crea imágenes desde cero y utiliza herramientas específicas para asegurarse de que las imágenes sean significativas y creen una historia.

Asimismo, posee una perspectiva artística y una visión única de lo que está creando. Esto, combinado con su amplio conocimiento de cámaras, composición e iluminación, hace realidad su visión.

Roles

Ahora, veamos en detalle las funciones de un director de fotografía:

I. Preproducción

Por lo general, aquí el director de fotografía participa en la película. Durante este periodo, trabajará estrechamente con el director de cine para ayudar a crear el lenguaje visual o el «aspecto» de la película. Entre sus labores está desglosar el guión desde un punto de vista creativo y decidir qué cámara, lentes y estilos de iluminación son los más apropiados para la historia.

También, discutirá su enfoque del movimiento de la cámara, la cobertura de escena (qué tomas son necesarias para armar una escena en la edición), la creación de listas de tomas y guiones gráficos para ayudar a hacer realidad sus planes.

2. Producción

Una vez que la preproducción esté completa, es hora de pasar al rodaje físico de la película. Ahora, le corresponde al director de fotografía hacer realidad tanto sus planes como los del director de cine.

Un día típico en el set puede comenzar con el director de cine ensayando la escena junto con los actores. Ellos prestarán mucha atención a cómo los actores se mueven a través de la ubicación y dónde se entregan las partes clave del diálogo.

Según este ensayo, el director de fotografía puede, entonces, trabajar con el director de cine para decidir sobre la cobertura de la escena, la colocación de la cámara y la selección del objetivo. Esto también le permitirá al director de fotografía averiguar exactamente dónde pueden colocar los accesorios de iluminación.

El director de fotografía dirigirá los equipos de cámara, iluminación y agarre para configurar y operar todos sus equipos. Durante la toma, muchos directores de fotografía elegirán operar la cámara ellos mismos. Para tomas más complicadas, y tomas que requieren equipo especializado como un Steadicam, a menudo se utilizará un operador de cámara especial.

3. Posproducción

hombre computadoras posproduccion

Solo porque la película haya terminado, no significa que el trabajo del director de fotografía esté completo. Después de que el director de cine ha pasado muchos meses supervisando la edición, el diseño de sonido y la banda sonora de la película, es hora de que el director de fotografía entre y supervise uno de los pasos finales: la gradación de color.

Este proceso implica que el director de fotografía y el director de cine trabajen en estrecha colaboración con un colorista para poner los toques visuales finales. Casi todo lo relacionado con una imagen se puede cambiar en estos días, por ejemplo la exposición, el contraste, la nitidez y el balance de color.

Incluso, áreas específicas del fotograma se pueden ajustar a la perfección. El director de cine y el director de fotografía supervisarán esto para asegurarse de que la imagen final sea consistente con la visión original.

¿Cómo es el lugar de trabajo de un director de fotografía?

Los directores de fotografía nunca trabajan solos. En cambio, colaboran con otros profesionales del cine durante el rodaje de una película, como el director de cine, los técnicos de iluminación y los escenógrafos. También, pueden trabajar con otros directores de fotografía, sobre todo en producciones más grandes, como películas importantes.

Por otro lado, las producciones más pequeñas pueden necesitar un solo director de fotografía. Pero, estos profesionales no solo son necesarios para grabar películas. Algunos también trabajan para programas de televisión, documentales y anuncios.

2.10. Famosos directores de fotografía.

Hoyte Van Hoytema.



De Horgen, Suiza este director de fotografía comenzó sus estudios en Polonia en la Escuela Nacional de Cine, Televisión y Teatro. Sus trabajos con los directores Mikael Marcimain y Tomas Alfredson le han valido el respeto de la crítica. Películas: Déjame entrar (2008) de Tomas Alfredson, The Fighter (2010) de David O. Russell, Her (2013) de Spike Jonze, Interstellar (2014) y Dunkirk (2017) de Christopher Nolan.

Janusz Kaminski.



De origen polaco, desde 1993 trabaja con Steven Spielberg en películas como Schindler's List (1993), Saving Private Ryan (1998), Catch me if you can (2002) y Munich (2005).

Larry Fong.



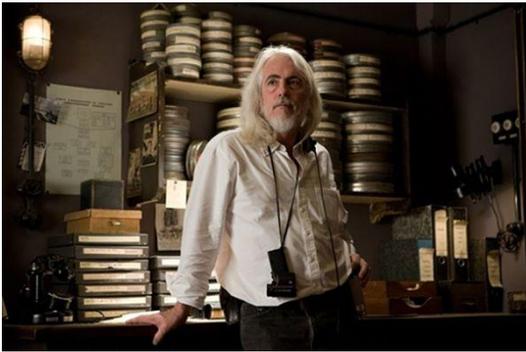
Conocido por ser el director de fotografía de las películas de Zack Snyder como 300 (2007) y Watchmen (2009). Entre otras películas: Super 8 (2011) de JJ Abrams y Kong: Skull Island (2017).

Greig Fraser.



De origen australiano, en 2017 recibió la nominación de la Academia por su trabajo como director de fotografía en la película Lion de Garth Davis. Otras de sus películas: Killing the Softly (2012) de Andrew Dominik, Zero Dark Thirty (2012) de Kathryn Bigelow, Foxcatcher (2014) de Bennett Miller y Rogue One (2016) de Gareth Edwards.

Robert Richardson.



Director de fotografía de directores como Oliver Stone, Quentin Tarantino y Martin Scorsese. Su filmografía incluye películas como Platoon (1986), JFK (1991), Natural Born Killers (1994), Casino (1995), Kill Bill (2003) Inglourious Bastards (2009) y The Hateful Eight (2015).

Matthew Libatique.



La gran mayoría de sus películas vienen de la mano de Darren Aronofsky como: Pi(1998), Requiem for a Dream (2000), The Fountain (2006), Black Swan (2010) y Mother! (2017). Otros de sus trabajos She Hate Me (2004) de Spike Le y Ruby Sparks (2012) de Jonathan Dayton y Valerie Faris.

2.1.1. Directores de fotografía Mexicanos.

Emmanuel Lubezki



Por mucho, el director de fotografía más relevante hoy en día. Junto a Roger Deakins, Christopher Doyle, Darius Khondji o Hoyte van Hoytema, el “Chivo” reinventa la forma de enmarcar historias con supremacía. En breve, Knight of Cups (Terrence Malick), Last Days in the Desert (Rodrigo García) y **The Revenant** (Alejandro González Iñárritu) al igual que lo hecho antes en Como agua para chocolate (1992), La princesita (1995), Sleepy Hollow (1999), Ali (2001), El nuevo mundo (2005), Children of Men (2006), El árbol de la vida (2011) y Gravity (2012) confirman porque 3 premios Ariel, 3 BAFTA, 3 ASC (Sociedad Americana de Cinefotógrafos) y muy probablemente un segundo Óscar por Birdman (2014) son más que merecidos.

Rodrigo Prieto



Texturas corrosivas y rigurosos procesos de revelado identifican la trayectoria del cineasta de 49 años nominado al Óscar por **Brokeback Mountain** (2005). Después de poderosas mancuernas con Iñárritu, Spike Lee, Oliver Stone, Ang Lee, Pedro Almodóvar y Ben Affleck, ahora es el director de fotografía predilecto de Martin Scorsese con quien realiza en Japón la cinta Silence, además de la esperada serie de rock para HBO producida por Mick Jagger. Hablando de música,

una de sus propuestas visuales más intoxicantes fue al capturar a Lana Del Rey en el video de Blue Jeans.

Guillermo Navarro



El reconocimiento internacional vino después de su trabajo en *El laberinto del fauno* (2006). Experto en dotar de plasticidad cada plano, el ganador del Óscar es un verdadero campeón de la iluminación y los encuadres. *Cronos* (1993), *Desperado* (1995), *Jackie Brown* (1997), *El espinazo del diablo* (2001), *Hellboy* (2004), *Zathura* (2005) y *Titanes del Pacífico* (2013) son pruebas evidentes de su talento. En 2014, se ocupó de la dirección de algunos episodios de las series *Hannibal* y *The Bridge*. Este año regresa a la cinematografía con *London Fields*, protagonizada por Johnny Depp y su despampanante esposa Amber Heard.

Gabriel Beristain



Nacido en una dinastía de actores de teatro, Gabriel experimentó en producciones extranjeras desde muy joven. Caravaggio (Derek Jarman, 1986) catapultó su carrera con credenciales posteriores en Hollywood que incluyen los títulos Dolores Claiborne (1995), The Spanish Prisoner (1997), Blade II (2002), El aro 2 (2005) y la serie The Strain (2014). Actualmente vive en Los Angeles y se encarga de la dirección de fotografía en la serie de Marvel: Agent Carter (ABC).

Alexis Zabé



Siempre viene bien transgredir estilos convencionales. Los filtros y emplazamientos al mando de Alexis ofrecen un viaje alucinante en cada largometraje que participa. Desde el blanco y negro de Temporada de patos (2004) hasta los paisajes contemplativos de Luz silenciosa (2007) y las perturbadoras técnicas utilizadas en Post Tenebras Lux (2012). Un ejemplo de lo que hablamos resalta en el cortometraje de 2014: The Beckoning.

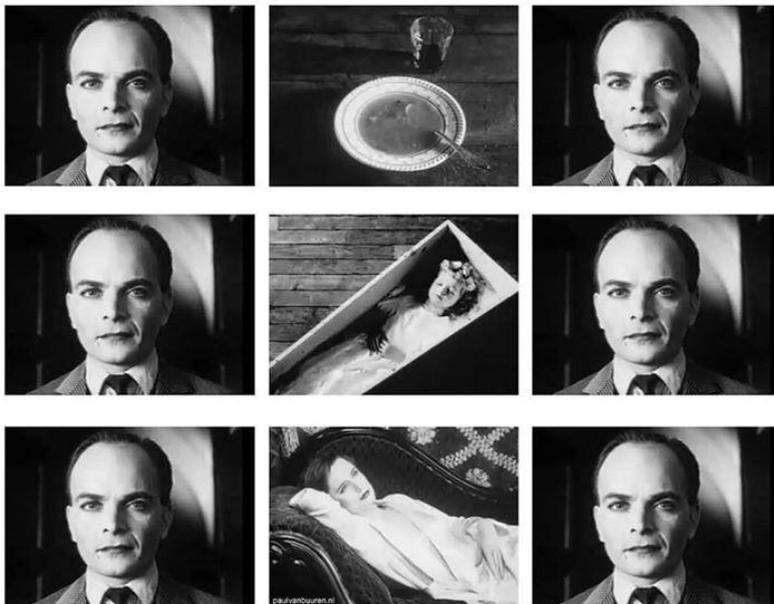
UNIDAD III : MONTAJE Y EDICIÓN

3.1. Definición de montaje.

La definición más simple de montaje cinematográfico sería: el proceso que sirve para ordenar las secuencias y los planos de una película y conferirle su aspecto final, tal y como los espectadores la verán en el cine. Para ello, el montador, con la supervisión del director, deberá seleccionar las escenas y planos más correctos atendiendo a factores como las interpretaciones, los ritmos cinematográficos, la correcta puesta en escena, el sonido, evitar errores de raccord... No obstante, el director es el que tiene la última palabra en la toma de decisiones de la elección de un plano u otro.

La noción de montaje se emplea con referencia al acto y el resultado de montar. Este verbo (montar) tiene varios significados: en este caso nos interesa su acepción como la acción de armar y/o ajustar las piezas o los elementos de algo.

Tomemos el caso de una máquina. El montaje de la misma consistirá en instalar sus diversos componentes de la manera adecuada, siguiendo las instrucciones del fabricante. Algo similar puede decirse respecto a un mueble para armar: el montaje implica colocar cada pieza en su lugar.



Precisamente, los muebles son uno de los productos que más se comercializan con la opción de montaje en casa. Por un lado, ofrecen una forma más cómoda de comprar grandes productos, ya

que su volumen antes del ensamblado es considerablemente menor. Esto es ideal para quienes no cuentan con un vehículo o incluso para las casas con puertas y ventanas demasiado estrechas como para el ingreso de muebles de gran tamaño.

El montaje de un mueble no siempre es fácil, pero para ello se incluye en la caja un manual con todos los pasos explicados de manera gráfica. Si esto no fuera suficiente, dependiendo de la popularidad del producto que hayamos adquirido es muy probable que encontremos ayuda gratuita en Internet, tanto en un foro como en vídeos donde podamos ver a otras personas realizando el montaje correctamente.

En el ámbito de las fábricas y las industrias, se llama cadena de montaje o línea de montaje al proceso de producción que se lleva a cabo en etapas continuadas y sucesivas. Sus principios teóricos se hallan en el taylorismo.

En el terreno del cine y de la televisión, en tanto, el montaje supone elegir y ajustar las diversas tomas de una filmación. Se trata de ordenar y unir los fragmentos registrados con el objetivo de dar forma a la versión final del producto audiovisual. En algunos casos, los cineastas tienen la oportunidad de volver a lanzar sus películas incluyendo ciertas escenas que quedaron fuera en la versión original debido a las restricciones del presupuesto.

El montaje se desarrolla respetando un **guión**, aunque sin dejar de lado la idea principal del director. Este ordenamiento le da una cierta dinámica específica a la obra.

En el rodaje de una **película**, es habitual que se realicen varias tomas de cada escena. Por eso el montaje exige optar por las mejores tomas y enlazarlas apropiadamente.

Un **montaje fotográfico**, por último, se concreta combinando dos o más **fotografías**. Así, el resultado del montaje trasciende a una sola, ya que se mezclan diferentes imágenes.

Uno de los objetivos más comunes del montaje fotográfico es la ubicación de un objeto o sujeto en un escenario diferente al que se observa en la imagen original. Este **proceso** puede presentar varios desafíos, en especial si la calidad del material no es muy buena.

Por ejemplo, si encontramos una fotografía que nos hicimos en una fiesta y deseamos cambiar el fondo por una playa del Caribe, probablemente nos cueste más trabajo que si nos hacemos una sobre un **fondo** de color liso, que contraste adecuadamente con los de nuestra vestimenta.

Además de los colores, la iluminación juega un papel muy importante: a mayor claridad, más fácil será eliminar el escenario.

En el lenguaje popular también se habla de montaje para hacer referencia a ciertas **situaciones** poco creíbles que vemos en televisión, entre otros medios, y que suponemos han sido orquestadas para generar una reacción particular en el público. Por ejemplo, algunas peleas o discusiones fuertes suelen ser guionadas para despertar el debate y conseguir que más gente se interese por el programa en el que se presentan.

3.2. Tipos de montaje.

Se suele decir que el montaje es lo que da el sentido final a la película. Por lo que, a pesar de que se parte de un material previamente grabado, el montaje de cine cuenta con su propia autonomía y expresividad. Un mal montaje puede echar a perder un gran trabajo de actuación y dirección. Dentro del proceso, se pueden elegir varios tipos de montaje cinematográfico para llegar al concepto y a transmitir lo que el director de cine quiera.

Los tipos de montaje cinematográfico son escogidos en la sala de montaje según lo que se quiera transmitir y se pueden clasificar en dos grandes categorías con varias tipologías dentro de cada una: según la sucesión espacio/tiempo y según la intención de la narración.

Sucesión espacio/tiempo

Tiene que ver con aspectos relacionados con el espacio y con el tiempo diegético (el que ocurre dentro del film). Es decir, cuando las acciones que aparecen en la película ocurren en un tiempo determinado y un espacio determinado, en la relación con las demás escenas. Vamos a explicar cada uno de los tipos de montajes cinematográficos dentro de esta categoría:

- Montaje lineal

Es el tipo de montaje de cine más común. Se sigue una única acción que se va desarrollando en orden cronológico. La mayoría de las películas utilizan este montaje. Por decir un ejemplo de un montaje lineal durante todo el film, *Una historia verdadera* (1999) de David Lynch.

- Montaje alterno o alternado

Se muestran alternativamente acciones simultáneas en el tiempo de la historia que ocurren en escenarios distintos. Es decir, mismo tiempo en lugares diferentes. Hay una correspondencia temporal entre las acciones, y al final de este tipo de montaje cinematográfico suelen unirse las diferentes acciones de los personajes en un mismo lugar. Un ejemplo es esta escena de *Origen* de Nolan donde ocurren dos acciones simultáneas en un mismo tiempo. Por una parte, cuando DiCaprio está soñando está en un lugar y donde está su cuerpo es otro lugar y ambas ocurren al mismo tiempo.

- Montaje paralelo

Dos o más escenas que ocurren en diferentes tiempos, es decir, son independientes cronológicamente, pero se muestran en el montaje simultáneamente creando una asociación de ideas en el espectador. Existen numerosas partes de películas que utilizan este tipo de montaje. Un ejemplo es esta secuencia de *El Padrino* (1972) donde se van intercalando acciones de otro tiempo con el tiempo presente. Es fácil distinguirlas, por un lado está el bautizo de Michael Corleone y en montaje paralelo todos los asesinatos de los que ha sido responsable. Este montaje paralelo juega con la pureza del bautismo en contraposición de los asesinatos.

- Montaje invertido

Se da cuando se rompe la coherencia cronológica del relato y ocurren Flashbacks o Flashforwards. La diferencia con el montaje paralelo y alternado es que las escenas no se muestran de forma simultánea (un plano y después otro), si no que son escenas independientes que se terminan sin intercalar planos de otra escena. Un ejemplo de este tipo de montaje cinematográfico se puede ver en *Memento* (2000) donde se van dando continuos saltos temporales.

Intención de la narración

Tiene que ver directamente con **aspectos estrictamente narrativos** donde entran a colación lo que se quiere transmitir con la realización del montaje.

- Montaje narrativo

Busca simplemente **contar un hecho o una historia**. Su única finalidad es la de llevar directamente la historia a los espectadores. Se le conoce también como montaje invisible porque consiste en disimular los cambios de plano y que el montaje no destaque. No obstante, esto no quiere decir que no pueda contener Flashbacks, Flashforwards o montajes alternados o paralelos. Era la concepción de montaje que utilizó **Griffith**.

- Montaje ideológico

Este tipo de montaje cinematográfico busca un sentido más intelectual, creando emociones en el espectador e imprimiendo a las imágenes un nuevo significado en la relación con los demás planos. Este tipo de montaje surgió del **montaje de atracciones** que creó Eisenstein, en oposición al montaje tal y como lo entendía Griffith. En el ejemplo vemos el inicio de *Persona* (1966) de

Bergman, donde se crea un mensaje a través de la yuxtaposición de escenas de forma simultánea. Por cierto, este film está incluido en nuestra lista de películas que te hacen pensar.

- Montaje expresivo

Es cuando se marca el ritmo de la acción: rápido en las escenas de acción, lento en el drama o en el suspense. En el ejemplo podemos ver una escena de *The Untouchables* (en homenaje al *Acorazado Potemkin* de Eisenstein). En la escena vemos como el tiempo se ralentiza, los planos se combinan mostrando relaciones entre gestos, miradas, disparos, y ese carrito cayendo lentamente por la escalera.

- Montaje poético

Este tipo de montaje cinematográfico posee intención expresiva. Los fragmentos y los planos se combinan de modo que la atención del espectador responda a las intenciones del realizador. Se puede lograr alternando entre historias con el mismo concepto emocional. En otros casos, en vez de presentar en orden riguroso una cronología de los hechos mostrados, el cineasta utiliza los flashback o flashforward, como en el ejemplo de *El árbol de la vida*.

3.3. Ejemplos de montaje.

Montaje alterno o alternado



Título original: Inception

Año: 2010

País: Estados Unidos

Dirección: Christopher Nolan

Guión: Christopher Nolan

Música: Hans Zimmer

Fotografía: Wally Pfister

Reparto: Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Elliot Page, Ken Watanabe, Marion Cotillard, Tom Hardy, Cillian Murphy, Tom Berenger, Michael Caine, Dileep Rao, Lukas Haas, Pete Postlethwaite, Talulah Riley, Miranda Nolan

Género: Ciencia ficción. Thriller. Intriga. Acción | Thriller futurista. Robos & Atracos

Sinopsis

Dom Cobb (DiCaprio) es un experto en el arte de apropiarse, durante el sueño, de los secretos del subconsciente ajeno. La extraña habilidad de Cobb le ha convertido en un hombre muy cotizado en el mundo del espionaje, pero también lo ha condenado a ser un fugitivo y, por consiguiente, a renunciar a llevar una vida normal. Su única oportunidad para cambiar de vida será hacer exactamente lo contrario de lo que ha hecho siempre: la inyección, que consiste en implantar una idea en el subconsciente en lugar de sustraerla. Sin embargo, su plan se complica debido a la intervención de alguien que parece predecir cada uno de sus movimientos, alguien a quien sólo Cobb podrá descubrir.

Montaje Paralelo.



Título original: The Godfather

Año: 1972

País: Estados Unidos

Dirección: Francis Ford Coppola

Guión: Francis Ford Coppola, Mario Puzo. Novela: Mario Puzo

Música: Nino Rota

Fotografía: Gordon Willis

Reparto: Marlon Brando, Al Pacino, James Caan, Robert Duvall, Diane Keaton, John Cazale, Talia Shire, Richard S. Castellano, Sterling Hayden, Gianni Russo, Rudy Bond, John Marley, Richard Conte.

Género: Drama | Mafia. Crimen. Años 40. Años 50. Familia. Película de culto

Sinopsis

América, años 40. Don Vito Corleone (Marlon Brando) es el respetado y temido jefe de una de las cinco familias de la mafia de Nueva York. Tiene cuatro hijos: Connie (Talia Shire), el impulsivo Sonny (James Caan), el pusilánime Fredo (John Cazale) y Michael (Al Pacino), que no quiere saber nada de los negocios de su padre. Cuando Corleone, en contra de los consejos de 'Il consigliere' Tom Hagen (Robert Duvall), se niega a participar en el negocio de las drogas, el jefe de otra banda ordena su asesinato. Empieza entonces una violenta y cruenta guerra entre las familias mafiosas.

Montaje Invertido



Título original: Memento

Año: 2000

País: Estados Unidos

Dirección: Christopher Nolan

Guión : Christopher Nolan. Historia: Jonathan Nolan

Música: David Julyan

Fotografía: Wally Pfister

Reparto: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Stephen Tobolowsky, Harriet Sansom Harris, Jorja Fox

Género: Thriller. Intriga | Crimen. Venganza. Neo-noir. Película de culto. Cine independiente USA

Sinopsis

La memoria de Leonard, un investigador de una agencia de seguros, está irreversiblemente dañada debido a un golpe sufrido en la cabeza cuando intentaba evitar el asesinato de su mujer: éste es el último hecho que recuerda del pasado. La memoria reciente la ha perdido: los hechos cotidianos desaparecen de su mente en unos minutos. Así pues, para investigar e intentar vengar el asesinato de su esposa tiene que recurrir a la ayuda de una cámara instantánea y a las notas tatuadas en su cuerpo.

3.4. Definición de edición.

En el latín es donde se encuentra el origen etimológico del término edición que ahora nos ocupa. En concreto, procede de la palabra latina “editio”, que puede traducirse como “la acción y el efecto de producir ejemplares de un documento” y que se encuentra conformada por los siguientes elementos:

- El verbo “edere”, que es sinónimo de “publicar”.
- El sufijo “-ción”, que es equivalente a “acción y efecto”.

Concepto de edición

Edición es, por tanto, la producción de ejemplares de una obra artística o científica o de un documento visual. El verbo editar indica la acción de publicar una pieza a través de su plasmación en un soporte físico o digital.

Por ejemplo: “La edición de la autobiografía del cantante ya está en marcha”, “La nueva novela de John Pitsutt tendrá una edición de lujo”, “La banda australiana anunció que su nuevo álbum tendrá una edición doble, con un CD y un DVD”.



Impresión, grabación y reproducción

El concepto de edición tiene varios usos vinculados a su significado principal. La edición puede ser la impresión, grabación o reproducción de un disco o de una obra audiovisual: “La semana que viene estará lista la edición y el disco llegará a la calle”, “La imprenta me informó que hubo algunos problemas con la edición”.

Las tiradas sucesivas de un periódico y las versiones locales o regionales del mismo también se conocen como ediciones: “El diario Prensa Autónoma publicó una entrevista con el canciller en su edición vespertina”, “La edición latinoamericana del periódico tiene una calidad inferior a la europea”.

La edición de libros, periódicos y revistas

En este ámbito de la impresión de libros, revistas o periódicos hay que destacar que se ha producido un importante avance en materia de edición. Y es que la aparición de nuevas tecnologías ha permitido que este proceso sea diferente:

- Más rápido, porque los sistemas utilizados actualmente permiten obtener un mayor número de ejemplares en menos tiempo.
- Mayor calidad, gracias al perfeccionamiento de los sistemas.
- Menor necesidad de personal, ya que las máquinas usadas ahora realizan funciones que antes acometían los empleados.
- Con mayores posibilidades de formato y una variedad notable de colores y de montajes.

Emisiones de radio y TV

Cada emisión de un programa de televisión o radio puede recibir el nombre de edición: “En la próxima edición de Notidario, no se pierda un informe especial sobre los alimentos que más engordan”, “Les informamos que esta edición finalizará más temprano para dejar lugar a la transmisión del partido de la selección”.

En este sentido, hay que subrayar que ese tipo de espacios de la pequeña pantalla, en ocasiones, tienen lo que se conoce como “edición especial”. Se trata de programas que se emiten un día diferente del habitual o que cuentan con una duración mayor porque giran en torno a un acontecimiento importante o significativo.

Así, es habitual que haya ediciones especiales cuando se produce una catástrofe de gran envergadura, cuando se desarrollan hechos políticos tan valiosos como unas elecciones o cuando tiene lugar un acontecimiento deportivo de gran alcance.

Ciertos eventos y certámenes que se desarrollan con periodicidad o sin ella, asimismo, denominan edición a cada celebración: “La Quinta Edición de los Juegos Municipales ha convocado a más de mil personas”, “La edición de este año de la entrega de premios fue suspendida por la crisis financiera”.

3.5. Tipos de edición.

Los tipos de edición de vídeo se pueden dividir en dos: edición lineal o analógica y edición no lineal o digital.

Existen dos tipos de ediciones de vídeo para realizar el montaje. Ambos tipos de edición se utilizan para ordenar los planos, dándole un sentido a la película o producto audiovisual.

La edición de vídeo nos permite cambiar el significado de una secuencia o de la propia película. Para conseguir este objetivo podemos utilizar dos métodos claramente diferenciados:

Edición lineal: analógica

Edición no lineal: digital

Edición lineal o analógica

La edición lineal o analógica utiliza sistemas de hardware. Además, necesita que la edición se realice de una forma secuencial. Esto significa que la edición del vídeo se debe realizar en el orden exacto que debemos conseguir el vídeo final.

Si se comete un error la edición se debería iniciar de nuevo.

Es decir, la edición lineal no nos permite libre albedrío, no puedes cortar un fotograma sin orden, se tiene que seguir la línea secuencial del filme. Por ejemplo, no puedes saltar intervalos de fotogramas, tienes que cortarlos y volver a juntarlos, lo que significa una enorme pérdida de tiempo para el editor.

Existen diferentes métodos de edición lineal, pero todos tienen una función destructiva porque para editar lo que ya habías grabado tienes que pasar las cintas y filmes lineales a clips o archivos.

Tienes que cortar la película, aunque puedes utilizar diferentes procesos:

Puedes editar la película rebelada manualmente con tijeras y después pegarlas con cinta adhesiva en el lugar que desees.

La edición secuencial también se puede realizar con los siguientes equipos de hardware: VTR Player o reproductora, Editora y VTR Recorder o grabadora.

Este es un proceso más lento porque un error en la edición significa volver a empezar

Debes tener en cuenta que cada copia que realiza el recorder o grabadora va perdiendo calidad de imagen y sonido frente a la cinta master, es decir, la primera cinta del montaje.

La edición analógica está perdiendo terreno en la industria audiovisual, ante el avance de la edición no lineal, que ofrece una serie de beneficios respecto a la edición lineal.

Edición no lineal o digital

La edición digital ofrece bastantes ventajas sobre la analógica. Esta edición aprovecha la tecnología existente en el año 2022, por lo que podemos organizar los frames en el orden que nosotros deseamos, sin seguir la secuencia.

En la edición digital podemos trabajar sobre cualquier frame o fotograma directamente, sin esperar a seguir toda la secuencia

Da igual como hayas grabado el vídeo o su orden. Podemos pasar al fotograma 100 directamente, para cortarlo, eliminarlo, o lo que necesitemos, pero sin pasar por los 99 fotogramas anteriores y sin la obligación de enlazar con el próximo fotograma. Esto es un ahorro de tiempo frente al sistema lineal.

La cinta o tarjeta tiene la información que se vuelca en el equipo imprescindible para realizar la edición no lineal o digital, que es un ordenador. Cualquier programa de edición actual te permite:

-Mover

-Reemplazar

-Copiar

-Pegar

Puedes aprovechar estas funcionalidades con un número de clips cualquiera, puedes modificar el metraje a tu antojo. Es decir, en todo momento de la edición puedes avanzar y retroceder, con total libertad de movimiento a lo largo del vídeo, editando sin miedo a tener que volver a empezar o destrozar el trabajo hecho con anterioridad. No puedes dañar el archivo original, a diferencia que sucede en el sistema analógico.

La edición lineal presenta muchos beneficios:

- Ahorro de costes económicos

- Reduce los tiempos de los procesos de edición

- Mantiene la calidad de las imágenes

- Libertad de edición

Existen muchas herramientas de edición de vídeo digital y cada una de ellas tienen unas características determinadas. Existen decenas de programas de edición de vídeo, unos más complejos, otros más simples, unos libres y otros propietarios. Entre los complejos podemos entonces Final Cut Pro para Mac o Cinelerra, para Linux y Adobe Premiere para Windows. Entre los más simples tenemos a iMovie en Mac, Windows Movie Maker para Windows y Openshot para Linux. Nosotros no vamos a usar ninguno de estos, nosotros vamos a usar un editor muy sencillo que incorpora YouTube.com.

No obstante, es importante hacer algunas consideraciones previas y generales. Los procesos que tienes que tener en cuenta:

Capturar. Si trabajas con cámaras con cinta de vídeo es el trasvase en tiempo real de lo grabado al disco duro de tu ordenador. Si trabajas con cámaras con disco duro o tarjeta de memoria (lo más recomendable) solo tendrás de que descargar los archivos al ordenador. Si trabajas con webcam directamente tienes las imágenes en tu ordenador.

Ordenar. Es importante que veas el material previamente y ordenes, con números, con nombres identificativos, que luego te permitan tener una carpeta con los contenidos accesibles.

Editar. Se trata de poner en orden, de principio a fin, tu vídeo. Valora el ritmo, piensa en cómo darle más agilidad y recuerda que ser conciso es muy importante.

Exportar y guardar. Es el proceso final, obtendremos el archivo final que tendremos que subir a Internet y compartir.

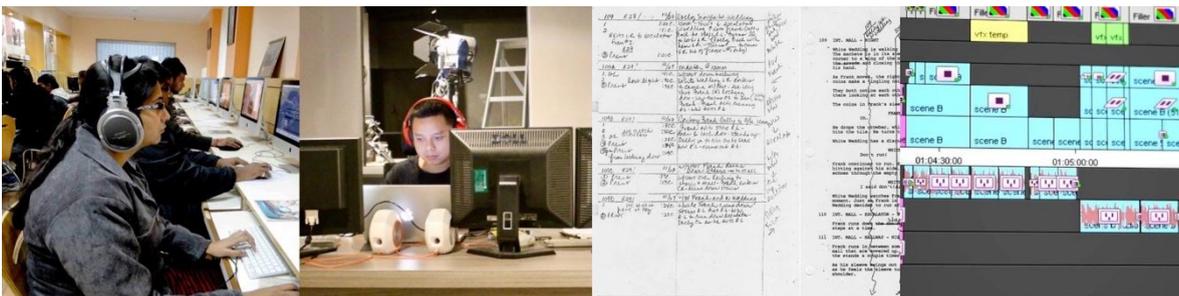
3.6. Diferencia entre edición y montaje audiovisual.

Es muy habitual referirse, incluso entre relacionada con el sector audiovisual, a la edición y al montaje como procesos relacionados y muchas veces idénticos o similares. Esto para nada es así. Seguramente por la llegada de lo digital y el desvanecerse de lo analógico, estos procesos han comenzado a entremezclarse, a veces hasta el punto de no distinguirse y confundir los conceptos.

La clave es el tipo de proceso. Ambas sirven para ordenar y mejorar el producto final, pero desde procesos distintos. La diferencia entre edición y montaje es que la edición de video se refiere a un proceso mecánico, mientras que el montaje audiovisual se basa en un proceso narrativo, por lo que el guión es lo principal para realizar este proceso con sentido y toda la coherencia que el espectador necesitará para captar el mensaje fácilmente.

Por su parte, la edición de video será todo aquello que haremos a nivel técnico para mejorar la imagen, retoques de color, saturación, contraste, exposición, retoques de plano y escala y otros. También transiciones y efectos de vídeo, entre otros aspectos que debemos tener en cuenta a la hora de editar un vídeo.

El proceso de post producción audiovisual engloba a los procesos de montaje y edición audiovisual. Pero también, a la comprensión y tratamiento del audio y, en general, engloba a todos los procesos que se realizan después de la etapa de producción audiovisual (guión, contratación de equipos técnicos y plantilla de trabajo, planificación del rodaje y lugares donde se va a grabar el producto audiovisual, etc.)



Como sabemos es bastante usual entre gente dentro y fuera entorno audiovisual hablar de la edición y el montaje como procesos realmente idénticos o sinónimos. Muchas veces por el apuro de la conversa, aún sabiendo la diferencia, preferimos dejarlo así y seguir referirnos con ambas palabras al mismo hecho. Sin embargo, si nos detenemos a pensar y tratar de ir por lo

políticamente correcto estaremos de acuerdo que estas tremenduras de flojera verbal, distorsionan el significado de dos procesos parecidos pero no gemelos. Y la ligereza terminará confundiendo al que todavía no le queda claro.

Quizás posiblemente pudiéramos culpar a la era digital y de las apps, por que no? cierto?. Cuando se desvaneció la manipulación física con sistemas analógicos, estos procesos comenzaron confundirse y hasta fusionarse. De ahí que nos sea muy común conseguir personas confundidas con los conceptos, o colegas que intercambian las palabras libremente para no ahondar en detalles. Pero bien, será necesario volver a explicarle a los que no ven la sutil diferencia, de que se trata ambas palabras. Que tal si una vez mas hacemos el ejercicio, y... ¿por que es diferente la edición y el montaje en el ámbito audiovisual?

Pues bien, la clave para comenzar a distanciar estos conceptos, pasa por reconocer los tipos de procesos. Ciertamente ambas palabras definen o sirven para ordenar y mejorar el producto final. Sin embargo emplean procesos creativos distintos. Pudiéramos decir que la separación entre edición y montaje es que la primera se refiere a un proceso mecánico, donde interviene mucho mas el hecho físico. En cambio el montaje audiovisual proviene de un proceso narrativo, donde usamos, como el lenguaje una forma de contar la historia. En ese proceso de develar el cuento, el guión es lo principal, y el desarrollo de la narración le va dando sentido y estructura que el espectador requiere para poder entender el mensaje fácilmente.

Basado en eso, podemos reforzar que el proceso de edición, es todo aquello que se hace a nivel técnico, físico, para optimizar la imagen. Podemos sumarle también los ajustes de color, saturación, contraste, etalonaje, retoques de plano, escalamiento, rotación y otros procesos que nos permite la tecnología hoy en día. Igualmente pertenecen a este proceso aquellas desiciones transiciones y efectos de vídeo, y otro sin fin de recursos que toca emplear mientras elaboramos una pieza audiovisual.

Durante la edición de un video, el operador que en ese momento manipula el equipo, colocará fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual, en una línea de tiempo de la herramienta digital. Siempre, el fin de una edición es presentar un programa terminado, listo para ser distribuido y disfrutado por todas aquellas permutas de la difusión.

A la final es muy probable que al liderar un proyecto audiovisual, nos tocara hacer las dos acciones. La primera tiene su gracia y sus detalles, por que es como nuestra capacidad de redactar, sintetizar, y narrar historias. Se trata de aquellas ideas que se van armando, y que sabemos como funcionarán en la mente de quien lo observa. Empleamos los recursos que tengan sentido para el espectador. Así sea por que deseamos llevarle de una manera, o para que entienda lo que sucede en la trama, o incluso para pasearle un rato por algun efecto perceptual hasta decirle la verdad cuando consideremos en la historia. Igualmente una vez armada la estrategia de como hilar las piezas de imagen y sonido, nos tocará editar para limar los detalles raros, las imperfecciones técnicas y la pulitura de la historia o narrativa que nos toca construir.

3.7. Programas de edición de vídeo.

Hoy en día y cada vez más, el papel del vídeo en el marketing de contenidos cobra más importancia, ya que se trata del medio más fácil, rápido y cómodo de consumir por el usuario. El gran crecimiento de Youtube, el auge de los vídeos en Facebook, y en otras vías como Twitter, Instagram, Vimeo o Vine, hacen que un Community Manager o creador de contenidos le venga genial saber editarlos. Es una de las partes más importantes de nuestro curso de diseño gráfico y contenidos digitales en Madrid, porque el contenido es el rey.

A continuación encontrarás los programas para editar vídeo más profesionales del mercado, los utilizan desde usuarios medios hasta grandes productoras televisivas, y te llevarán a conseguir unos resultados espectaculares con un montaje digno de una superproducción de Hollywood.

Final Cut Pro



Este programa de Apple se ha convertido en uno de los referentes del mercado para la edición de vídeo profesional, siendo uno de los más potentes y con más funcionalidades, pero no por ello deja de ofrecer una interfaz sencilla e intuitiva. Organiza los contenidos de una forma muy visual y saca toda tu creatividad.

Sistema Operativo: Mac

Adobe Premiere Pro



De las mejores alternativas profesionales para que como usuario puedas sacar el máximo rendimiento a la edición de tus vídeos. Su panel de control necesita un periodo de aprendizaje, pero una vez superado irás descubriendo sus enormes posibilidades. Además pertenece a la familia de productos de Adobe Creative Suite, como Media Encoder o After Effects facilitando su integración.

Sistema Operativo: Windows y Mac

Adobe After Effects



Un complemento para Adobe Premiere Pro que aunque requiere de un nivel algo avanzado, permite crear animaciones, gráficos 3D con movimiento y efectos para incluir en los vídeos dando un toque muy profesional.

Sistema Operativo: Windows y Mac

Avid Media Composer



Aunque de cara al usuario doméstico no es tan popular como los dos anteriores, en los estudios de posproducción profesionales de cine y televisión es muy habitual por su dinámico flujo de trabajo con proyectos en las más altas resoluciones, transcodificación de vídeo en segundo plano, procesamiento de audio y cientos de posibilidades en cuanto a efectos y gestión de medios.

Sistema Operativo: Windows y Mac

3.8. Proceso de edición de video.

Tras el proceso de preproducción y producción audiovisual, para completar un proyecto restaría abordar la fase del proceso de edición de vídeo, que a su vez se puede organizar o dividir en varias fases o etapas necesarias para editar un vídeo.

Recopilación de material grabado.

A veces, grabamos tanto material audiovisual con nuestros accesorios y dispositivos, que lo primero es replantearse el proceso inicial de edición de vídeo. La Mise en Place es una metodología de cocina que consiste en preparar y dejar lista la organización lógica de todos los ingredientes y ciertas preparaciones. Esto facilita mucho el trabajo. Con nuestro material audiovisual, conviene hacer lo mismo. Organizar las distintas carpetas, renombrar los archivos y realizar una disposición lógica, sensata y cómoda que nos permita trabajar óptimamente con todo el material.



Para ciertas producciones audiovisuales necesitarás hacer este proceso para encajar el audio grabado desde fuentes externas ajenas a la vídeo cámara con sus respectivos fotogramas. Localizar la claqueta es el primer paso. Para encontrarla en el audio, seguramente tendrás un pico del sonido de la claqueta.

Una de las fases del proceso de adición de vídeo más importantes ya que hasta aquí el proyecto difícilmente lo modificaremos. Se numeran los audios en relación a fotogramas, se organiza la estructura formalmente dentro de nuestro software de edición de vídeo y, en definitiva, se organiza el trabajo para que fluya de la mejor manera posible en la fase de Rough assembly.

Etapa de Roug Assembly

Con todo preparado, pasamos a la fase de montaje audiovisual. Nuestro proyecto irá tomando forma.

Retoques cromáticos, de escala/posición y otros retoques de edición, antes de revisar el resultado final, se aplicarán retoques de color y de plano que llenen de caracterización y etilo propio a la producción.

Efectos y transiciones de vídeo, este es el momento de dar el toque diferencial: condimentar nuestra degustación. Para ello, utilizaremos software complementario para crear y editar efectos de video espectaculares.



La producción de vídeo es el proceso de producir contenido de vídeo. Es el equivalente de producción cinematográfica, pero con las imágenes grabadas digitalmente en vez de en una película de cine. Hay tres etapas de producción de vídeo: preproducción, producción, y posproducción. La preproducción implica todos los aspectos de planificación del proceso de producción del vídeo

antes que la filmación comience. Esto incluye la escritura de guiones, planificación, logística, y otros deberes administrativos. La producción es la fase de producción de vídeo que captura el contenido de vídeo (imágenes en movimiento (videografía) e implica filmar el/los tema(s) del/de los vídeo. La posproducción es la acción de combinar de manera selectiva los videoclips a través de la edición de video para obtener un producto final que cuente una historia o comunique un mensaje en un evento en vivo(producción en vivo), o después del evento(posproducción).

Actualmente, la mayor parte del contenido de vídeo es capturado a través de medios de comunicación electrónicos como una tarjeta SD de cámaras dirigidas al consumidor, o en unidad de estado sólido y memoria flash de cámaras profesionales. El contenido de vídeo que está distribuido digitalmente muchas veces aparece en formatos comunes como el formato de Moving Picture Experts Group(.mpeg, .mpg, .mp4), QuickTime(.mov), Vídeo de Audio Interleave (.avi), Windows Media Video(.wmv), y DivX(.avi, .divx).

3.9. Importancia del sonido en un video.

El concepto “audiovisual” significa la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual que se perciben de manera simultánea en armonía (a cada imagen le corresponde un sonido), o en complementariedad (lo que no aporta lo visual lo aporta lo auditivo y viceversa) o en contraste (el significado es generado por el contraste entre el sonido y la imagen).

En las películas el concepto de “audiovisual” funciona de la siguiente manera: la mitad de lo que usted cuenta lo hace a través de la imagen y la otra mitad con el sonido, el sonido incluye las voces, la música, los efectos (pasos, sonido del agua corriendo o de una olla al caerse) y hasta los silencios.

El audio puede expresar tanto como la imagen. Seguramente no tendrá tanta fuerza y poder de atracción, pero no es algo a menospreciar, porque de la conjunción de ambos elementos depende el éxito del vídeo.

Cuando estés grabando tus escenas o tus videos, debes ser muy consciente de que el sonido también necesita ser grabado con las mejores condiciones posibles; para eso debes pensar en usar un boom, un micrófono de solapa o un manos libres de celular; todo dependiendo de tu presupuesto.

Existen diversas fuentes sonoras que intervienen en el vídeo:

Sonido Ambiente

Se trata del sonido natural que hay alrededor de la escena en el momento de la grabación. Por defecto lo capta el micrófono incorporado en la cámara, a menos que conectes uno externo para tal fin. El sonido ambiente puede ser molesto si no es con el que queremos contar en nuestro vídeo o quizás puede ayudarnos a transmitir nuestro mensaje. Por ese motivo, es importante conocer las actividades que se desarrollan en la localización donde se va a grabar el vídeo para saber el sonido ambiente que tendrías.

Imagina que donde vas a grabar hay obras y hay una máquina trabajando que hace un ruido espantoso. Si quieres hablar ante la cámara o entrevistar a alguien (si no es un vídeo musical en el que taparás todo sonido registrado durante la grabación), debes ir a otro lugar porque el mensaje de tu vídeo no se oirá.

Ahora bien, el ambiente también puede ser un gran aliado para tus vídeos. Por ejemplo: si tienes que hacer una entrevista a un experto en un evento del sector, no queda nada mal que se vea y oiga el ambiente propio del acto. Eso te ayudará a reforzar la idea de estar en el centro de todo lo que pasa en tu ámbito.

Música

Este es un elemento que casi siempre es indispensable. La música nos ayuda a sentir ciertas emociones: nos exalta, nos relaja, nos alegra... Por eso, al acompañar tu vídeo con una melodía, tu mensaje se transmite con mayor eficacia. Con esto quiero decir que, siempre que puedas, tienes que aprovechar este elemento que trabaja eficazmente por sí solo. Tú sólo tienes que ayudarlo escogiendo la canción ideal.

Un vídeo sin música pierde fuerza, expresividad y emoción, por eso debes pensar bien el estilo, el uso y el protagonismo que tendrá, que dependerá del tipo de vídeo que quieras hacer en cada momento.

Música diegética (in)

Se trata de la música que procede de una fuente sonora que se ve en pantalla. Sería la música que emite algo que está encuadrado en el plano. Por ejemplo, podría venir de un grupo de música tocando o de un altavoz. Pero venga de donde venga, la fuente de procedencia tiene que verse en pantalla para considerarla diegética.

Aprovecho este momento para darte un consejo.

Cuando grabes tus vídeos y tengas cerca una fuente sonora con música que se oirá en el ambiente, intenta grabar en otro lugar, a pesar de que no te moleste de fondo y no te importe que quede en el vídeo. El motivo es que si tienes que cortar y editar en postproducción el contenido grabado (entrevista, discurso...), la música no tendrá continuidad y dará saltos. Y eso quedará horrible.

Música extradiegética

Es la música que lleva el vídeo pero que en este caso no vemos en pantalla de dónde procede, ya que es la que se pone en el montaje para acompañar el contenido visual y darle más fuerza.

Música fuera de campo

Se trata de música que procede de una fuente sonora que no se ve en pantalla pero que se sabe que está en la escena, ya sea porque se ha visto antes y te dan la continuidad sonora necesaria aunque no esté en el plano aquello que emite la música o bien porque se entiende así (en un concierto, en una discoteca, etc.).

Voz

La voz es tan importante como la música. En realidad, todo depende del tipo de vídeo y del objetivo concreto de cada audiovisual, pero en general en un vídeo divulgativo, algo de texto, de guión, suele haber para mostrar con más claridad tus contenidos.

Efectos de sonido

En internet existen páginas web con efectos de sonido de todo tipo.

Podríamos dividir los efectos de sonido en tres, según como se elaboran:

Naturales

Son aquellos efectos que se han grabado directamente desde su fuente original, poniendo el micrófono a la distancia necesaria para captar el sonido de la forma más verosímil posible.

Humanos

Son los sonidos recreados por los humanos para conseguir los efectos que se desean y evitar tener que grabarlos de forma natural. Seguro que has visto alguna vez que un caballo al galope se recrea chocando dos mitades de un coco o que el viento se puede simular juntando las manos y soplando suavemente entre los dedos.

Sintéticos

En esta categoría encontramos los efectos de sonido que se crean por ordenador, con sistemas de ecualización. Con la posibilidad de fabricar efectos por ordenador no sólo se pueden recrear todos los sonidos del mundo sino que se han introducido nuevas opciones, como efectos electrónicos, robóticos, cibernéticos...

Silencio

El silencio es la ausencia de sonido, pero no por ello tiene menos importancia. Al contrario, el silencio es fundamental en el lenguaje audiovisual (tanto en televisión y cine como en radio). Es un recurso muy utilizado por su gran capacidad de transmitir emociones. Es muy eficaz si se sabe cómo usarlo para crear dramatismo, para llamar la atención, para romper el ritmo...

3.10. Corrección de color.

Una de las características más importantes, aunque a menudo olvidada, de los vídeos verdaderamente profesionales es el equilibrio de colores. Lo damos por hecho en películas populares, pero siempre se nota cuando falta el equilibrio de colores correcto. En este artículo le damos algunos consejos sobre cómo lograr un buen balance de colores en AVS Video Editor sin asistir a clases de diseño.

El color puede crear un cambio drástico visualmente. No es necesario que sea un cambio radical, incluso con unos retoques sutiles se puede generar un gran impacto en la audiencia. La corrección de color es un proceso por el cual se altera la imagen con fines estéticos para que las escenas del vídeo final tengan un buen equilibrio de colores. Por un lado técnico, la corrección de color incluye el ajuste de siguientes propiedades:

- Brillo
- Temperatura
- Contraste
- Saturación
- Gama
- Matiz

Brillo

Aunque el nombre sugiere agregar luces a un material de archivo, también puede oscurecer la imagen. Ese es exactamente el caso si desea poner algunos tonos y enfatizar el contraste.

Al mismo tiempo un ligero desplazamiento hacia la derecha hará que los colores cálidos sean aún más impresionantes.

Por supuesto, es posible que a usted no le gusten colores demasiado vivos. Pero si la imagen definitivamente carece de ellos, la corrección de brillo puede ser una buena idea.



Temperatura

Los artistas describen diferentes colores como fríos y cálidos. El blanco y el celeste suelen hacernos pensar en la nieve, el hielo y el aire frío, mientras que el amarillo y el naranja nos devuelven a la playa de verano y ... bueno, a las naranjas.

Recuerde que la temperatura debe corresponder al material de archivo original. En otras palabras, incluso este parámetro no puede hacer que la lluvia desaparezca de vídeo.



Contraste

Como probablemente pueda adivinar, esta característica brinda un buen contraste entre el color claro y oscuro de la imagen.

Mire cómo el movimiento del control deslizante de contraste hacia la derecha puede hacer que las sombras del océano sean más profundas y misteriosas:



Sin embargo, el contraste es lo que la mayoría de los principiantes suelen usar excesivamente. Asegúrese de que su vídeo aún se vea natural, no como una caricatura (a menos que sea su tarea).

Saturación

A veces los colores son demasiado tenues y no están en armonía con los sentimientos a los que debería atraer su vídeo. En este caso es probable que la imagen necesite tonos más intensos.

Mire cómo este parámetro puede refrescar nuestras imágenes oceánicas:



Del mismo modo, puede reducir la intensidad de los colores, si los encuentra molestos para los ojos de los espectadores, simplemente mueva el control deslizante hacia la izquierda.

Gama

Este efecto se parece un poco a la modificación de brillo, pero utiliza cambios de colores más profundos. Mientras que el brillo realiza ajustes simples en un rango tonal de un archivo de vídeo, Gama altera los valores de cada píxel haciendo que la imagen en general sea más brillante o más oscura.

Aquí hay un buen ejemplo de oscurecimiento de píxeles para subrayar una paleta de colores en particular:



Matiz

¡Conviértase en un verdadero pintor mezclando colores en un vídeo! Con tonos tan impresionantes, casi podemos convertir a los buceadores en viajeros espaciales:



Recuerde que se agregará el color elegido, no se aplicará. Ejemplo: si necesita una paleta verde y un archivo de vídeo contiene mucho amarillo, debe elegir azul (azul + amarillo = verde). El efecto Tono puede ayudarlo a crear colores sepia.

3.1.1. Características de un video de calidad.

1) Tu idea

Decide el tema que vas a tratar en tu video (publicitar un producto, por ejemplo) y conócelo a fondo, pero todavía no pienses en el contenido en sí. Puede que ya tengas alguna idea al empezar, pero mejor fíjate en los puntos que vienen antes de llevarla a cabo, tendrás una visión más completa al final.

2) La audiencia

Antes de pensar en tu contenido debes hacer el esfuerzo de entender al público al cual va dirigido tu video, conocer qué es lo que quieren saber acerca de tu marca y estar al tanto de qué están hablando. Para esto puedes revisar y estudiar:

Conversaciones, preguntas y respuestas en redes sociales.

Encuestas enviadas a tus usuarios, suscriptores o seguidores.

Las preguntas más frecuentes que lleguen a tu bandeja de entrada de soporte.

3) Los objetivos

Una vez definido el tema a tratar, según los gustos de tus clientes, lo próximo a considerar es tu marca. Ten en cuenta los objetivos de la empresa que pueden ser varios como, por ejemplo: publicitar un producto nuevo, intentar vender más de uno ya existente, enseñar a usar una nueva plataforma de algún servicio, mostrar las actualizaciones de un servicio que ya existe, etc.

4) El contenido ideal

Para que un contenido sea considerado ideal deben poder convivir: tu idea, lo que la audiencia quiere y lo que la empresa necesita. Si no puedes alinear estos tres temas, considera dejar tu idea de lado porque necesitas enfocarte en una que sea valiosa tanto para la empresa como para la audiencia.

5) Las funciones

Las tres funciones principales que pueden cumplir tus videos son:

Educar: enseñar cómo funciona nuestro producto y todo lo que se puede hacer con él.

Entretener: transmitir el mensaje de una forma divertida y original que los usuarios recuerden y quieran volver a ver.

Enganchar: llegar a una audiencia muy específica y hacer que se comprometan con el mensaje.

6) Tu propio material

Cuando ya sabes lo que tu público quiere y cómo hacer que eso encaje con los objetivos de tu marca, recién ahí tienes permiso para avanzar en la creación del contenido del video. Ahora puedes pensar en la historia que vas a contar, la cámara, las escenas, la gente involucrada, las herramientas de edición, etc.

7) Las emociones

Aquí decides lo que quieres que produzca en la persona que lo vea, tienes varias opciones: felicidad, asombro, inspiración, alegría, orgullo, etc. Evita las emociones negativas como el miedo, el enojo o la tristeza ya que las personas las asocian con un mensaje manipulador.

8) Comparte y has que compartan

Comparte tu video como cualquier otro contenido en todas tus redes y hazlo por un buen período de tiempo. La audiencia también podrá ayudarte en esta tarea compartiendo tu video por varias razones, siendo las dos más comunes: porque piensan que puede serle útil a los demás o para demostrar que es de su interés.

9) Análisis de resultados

Contrario a lo que se pensaría, el número de reproducciones no es lo primordial. Tienes que darle más importancia a las veces que se compartió y el tiempo que se vio tu video ya que esto significa que fue del agrado de las personas para quedarse viéndolo y que les resultó interesante como para compartirlo.

10) Las mejoras

Revisa cada una de las cosas que debes considerar al crear contenido de video para identificar errores si es que el tuyo no tuvo la repercusión que esperabas o no produjo el resultado previsto por la empresa. Habiendo tantos factores en juego no es raro que se necesiten varios intentos hasta volverse un experto.

No es una tarea sencilla ciertamente, pero sí una de las más satisfactorias y productivas. Ten en cuenta estas cosas que debes considerar al crear contenido de video y verás cómo se te hace más fácil el proceso y tus videos cumplirán con la misión para la cual fueron hechos.

3.12. Requerimientos para mejorar un video.

El contenido de video requiere cumplir con ciertos estándares de calidad técnica y artística para garantizar millones de visualizaciones, así como su popularidad a través de internet.

1. Planear la producción claramente

Antes de empezar hay que anotar lo siguiente en el plan de trabajo:

- Cuántos videos se filmarán y para qué plataformas.
- Qué equipo se utilizará.
- El guion de cada video: ¿es humorístico, cuenta una historia de forma emocional o muestra principalmente imágenes acompañadas de textos?
- Los productos y servicios que promocionan.

Consejos de producción de video para mejorar la calidad y las visualizaciones

2. La duración: un elemento muy importante

De acuerdo con los objetivos de la campaña, la duración puede variar. Aunque no hay reglas escritas y rígidas en este tema, es necesario utilizar la lógica y el instinto comercial:

- Para promoción de productos de forma rápida e impactante, un video entre 30 y 60 segundos será más que suficiente. Ya que YouTube cuenta las visualizaciones a partir del medio minuto, por ejemplo, es necesario que cada segundo sea impecable y capte la atención del usuario en todo momento.
- Los videos más largos (2, 3 ó 4 minutos) pueden ser utilizados para campañas a gran escala que requieran este tipo de publicidad. En este caso, es necesario aprovechar las ventajas del storytelling para atrapar la atención del cliente. Incluso, es recomendable realizar una versión más corta de estos video clips más extensos para alternarlos en la estrategia.

3. La definición de imagen

La producción de video actual requiere olvidar aquellas imágenes distorsionadas del pasado en colores escandalosos, para ofrecerle lo mejor a la audiencia. Básicamente se habla aquí de cuatro tipos de definición:

- 480p. Debería ser considerado ya el estándar mínimo de calidad para los videos de cualquier plataforma. La imagen de este formato es excelente y es semejante a la que ofrece un disco DVD.
- HD (720p). Esta definición permite al espectador disfrutar en detalle de cada video desde su smartphone, tableta o equipo de escritorio.
- Full HD (1080p). Es el formato óptimo para producir contenido en video y lucirá especialmente impactante al ser apreciado en una moderna pantalla plana digital.
- 4K. YouTube incluso cuenta ya con esta definición en muchos videos. Si los recursos lo permiten, hay que producir videos en este formato para llegar a audiencias de mayor rango, ya que la reproducción de los mismos requiere tecnología especial.

4. La calidad del sonido

Una imagen hermosa e impecable debe estar acompañada de un sonido espectacular. Por lo tanto, hay que optar por cualquiera de estos formatos:

- Estéreo, ya que ofrece una buena potencia de salida a través de dos canales convencionales.
- Dolby y cualquiera de sus variaciones, como Surround 5.1 o TrueHD. Fundamentalmente este sistema reduce el ruido, resalta los diálogos y crea un efecto ambiental muy llamativo.
- DTS, un sistema que ofrece una excelente calidad de sonido a través de seis canales.

5. La musicalización

Si el contenido de video relata una historia, es fundamental incluir la música adecuada de cualquier género, tomando en cuenta estas características:

- Debe estar libre de derechos de autor o ser de producción propia.
- Debe provocar emociones y enfatizar las situaciones que se ven en pantalla, pero jamás interrumpir la acción o distraer. Por lo tanto, la banda sonora debe escucharse en segundo plano con un volumen normal.

6. El ritmo del video

Esto dependerá de muchos factores, como el tipo de video, sus características artísticas y el producto a promocionar. Sin embargo:

- El flujo de la acción debe ser coherente, sin aburrir o confundir al espectador.

-Las transiciones para la mayoría de los videos deben ser sutiles y lucir muy profesionales, como aquellas en color blanco total o negro intenso. En el caso de videos humorísticos, es válido utilizar transiciones con formas o imágenes irregulares.

-Nuevamente, es importante recordar que cada segundo es valioso. Por lo tanto, cada uno de ellos debe informar, divertir, inspirar o conmover, según sea el objetivo.

7. Iluminación y fotografía

Una adecuada iluminación puede mejorar dramáticamente el resultado final. Por lo tanto, en la producción de video debe elegirse la idónea para cada escena:

-Aprovechar la luz natural es esencial para crear un efecto cálido y amable.

-La iluminación en interiores debe estar balanceada y aprovechar los tonos claros y oscuros.

Por otra parte, en el trabajo de edición pueden añadirse efectos fotográficos para resaltar un color determinado o cambiar el aspecto de una escena, siempre procurando que el resultado sea estético e impactante.

El contenido de video para una campaña regular no requiere una gran inversión, sino un guion bastante creativo, así como cuidar todos y cada uno de los detalles técnicos del proceso. De esta manera cada uno de ellos se convertirá en una poderosa herramienta de marketing ideal para difundirse en distintos medios.

3.13. Renderizar video.

Explicar qué es renderizar un vídeo no es algo sencillo. Se trata de un proceso muy técnico y relacionado con la edición y exportación de productos audiovisuales.

Renderizar un vídeo es un proceso técnico en la edición final de un producto, permitiendo su exportación correcta y adaptada a un medio concreto.

La definición técnica definiría el renderizado como el proceso para generar una imagen u objeto a través de un modelo ya existente. Puede resultar complejo de visualizar con estas palabras, por lo que trataremos de explicarte qué es renderizar un vídeo con un ejemplo.

Imaginemos un clip de vídeo grabado con una cámara donde se capta imagen y audio. Llegado el momento de la edición queremos modificar diferentes parámetros como el color, la iluminación e incluso incluir algún que otro efecto visual. Los programas de edición y postproducción están preparados para incluir en los clips todos los elementos que precisamos. Pero, ¿qué ocurre una vez queramos exportar el vídeo?



Para que todos los cambios y añadidos que hayamos hecho se graben correctamente y, preferiblemente, de forma comprimida, deberemos renderizar el producto.

En definitiva, la renderización nos permite guardar los cambios efectuados y trasladarlos al resultado final.

La renderización es un proceso técnico sin el cual no podríamos terminar por completo nuestros trabajos audiovisuales.

Si no renderizas un producto de vídeo correrás el riesgo de exportarlo con errores gráficos y sonoros

La importancia de renderizar un vídeo radica, pues, en el resultado final. Exportar un vídeo sin renderizarlo previamente puede provocar errores gráficos o incluso efectuar cambios en el procesamiento de imágenes y vídeos conjuntos.

Si bien renderizar un vídeo es pulsar un botón específicamente creado para esa opción en la mayoría de programas de edición y postproducción de vídeo, se trata de un proceso que puede ser largo. Puede, incluso, durar horas. Sobre todo si hablamos de productos audiovisuales de gran peso como largometrajes.

De hecho, podemos decirte que grandes productoras audiovisuales como Pixar o Disney utilizan diferentes equipos para llevar a cabo el proceso de renderización de una película. Si solo usaran un ordenador, el proceso podría haber tardado meses o años.

En la renderización no solo terminaremos de fijar y adaptar los cambios sobre el producto inicial, sino que, como te comentábamos, también adaptaremos el producto a un formato más comprimido de peso.

Las animaciones 2D y 3D se benefician enormemente de los procesos de renderizado. Gracias a ellos se pueden trabajar en diferentes capas y crear modelos más realistas de animaciones.

Y es que la renderización se usa tanto para incluir texturas, introducir sombras o añadir cualquier otro efecto a las distintas capas.

Renderizar un vídeo animado es un proceso habitual y que todo técnico de edición de vídeo debe conocer. Le ayudará a conseguir resultados mucho mejores y más profesionales.

La renderización no se utiliza únicamente para trabajar vídeos, sino que es un proceso que se usa también en la fotografía. Siguiendo la misma lógica ya comentada, podemos hablar de edición fotográfica, donde se requerirá un proceso con el que aunar los diferentes cambios introducidos y crear una versión final completa y equilibrada.

Si en una fotografía o composición visual trabajamos con diferentes capas, al renderizar la imagen conseguiremos una capa final única donde se agrupe todo lo trabajado en los distintos niveles.

3.14. Exportar video.

Exportar el vídeo significa procesar todo el vídeo para guardarlo en un fichero de manera que lo pueda reproducir cualquier reproductor multimedia. Durante este proceso debemos elegir la calidad de salida, los códecs que queremos usar y otras propiedades que tendrá nuestro vídeo una vez termine este proceso.

Exportar el vídeo, dependiendo del ordenador que tengamos, puede tardar mucho tiempo, ya que además de convertirlo al formato seleccionado, se procesarán y renderizará todo el contenido desde cero.

Este es el paso final de la edición del vídeo, y por ello en este artículo os vamos a explicar cómo utilizar esta función para guardar, al fin, nuestro vídeo.

Debes de tener muy claro para qué vas a exportar el vídeo, el lugar en el que va a ser reproducido y todas aquellas especificaciones que van a afectar la configuración de exportación que vas a elegir para terminar tu video. ¿Vas a guardar un vídeo para uso privado? ¿Te interesa que tenga la máxima calidad? ¿Lo vas a subir a YouTube o a alguna otra plataforma de vídeo? Estas son algunas de las preguntas que debemos hacernos antes de continuar. Gracias a ellas podremos elegir el codec adecuado, la calidad o el tamaño del vídeo.

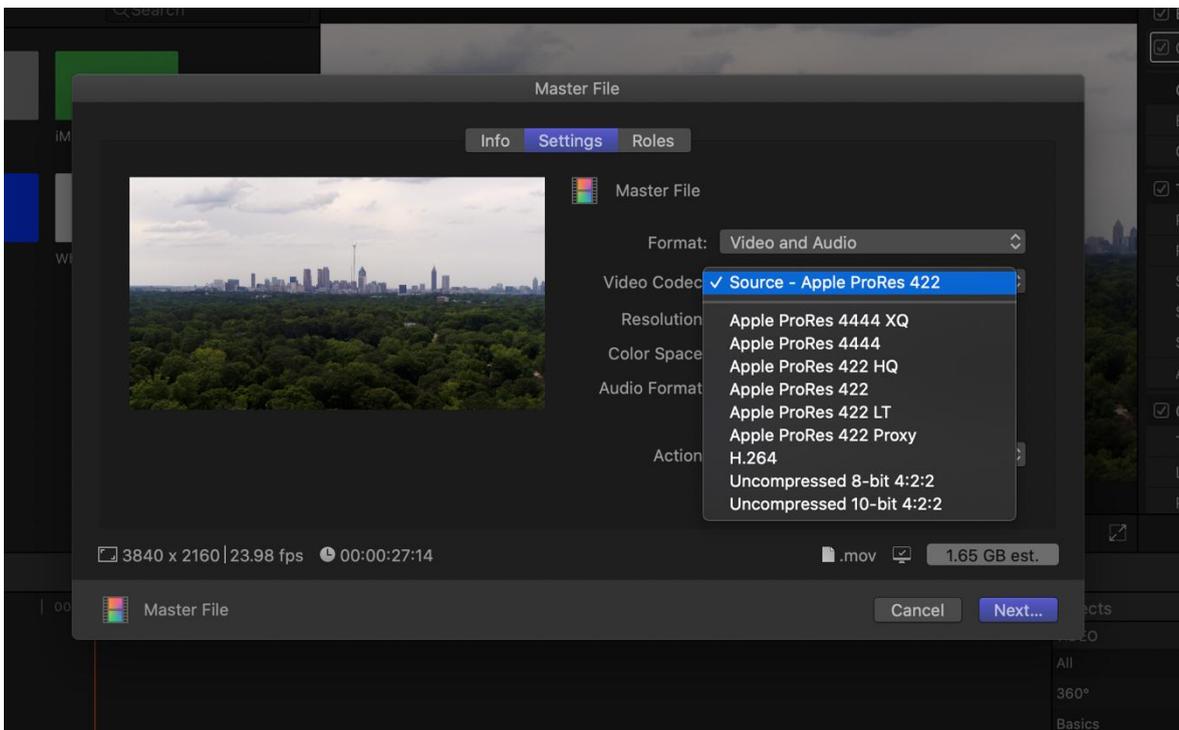
En la parte izquierda de la ventana de exportación podremos ver una miniatura del vídeo. Incluso podremos reproducirlo desde aquí. En la parte derecha es donde encontraremos todas las opciones para personalizar la exportación.

El proceso de exportación se modifica dependiendo el programa que estén utilizando para editar y por lo tanto para exportar en proyecto final.

En adobe premiere la ventana para realizar una exportación se ve de la siguiente manera:



En final cut pro la ventana de exportación se ve de la siguiente manera:



3.15. Formatos de exportación de video.

En la actualidad encontramos Infinidad de formatos de vídeo. Dependiendo de la calidad que estés buscando, el vídeo será exportado de una manera o de otra. En este post te ayudo a diferenciar y entender cada uno de los formatos y codecs para poder así aplicarlo en tus proyectos de edición.

Puedes encontrar diversos formatos destinados tanto para páginas web y vídeos en Youtube o Vimeo, como para proyectar en calidad cine o para verlos en tu dispositivo móvil o Tablet.

Todo sobre los diferentes formatos de Vídeo: Xvid, Divx, mp4, h264, FlvSi no existieran diferentes formatos de video estaríamos muy limitados a la hora de hacer cualquier tipo de producción de vídeo ya que ocuparían infinidad de megas, además todos tendrían una calidad extrema lo que dificultaría así la realización de proyectos para un trabajo exclusivo. Por cierto, si estás buscando webs para poder descargar vídeos libres de derechos de autor para tus proyectos acá te dejo las mejores páginas de vídeos gratis en HD y 4K

No es lo mismo exportar un vídeo en calidad para youtube o cualquier plataforma online que exportarlos para un dispositivo móvil o una filmación cinematográfica. Cada uno tiene unas características esenciales que hacen que todo se optimice para sacar el mayor rendimiento a tu producción.

Muchas veces el problema con todas estas opciones y formatos es la compatibilidad. Cada dispositivo graba en un formato diferente y podemos tener problemas a la hora de reproducirlos, por lo que es muy interesante conocer que opciones hay y cómo manejarlas para evitar quebraderos de cabeza.

Lo primero de todo es diferenciar entre estos conceptos importantes:

Definición formato contenedor y códec de vídeo

Para aclarar conceptos es importante definir lo que es un formato contenedor con lo que es un códec de vídeo, cosas totalmente diferentes. El formato contenedor es el formato del archivo, el cajón que engloba todo el material (vídeo, audio, etc) mientras que el codec de vídeo es el formato que está relacionado con la parte del vídeo y no es del todo imprescindible.

Formato contenedor: Todo archivo de vídeo tiene en su interior un formato, que puede ser AVI, MPG, H264, MOV, WMV etc. Éste tiene en su interior varios elementos, entre ellos el vídeo y el audio generalmente. Pero también podrían contener subtítulos integrados, incluso varios archivos de audio con diferentes idiomas.

Codecs de vídeo: Los Codecs de vídeo son los archivos que están dentro del formato contenedor, por lo tanto hay que saber diferenciar estos dos conceptos. Si no existiesen codecs no habría problema ya que estos son archivos que ayudan a la compresión. Dependiendo de la elección del códec podrías tener peor o mejor calidad.

Formato AVI

Este formato es uno de los más conocidos y más utilizados como contenedor principalmente para almacenar series, películas y otros vídeos similares. El .avi salió a la luz en 1992 y sin duda era el archivo de exportación de vídeo por excelencia ya que era totalmente compatible para Windows, Apple, Linux, Unix etc.

Actualmente es uno de los formatos más estándar utilizados con el S.O Windows. Pero no todo puede ser bueno, y si hablamos de desventajas diremos que la memoria que utiliza para almacenar la información de audio y vídeo es grande. Es decir, la compresión de un archivo .avi es bastante pesada.

Otra desventaja sería la reproducción, al ser un formato antiguo se ha ido actualizando con codecs haciendo que reproductores antiguos ya no puedan leer estos formatos actualizados y viceversa.

Formanto MPG

Un formato de vídeo con compatibilidad mundial, cuya compresión de audio y vídeo con poca pérdida de calidad hace posible la fácil descarga de estos archivos en una web. El archivo MPG a su vez se divide en MPG-1, MPG-2, MPG-3, y MPG-4, cada uno de éstos con una calidad diferente y que te explico a continuación:

MPG-1: Calidad comparada con el formato VHS de antaño ya obsoleto, resolución de 352×240

MPG-2: Dotada de una calidad un poco más alta pudiendo compararse con la de la televisión analógica. Su resolución es de 720×486. Este formato fue el responsable del éxito del DVD Video

MPG-3: Fue un intento o propuesta para dar calidad de Televisión de alta resolución o lo que es lo mismo, para HDTV, pero se descartó dando prioridad al MPG-2, posteriormente el MPG-3 se convertirá en el archivo conocido de audio llamado MP3

MPG-4: Basado en el formato de Quicktime e idéntico al formato .MOV mejora la eficiencia de compresión del MPG-2 utilizado por defecto en máquinas Apple. MPG-4 y MP4 es exactamente lo mismo, digamos que es la extensión oficial para éstos archivos. Si hablamos de alta definición, hablamos sin duda de MP4

Formato WMV

Microsoft Windows es el propietario de este formato, Para reproducir éste archivo de vídeo tenemos el Windows Media Player, o su equivalente, el gran reproductor VLC. Una curiosidad de éste formato es que ofrece soporte para la gestión digital de derechos, evitando que los usuarios puedan copiar la información, característica interesante para los vendedores de audio y vídeo digitales en línea.

Estos archivos están comprimidos exclusivamente con codecs de Microsoft. con resoluciones superiores a 300.000 pixeles con lo que le hace un formato ideal para discos Blu-ray y HD DVD.

Formato MOV

Si no tienes un Mac en tu poder es posible que te hayas encontrado este archivo en algunas ocasiones. Pero debido a la difícil reproducción del mismo lo hayas descartado, ahora la cosa ha cambiado.

Este estándar desarrollado por Apple permite la transmisión y reproducción de contenidos visuales de alta calidad en internet tanto en sistemas operativos Apple y Windows. Quicktime viene con su reproductor integrado y desde la versión 7 se ha vuelto un reproductor que reconoce la mayoría de los archivos de vídeo actuales.

Formato H.264

Uno de los formatos más actuales de hoy en día entre la edición de vídeo. Creado en 2003 ha ido evolucionando, produciendo una alta calidad de vídeo manteniendo su tasa de bits baja, consiguiendo un diseño de estructura sencillo y con un formato flexible para conseguir su uso

masivo. El H.264 es un códec que necesita un formato contenedor para poder almacenar ese vídeo.

Es el candidato ideal para utilizar como formato Youtube o cualquier herramienta para transmisión por internet.

UNIDAD IV : PRÁCTICA DE CAMPO

4.1. Historia.

Lo primero a tener en cuenta es la historia, ya que es lo que trata de transmitirse en primera instancia. Para comprender la historia es necesario entender los siguientes conceptos:

1. La trama es el conjunto de acontecimientos ordenados de manera cronológica. Dicha trama se compone de tres partes:

1.El inicio, donde se presentan a los personajes y su contexto.

2.El nudo, precedido de un conflicto que complica el desarrollo habitual del personaje y su mundo. En esta etapa los personajes tratarán de resolver el conflicto.

3.El desenlace es la etapa en la que dicho conflicto es resuelto.

2. Los puntos de giro o de inflexión son aquellos puntos en los que la trama adopta una nueva línea argumental, coinciden con los cambios de etapa internos del guion detallados anteriormente.
3. El conflicto es el punto de giro que inicia el relato, hasta entonces el guion se limita a presentar a los personajes, su personalidad y su entorno. El conflicto es el que genera una evolución tanto de personajes como en la trama ya que mueve a dichos personajes fuera del mundo al que están acostumbrados a vivir. Se podría decir que el conflicto es el motor inmóvil de la historia.
4. Las acciones son las unidades de movimiento de los personajes.
5. El texto hace referencia a aquello que los personajes dicen.
6. El subtexto es aquello que los personajes dicen de manera indirecta, es decir, sin usar el diálogo.

Personajes

Los personajes son seres ficticios creados por un autor que intervienen en el desarrollo de una historia, estos personajes han de ser completos, es decir, disponer de una personalidad coherente con su contexto y con su background.

Los personajes pueden ser muy variados y diferentes, para etiquetarlos podemos utilizar diferentes categorías tales como:

Función

Según su importancia podemos diferenciar dos tipos de personajes:

Los personajes principales, son aquellos que hacen evolucionar la trama y controlan el relato, estos personajes evolucionan es decir que pasan de un punto A a un punto B a lo largo de la historia, existen dos tipos de personajes principales.

- Los protagonistas son aquellos en los que el relato se centra, es decir, son los que mueven la historia en sí. Estos pueden ser héroes, personajes que creen y defienden los valores de la sociedad, o antihéroes, personajes que creen en los valores de la sociedad pero no en el sistema ni en su funcionamiento. Estos últimos no procesan la necesidad de la existencia de un antagonista en el guión.
- Los antagonistas son esos personajes que se anteponen al protagonista y dificultan su objetivo, apoyando y potenciando el propio conflicto del guion. Es por esta razón que las historias con un protagonista del estilo antihéroe no precisan de un antagonista para el desarrollo de la historia.

Los personajes secundarios, también denominados personajes de reparto dentro del mundo del cine, tienen como función apoyar tanto a los protagonistas como a los antagonistas. Cada personaje secundario cuenta con una historia propia dentro del relato llamadas subtramas. Contar historias es considerado un arte, la forma en que se cuentan, el entusiasmo, las pausas, el elemento sorpresa son algunas de sus características y aunque no todas las historias trascienden. Una buena historia debe ser:

Estratégica: debe ser diseñada para mostrar o enseñar

-Única: la forma en que se presente, te hará el dueño de ella de tal modo que podrás hacerla memorable.

-Clara: es importante centrarse en lo importante y evitar demasiados detalles.

- Emocionante: el espectador espera disfrutarla
- Corta: las historias largas y sin sentido tienden a perder la atención de la audiencia, una película está conformada por una serie de mini-historias para mantener la atención.
- Coherente: las historias deben llevar un hilo conductor, toda historia que comienza debe tener un final.

Cómo encontrar una buena historia y darle una presentación creativa

El primer paso para contar una historia, es decidir cuál es el mensaje o tema que dibujarás en una historia. Luego, viene la parte divertida, encontrar la mayor cantidad de situaciones en las que ese tema puede estar involucrado las posibilidades a explorar son: la historia, la forma o el contexto donde se desarrolla y la técnica audiovisual que utilizarás para presentarla.

1. Explorando posibilidades para la historia: Dentro de la gama de situaciones en las que puedes convertir el tema a historia, puedes buscar referencias en películas, vídeos virales, imágenes, ilustraciones, anécdotas familiares o de amigos, noticias, incluso, chistes.
2. La forma en que presentarás la historia: Debes también escribir las posibles situaciones o escenarios en donde y cómo plantearás la historia en tu vídeo. Procura pensar en aspectos fuera de lo común, por ejemplo, presentarlo como si fuera un tráiler de película, simular una película muda, una situación en un campo de fútbol, etc. No te limites en plantear que si tu historia será como la de “caperucita roja”, deberás desarrollarlo en un bosque y el ambiente como anteriormente te lo contaron.
3. La técnica que aplicarás para materializar tu historia: Las técnicas que puedes utilizar son muchas, puedes desarrollar tu vídeo produciéndolo utilizando personajes reales, técnicas de stop motion, una animación de caracteres o incluso textos.

Un mapa mental podría ayudarte para relacionar las posibles vías que puedes darle al tema. Deja que fluyan todas las ideas posibles, por absurdas que parezcan no las censes. No es mandatorio que esta tarea debas hacerla en solitario, puedes pedirle a tu equipo con quien harás la producción para que te ayude.

Luego de tener todas las ideas plasmadas, comienza a combinarlas y cuando estés convencido de los elementos que incluirás en tu historia, el siguiente paso es construirla.

Fórmula básica para armar tu historia:

Secuencia – situación – cambio inesperado – solución – mensaje significativo (desenlace).

4.2. Guión.

El cine, la televisión, la radio o el teatro están llenos de historias. El guión es un texto concebido para narrar una historia mediante el despliegue sucesivo de escenas sometidas a un punto de vista. Su objetivo es convertirse en imágenes y sonidos, por lo que un guión se escribe de acuerdo a unas indicaciones formales y de estilo específicos.

Las claves para escribir un buen guión:

1. Desarrolla el concepto o logline. Lo más importante para elaborar un buen guión es tener muy claro desde el principio cuál es su esencia, su mensaje, lo que quieres transmitir al público. Describe en 5 líneas el argumento de tu historia. Combínalo con la sencillez a la hora de narrar y ya puedes empezar.
2. Define la acción y la situación. Es básico distinguir entre la situación, que es el reflejo de las relaciones entre los personajes en un momento dado del desarrollo de la historia, y la acción, que presupone una transformación y siempre implica movimiento.
3. Personajes detallados. En un guión el personaje es una imitación del ser humano. Para dotarlos de mayor credibilidad, aparte de los rasgos puramente decorativos, destaca los rasgos funcionales de cada personaje. En este punto hay que tener en cuenta que el personaje es una especie de simplificaciones que elaboramos cuando queremos comprender a una persona.
4. No dejes el final para lo último. Aunque a menudo el guión se reescribe mientras lo confeccionas es importante tener en mente cuál va a ser el final de tu historia antes de haber llegado al nudo de la narración. Normalmente los finales son lo más difícil,
5. Métete en la piel del otro. Para que una historia sea creíble debes sentirla en primera persona. Ponte en el lugar de cada personaje o cada situación que describas para saber cómo actuarías en la realidad. La honestidad y la sinceridad propias añaden credibilidad a las historias por más increíbles o surrealistas que parezcan.

6. No te bloquees ¿Conoces el síndrome de la página en blanco? Si de repente te encuentras con que no sabes cómo seguir, no entres en pánico y utiliza una técnica muy sencilla que te puede sacar del apuro: escribe las cosas que tienes claras que no van a suceder a continuación. A veces es más importante saber primero que es lo que no queremos para poder seguir avanzando en cualquier tarea.
7. Atrapa la inspiración. En el momento más inesperado ¿te viene una idea brillante a la cabeza? Apúntala lo antes que puedas, en un trozo de papel o con una grabación de voz. Cuando te falten las musas pueden ser un buen recurso para desarrollar un nuevo proyecto o trabajo.

8. Analizar escenas

Mientras trabajas en tu tablero en el que tienes una tarjeta por cada escena, puedes analizar las escenas. Todas deben tener un peso en el guion. Si no avanzan la trama o no son informativas no merece la pena que las mantengas. Piensa: ¿qué pasa si quito esta tarjeta? Si la respuesta es NADA, quítala. Además puedes estudiar su estructura, asegurarte de que van a ser escenas correctas, decidir cómo empiezan, cómo acaban y cuál es el conflicto interno de cada escena.

9. Escaletar

Con tu tablero confeccionado, las escenas analizadas y todo en su sitio es el momento de escaletar. Límitate a enunciar en una línea lo que pasa en esa escena. Todavía estás a tiempo de cambiar su orden una vez lo ves escrito en el ordenador.

10. Tratamiento

El tratamiento es el siguiente paso a la escaleta. Hay quien lo llama guion literario. En este paso lo que tienes que hacer es desarrollar todas las escenas que ya tienes escaletadas. Pero sin diálogos.

11. Diálogos

A priori parece que lo tienes todo controlado, pues ha llegado el momento de escribir los diálogos. Es posible que las primeras páginas te cuesten un poco más de lo que esperas, aunque de todos modos has trabajado tanto ya con tu guion que parece un paso natural, ¿a que echabas de menos poder dialogar? Conoces a fondo a tus personajes y sabes perfectamente qué les pasa en todas y cada una de las escenas. Los diálogos saldrán fácilmente, sobre todo a medida que avances en tu guion.

12. Reescribir

Si los diálogos te salen mejor a partir de la página 25 no te olvides de repasar las primeras páginas para adecuarlas al resto. Es bueno dejar pasar un tiempo antes de leer nuestro guion y empezar con las reescrituras. Aunque a veces no contamos con el tiempo o la paciencia necesarios. Pero reescribir siempre es necesario. Por muy bien que planifiques. Reescribe, reescribe y reescribe. Mucho.

13. Pedir a alguien que lo lea

Pedir a alguien que lea nuestros guiones es un punto complicado. Sobre todo si se lo pides a alguien que no suele escribir... todos creerán que el hecho de que hayas terminado tu guion ya tiene mucho mérito. Pero tienes que conseguir que lo critiquen, que te hablen de su ritmo, de los personajes, de la verosimilitud... Escúchales y hazles caso. Escribes para un público, ¿verdad?. No te olvides.

Obviamente después de escuchar las críticas de expertos, o no, en los guiones deberás reescribir mucho más. Yo siempre siento la necesidad de reescribir. Nunca me doy por satisfecha y me cuesta entregar según qué cosas ya que siento que aún podría hacerlo mejor.

4.3. Storyboard.

Para crear tu propio storyboard, que te ayude a ilustrar el desarrollo de tu próxima campaña publicitaria o cómo interactuarán tus seguidores con ella, debes seguir los siguientes pasos:

- Elabora una línea temporal. Piensa cuál va a ser el inicio de tu spot, el desarrollo y el desenlace. Incluso si tu historia tiene saltos temporales, es el momento de apuntarlo todo. Te ayudará comenzar creando un listado de todo lo que va a pasar, para después ordenarlo.
- Identifica cuáles son los momentos clave de tu historia. Aquellos en los que se representa el mensaje que quieres transmitir o los que destaquen las cualidades de tu producto.
- Ten en cuenta que el storyboard sirve para mostrar visualmente una idea. No es el anuncio ni el vídeo final, por lo que el nivel de detalle no tiene por qué ser muy alto. En ocasiones, bastan unos bocetos para plasmar las ideas clave.
- Elige el medio con el que vas a representar tu guion. Utilizar elementos multimedia te facilitará compartirlo con el director, el productor o el cliente.
- Elabora los bocetos y complementalos con información. No dudes añadir líneas explicativas debajo de cada viñeta, pero intenta que sea lo más concreto posible.
- Si te preocupa qué representar en cada viñeta, piensa en dónde puedes "cortar" la historia. Proponemos un ejemplo muy sencillo para ilustrar esto: En la primera viñeta podría aparecer un personaje triste porque tiene una necesidad que no logra cubrir. En la siguiente, el anuncio de nuestro producto. Y, en la última, el mismo personaje feliz, sin el problema que le atormentaba.
- A lo largo del proceso creativo, es posible que tu storyboard sufra cambios. Es totalmente normal que añadas unas ideas y descartes otras. Incluso que el cliente modifique la historia.

Con el storyboard definitivo y depurado, podrás mostrársela a las personas con las que vas a trabajar para desarrollar el anuncio, spot o guion de cine. Esta forma de representar ideas es muy útil para los profesionales que trabajen en el campo de la publicidad visual.

¿Cómo hacer un storyboard?

La creación de un storyboard necesita una fase previa de preparación. En ella es imprescindible contar con el guión técnico de la película o corto que vaya a grabarse. Además, lo primero que tienes que hacer para realizar el storyboard es revisarlo con detalle. Una vez que lo tengas

dominado llega el momento de señalar sus escenas más importantes, que son las que tienen que figurar en el storyboard.

En este punto basta con que tengas a mano unos folios y un lápiz. Con ello puedes comenzar a hacer el storyboard desde cero, creando las escenas y dibujos que representen las escenas que hay elegido al estudiar al detalle el guión técnico.

Es un trabajo muy laborioso y minucioso, que lleva bastante tiempo. Por eso es recomendable que en vez de dar todo tipo de detalles a los dibujos, hasta los más pequeños, te centres en que sean sencillos pero su nivel de claridad sobre lo que representan sea el mayor posible. Así, el equipo de grabación y realización del vídeo, así como el resto de personas que tengan que trabajar con él, pueda entender lo que se explica en cada escena sin ningún problema.

Para que esto sea más sencillo es mejor añadir una descripción a cada dibujo o viñeta. Se pueden hacer a su lado o bajo ellas, de manera que no haya confusiones sobre dónde está la explicación de cada escena. En estas explicaciones pueden ir detalles sobre las cámaras y su posición, la iluminación o los ángulos con los que realizar las tomas. En definitiva, de todo lo que pueda ayudar a la grabación y realización de la grabación de cada una de ellas.

Eso sí, tienes que tener claro que las ilustraciones que hagas en el storyboard no van a ser las definitivas, puesto que puede haber cambios que irán reflejándose en sucesivas versiones en caso de ser necesarias.

Como hemos comentado, puedes crear un storyboard solo con lápiz y papel, pero resulta más sencillo hacerlo contando con una guía que partiendo de cero. Especialmente si eres un aficionado sin mucha experiencia o un principiante del sector. Afortunadamente no tendrás que dar muchas vueltas para encontrar plantillas. En la Red hay muchos enlaces desde los que puedes descargarlas. Por ejemplo, desde esta página. Bastará con imprimirla tantas veces como necesites para contar, en cada hoja, con varios cuadros para dibujar las escenas del storyboard, un espacio para comentarios debajo de cada una y otro, en la parte inferior, para observaciones más generales.

Observa también que en la parte superior de la plantilla, en función de la que tengas, suele haber un espacio dedicado a reflejar la información sobre cada secuencia para la que se hacen los dibujos de la página de la plantilla. También puede reflejarse la escena, el punto en el que se va a grabar o diversos detalles sobre su correspondencia con el guión. Entre ellos, el capítulo o su página.

Evidentemente, para realizar un storyboard tienes que tener ciertas dotes para el dibujo, así como diversas nociones sobre cómo dibujar escenas en 3D para reflejar, entre otras cosas, posiciones, nivel de profundidad, ángulos y movimientos. No obstante, puedes utilizar un ordenador y un programa específico para la creación de storyboards para facilitarte el trabajo. Como Storyboard That, que cuenta con una versión gratuita, aunque con algunas limitaciones. Y por supuesto, con plantillas.

En cualquier caso, para dibujar las escenas de un storyboard, quizá la fase más complicada de su creación, es recomendable que sigas un cierto orden para facilitarte el trabajo. Así, lo primero que tendrás que dibujar serán los personajes que aparecen en la escena, en la posición que quieres que aparezcan. No lo hagas con detalles, basta con que dibujes figuras de nivel básico, o simplemente, que las esboces con unas líneas. Eso sí, deben estar diseñadas que se comprenda lo que sucede en la secuencia de las imágenes en las que trabajas. También el orden en el que debe grabarse.

Una vez tengas terminados los personajes llega la hora de dibujar el fondo. Eso sí, cuanto menos importancia tenga este en la historia, menos detallado podrás hacerlo. En algunos casos bastará incluso con dibujar la línea que señala el horizonte para que quien vea el dibujo comprenda la situación de los personajes. También orientarse sobre su posición y dirección, así como conocer el punto en el que están. No detalles elementos del fondo, por lo tanto, a no ser que sean relevantes para la historia en el momento en el que se señalan en el storyboard.

Por último añade flechas a la escena para indicar el movimiento de los personajes y la cámara. Así, quienes tengan que grabar y montar cada escena sabrán cómo tendrán que situarla y moverla. Además, con las flechas se puede indicar qué tipo de movimiento tiene que hacer: giros, desplazamientos, elevaciones, etc.

4.4. Calendario de producción.

El plan de rodaje es el objetivo a cumplir por parte de todo un equipo. Indica en cuantos días y cómo se va a organizar el rodaje para llevar a cabo el guión.

Cuando vamos a rodar algo, debemos intentar tenerlo todo preparado. Especialmente si hemos reunido a un equipo técnico y unos actores. Y sobre todo, si hemos alquilado material, o incluso el lugar donde rodamos.

Añadir más días de rodaje puede acarrear un incremento del presupuesto, por lo que es crucial que el plan de rodaje sea realista y se pueda llevar a cabo.

El formato habitual de un plan de rodaje de un largometraje es una tabla enorme con muchas filas y columnas.

Pensad en la gran cantidad de requerimientos de una película en la que hay decenas de actores, figuración, y un equipo técnico de decenas de personas.

Y eso debe verse de un vistazo, para poder tener cada escena o secuencia controlada.

Armar ese puzzle puede llevar semanas, y seguramente irá variando porque surgen imprevistos de todo tipo. De hecho, en cuanto empiece el rodaje, lo más normal es que también sufra cambios.

Plan de rodaje por columnas, o por filas

La fórmula más habitual al hacer un plan de rodaje es organizar las localizaciones y las escenas por columnas, y con un software que permita moverlas fácilmente.

Plan de rodaje organizado por planos.

Script	Scene	Studio / Locator	INT / EXT	Day / Ni	Set	Set Group	Running Time	Pages	Story D.	Time of
Strong Heart_V3_1	16	LOC	EXT	CONTIN	HIGH STREET WALL		00:00:12	2/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	10	LOC	EXT	CONTIN	GLASTONBURY MORE STREETS		00:00:08	1/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	15	LOC	EXT	CONTIN	BUS STOP		00:00:27	4/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	18	LOC	EXT	CONTIN	HIGH STREET NOTICEBOARD		00:00:31	5/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	17	LOC	EXT	CONTIN	HIGH STREET ICE CREAM STAND		00:00:12	2/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	12	LOC	EXT	CONTIN	HIGH STREET SHELTER		00:00:28	4/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	14	LOC	EXT	CONTIN	PARK BUSKING SPOT		00:00:20	3/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	13	LOC	EXT	CONTIN	PARK PATH		00:00:08	2/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	11	LOC	EXT	CONTIN	SHOP WINDOW		00:00:17	3/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	2	LOC	EXT	DAY	PARK ENTRANCE		00:00:07	1/8	1	00:00
Strong Heart_V3_1	8	LOC	EXT	DAY	GLASTONBURY TOWN BENCH		00:00:22	4/8	1	00:00

Plan de rodaje organizado por días.

El ejemplo de las tiras en vertical (imagen de la derecha) es más parecido al de un largometraje. Las líneas verticales negras indican el final de cada jornada de trabajo o día de rodaje.

Y los bloques de colores, normalmente pertenecen al decorado. De esta forma, de un solo vistazo podemos tener una visión general de más de una semana de rodaje, y todos los decorados, en una sola hoja.

Además del plan de rodaje general de la película o cortometraje, cada día el ayudante de dirección y su equipo preparan la llamada orden de rodaje.

Ese documento contiene todos los datos necesarios para cada día de rodaje, con las citaciones o llamados para cada miembro del equipo.

Sería como una especie de mini plan de rodaje de ese día concreto.

4.5. Cronología de grabación.

Sabemos que pasarías todas las horas del mundo trabajando como actor: todo el tiempo que actúas te sabe a poco y, como además te pagan por ello, no puedes sentirte más satisfecho. Sin embargo, no debes olvidar que se trata de un trabajo, con sus horarios y sus límites, regulado por unas normas que protegen tu actividad laboral frente a cualquier abuso.

El tiempo de trabajo

Cuando te contraten para realizar una interpretación en una obra audiovisual, el productor podrá elegir cómo distribuir las 40 horas semanales máximas de trabajo, pudiendo optar por uno de los siguientes regímenes:

Jornada continuada: ocho horas diarias, con una interrupción de quince minutos de descanso.

Jornada partida: nueve horas diarias, incluyendo una interrupción de una hora de descanso.

El horario exacto no suele fijarse en el contrato, ya que no es habitual saberlo de antemano.

Normalmente te envían la orden de rodaje, con tus horarios de trabajo, poco tiempo antes de la propia grabación, por ejemplo, la semana anterior. Dicha orden de rodaje se elabora teniendo en cuenta tu disponibilidad, que comentaste antes de iniciar el proyecto. Es decir, no puedes ir avisando cada semana de tu disponibilidad para los próximos días, sino que la productora debe saber tus motivos de antemano cuando firmes el contrato de trabajo, y éstos deben ser justificados y aceptados. Por ejemplo, si los martes no puedes rodar porque tienes confirmadas actuaciones en un teatro.

Jornada irregular de trabajo

A menudo sucede que la jornada semanal de 40 horas no es suficiente para cumplir con el plan de rodaje. En estos casos se puede prolongar el horario, con 24 horas de preaviso, y respetando los siguientes límites:

No se pueden sobrepasar las 10 horas diarias de trabajo.

No es posible superar las 44 horas semanales de trabajo.

Se debe respetar siempre el descanso entre jornadas.

Esta situación irregular no puede ser superior al período continuado de 4 semanas.

Si, excepcionalmente, se superara esta jornada irregular, estaríamos hablando de horas extras, que deberían ser remuneradas a parte.

¿Qué se incluye en la jornada?

La jornada incluye todos los momentos de grabación, así como los espacios de descanso que te permita el productor, algunos ejercicios de calentamiento anteriores a tus interpretaciones y los ensayos, siempre que sean remunerados. En definitiva, todo el tiempo que estés a disposición de la productora.

Para que lo entiendas mejor, es raro que te citen para participar en todas y cada una de las secuencias que estén previstas en la jornada de rodaje, así no te quemas antes de tiempo y puedes mantener un buen nivel interpretativo. En los rodajes profesionales se suele intentar que los actores intercaléis horas de rodaje con horas de camerino para descansar o preparar las siguientes secuencias. Todo ello (rodaje, descansos, ensayos...) contaría como jornada laboral.

¿Qué se excluye en la jornada?

El tiempo que se necesita para caracterizarte, maquillarte, vestirte o peinarte no computa dentro de la jornada, hasta un máximo de una hora. Tampoco computa, en los rodajes en exteriores, el tiempo de desplazamiento entre donde vivas y el punto de trabajo, así como la vuelta a casa, hasta un máximo de hora y media entre que vas y vienes.

En definitiva, la jornada comienza cuando estás disponible para trabajar, y de este tema nos ocuparemos en el punto siguiente... ¡Sigue leyendo!

¿Cuándo empieza la jornada?

La jornada laboral comienza a la hora a la que te citen para que intervengas en el rodaje, independientemente de cuando empieces a actuar, y debes recibir esa citación al menos 12 horas antes de empezar tu jornada.

Como comentamos en un punto anterior, todos sabemos la cantidad de horas de espera que habitualmente tenemos los actores antes de ponernos delante de la cámara, pues bien, esas horas también se consideran de trabajo si son posteriores a la citación.

Por otro lado, dicha citación puede tener lugar en cualquier momento del día o de la noche, y cualquier día de la semana. Que no te extrañe si empieces a trabajar un sábado a las 12 de la noche, aunque parezca raro, en ocasiones por necesidades de producción o de cumplir plazos no queda otra.

Al terminar, ¿cuánto tiempo tienes de descanso?

Cuando trabajes en cine, como mínimo tienes derecho a descansar 36 horas semanales. Sin embargo, en el resto de obras audiovisuales, por ejemplo, series televisión, este plazo se amplía a 48 horas semanales de descanso.

Es importante que también tengas en cuenta que tras una jornada de rodaje y el comienzo de la siguiente, siempre deberán respetar tus 13 horas de descanso.

¿Quién fija la jornada?

Únicamente el productor y, en su caso, el director realizador, son quienes establecen el inicio y el calendario de las jornadas de trabajo, siempre atendiendo al plan de rodaje previsto y a las necesidades posteriores que puedan surgir.

La flexibilidad y el sentido común

Debes partir de la base de que la jornada de trabajo en una obra audiovisual ha de ser flexible, ya que es muy difícil planificar de antemano las necesidades de un rodaje, siendo habituales las incidencias. Por ello, se entiende que la jornada que se establece es relativa. Será tu sentido común, cuando estés inmerso en un proyecto audiovisual, el que valorará si es lógico que se modifique la jornada de la que se habló en un principio o, si por el contrario, se están excediendo.

4.6. Checklist pre-producción.

Planificar un proyecto de película o video es un gran reto, y es fácil sentirse abrumado por la gran cantidad de trabajo que se necesita hacer antes de que las cámaras comiencen a rodar.

1. ESCRIBE, REvisa Y BLOQUEA TU GUIÓN

Tu script es la piedra angular de toda tu producción. Comience con un resumen de la historia que desea contar, luego escriba un tratamiento. Su tratamiento debe describir todo lo que desea que suceda en la pantalla. Use su tratamiento como referencia a medida que comience a escribir su secuencia de comandos.

2. BREAK IT DOWN

El desglose del guión es donde realmente comienza la preproducción. Línea por línea y escena por escena, necesitas aislar y definir todo lo que aparezca en pantalla en el guión: personajes, vestuario, conjuntos y vestidores, accesorios, efectos especiales, etc.

3. CREA TU PRESUPUESTO

Tu presupuesto comienza como una estimación. Asigna fondos a varias categorías de gastos para tener una idea de cuánto dinero puede gastar antes de comenzar a comprar cosas y contratar personas.

4. DEFINE TU EQUIPO (CREW)

El tamaño de tu crew depende de la escala de tu producción. Para el contenido de video de formato corto o comerciales, los equipos pueden variar de cuatro o cinco personas a tanto como cincuenta. Los programas de televisión y los largometrajes pueden presumir de cientos de personas.

5. EQUIPACIÓN TÉCNICA

Al igual que tu crew, el tipo de equipo que necesitas también depende de la escala de su producción. La configuración del equipo básico que cualquier necesidad de producción puede sumarse a un paquete de cámara (cámara, lentes, trípodes, plataformas), un paquete de iluminación (luces, soportes, banderas, geles y filtros), un paquete de sonido (micrófonos, pértigas, equipo de grabación) y un paquete de administración de datos (dispositivos de almacenamiento para tu cámara y sonido, así como una estación de carga).

6. SCOUT / ASEGURAR LOCALIZACIONES

Tienes que tener un lugar para rodar. Toma de referencia al guión y busca lugares que coincidan con lo que está buscando una escena. Cuando hayas encontrado el lugar correcto, asegúrate de obtener todos los acuerdos para su uso por escrito. Más cerca del día del rodaje, lleva a tus

miembros clave del equipo a estas ubicaciones, para que puedan determinar la equipación adicional que necesiten para que la localización sea viable.

7. CASTING

El casting puede ser un proceso largo, pero hay algunas cosas que puedes hacer para que sea más fácil para ti. Anuncia las audiciones con mucha anticipación y crea un correo electrónico de casting independiente de tu correo electrónico de producción para recibir inscripciones. Si no planeas realizar un casting abierto, deberás enviar el material con anticipación.

8. CREA TU STORYBOARD

La previsualización es importante. El guión gráfico es donde comienzas a planificar tu enfoque cinematográfico: cómo deseas encuadrar cada escena, cómo deseas que se mueva la cámara y dónde deseas cortar. También es una oportunidad para comenzar a pensar cómo diseñarás las configuraciones de tu equipo.

9. PLAN DE RODAJE

Después de completar tu storyboard, es hora de crear tu lista de tomas. La lista de tomas debe asignar una toma a cada parte del guión, asegurándose de que se capture todo lo que necesitas. Piensa en ello como una lista de verificación para tu departamento de cámara.

10. LECTURA DE GUIÓN

Realiza lecturas de mesa con todos los miembros clave de tu equipo y actores para que todos obtengan un conocimiento profundo y funcional del guión. Considera programar un par de días de ensayo con tus actores antes del rodaje y trabaja con ellos de cerca para ajustar el tipo de actuaciones que estás buscando.

11. CALENDARIO

Aquí es donde empieza el rodaje. Tendrás que tener en cuenta la disponibilidad de localizaciones, los tiempos de instalación y desmontaje, las comidas, el transporte y más. En definitiva, todo gira en torno a tu stripboard: la lista de escenas que deben filmarse.

12. CALL SHEETS (HOJAS DE LLAMADA)

La hoja de llamada es el documento de producción más importante. Les dice a tus actores y equipo técnico dónde y cuándo deben estar, qué rodarán, y contiene todos los detalles.

4.7. Revisar tomas.

Elementos para considerar en la selección de tomas.

I. Cuadro

Son las delimitaciones bidimensionales de lo que estoy grabando, es decir, el encuadre es lo que determina dónde empieza y termina el cuadro hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo. Es delimitar un cuadrado/rectángulo alrededor de la imagen y elegir qué entra y qué no. Para definir los encuadres se usan los tamaños de planos, ya que si uso un plano general, podrán verse (es decir, estarían dentro del cuadro), muchos más objetos (o más grandes) que si uso un primer plano. El encuadre, contiene dos elementos básicos: un plano, y una posición de cámara, determinada por la angulación y perspectiva que tome. Por esto nuestra única referencia será la porción de figura humana que aparecerá en pantalla. Existen varias clasificaciones de los planos, En este caso se toma la clasificación por la expresión de cada uno, lo que nos da tres grandes grupos: Los planos descriptivos, planos narrativos y planos expresivos.

- Planos descriptivos. Se denominan descriptivos porque describen el entorno en el que suceden las acciones. Estas son opacadas por la importancia del escenario.
- Plano panorámico, Gran Plano General. Presenta un escenario muy amplio en el que puede haber múltiples personajes sin distinguirse ninguno en particular. Hay mucha distancia entre la cámara y el objeto que se registra.
- Plano General. Presenta un escenario amplio en el cual se pueden distinguir bastante bien los personajes y los sitúa en el entorno donde se desenvuelve la acción.
- Plano Entero. El Plano entero o plano figura muestra al personaje de cuerpo entero en el encuadre. Describe las acciones físicas de los personajes y amplía la visión del escenario.
- Planos Narrativos. En los planos narrativos se escapa del entorno para dar paso a la situación o acción que se da en el momento.
- Plano Americano o 3/4(PA). Muestra los personajes desde la cabeza hasta las rodillas. En este plano lo que interesa sobre todo es mostrar la cara y las manos de los protagonistas; y se utiliza mucho en las escenas donde salen personajes hablando.
- Plano Medio(PM). Considerado un plano de retrato, con este tipo de plano, cedemos mayor importancia a los aspectos emocionales del sujeto. Es el tipo de plano más utilizado y son de corta duración. Hay tres tipos: el plano medio largo que tiene el corte en las caderas, el plano medio con el corte en la cintura, y el plano medio corto con el corte en el centro del pecho.

- Planos Expresivos: Los planos expresivos nos muestran la expresión de los protagonistas ya que destacan sus emociones y sentimientos.
- Plano Corto (PC): Presenta la cara del personaje y desde el hombro hasta la clavícula, debe tener una corta duración.
- Primer Plano (PP): El encuadre recoge únicamente el rostro. al centro de su expresividad la boca y la mirada, los rasgos tensos o relajados nos indican las emociones, gestos y reacciones.
- Primerísimo Primer Plano (PPP): Se encuadra sólo una parte del rostro o se resalta una pequeña parte del cuerpo a una distancia muy corta. El énfasis se centra en la intimidad: una forma de mirar, un gesto, por lo que su tiempo de lectura es fugaz.
- Plano Detalle (PD): Muestra un objeto o una parte del objeto o personaje. La cámara está situada prácticamente sobre los elementos que registra. Puede aportar un valor descriptivo, un valor narrativo o un valor expresivo.

2. Campo

Se refiere a la representación del espacio visual longitudinal, enfocado con nitidez, lo que permite una mayor o menor profundidad óptica de la imagen. Es decir, que determina si muestro algo que está a cinco metros, a diez o a veinte. Se logra con la regulación de la apertura y cierre del diafragma.

3. Angulación

Hay dos tipos de angulación de cámara, y es lo que determina la posición de la misma en relación al objeto:

- Horizontal: Cambia a medida que la cámara se mueve alrededor del objeto, es decir que si hiciéramos un travelling circular, tendríamos todas las angulaciones horizontales posibles. También lo lograríamos dejando la cámara quieta y girando el objeto sobre sí mismo. Si lo tomamos de frente, se llama “angulación horizontal frontal”, de espaldas es un contra-plano, y por último, perfil derecho o izquierdo. Y si la cámara está en un punto intermedio entre frontal y perfil, se llama $\frac{3}{4}$ perfil.
- Vertical: Cambia a medida que la cámara sube o baja en relación al objeto. Una cámara que toma al objeto desde (aproximadamente) la altura de los ojos, se llama “angulación vertical normal”. Si la cámara sube y lo toma desde arriba hacia abajo, se le da el nombre de picada, y al revés, de abajo hacia arriba, contra-picada. En el caso de que la cámara

tome al objeto desde justo encima de su cabeza, se llama cámara cenital. Se usa mucho para mostrar bebés en sus cunas. Y en el caso contrario, es decir, tomado desde debajo de sus pies, se llama cámara supina. Entonces se usa para mostrar lo que ve el bebé desde su cuna, o la típica imagen del ventilador de techo girando. Por supuesto, estas últimas son angulaciones un tanto incómodas, ya que uno no vive mirando directamente hacia arriba o abajo, y por lo tanto no estamos acostumbrados.

4. Iluminación

Puede ser natural o artificial y es indispensable para lograr una toma, ya que en la oscuridad es imposible grabar nada (aunque hay tomas hechas con night-shot). Las funcionalidades de la iluminación son: La luz principal, que es la que ilumina al objeto; la secundaria y de relleno, que se usa para que no se generen sombras; y la contraluz, que es cuando la luz está de frente a la cámara. Por otro lado, la iluminación puede clasificarse en duras y blandas. Las duras, es cuando se nota el contraste entre luz y oscuridad, porque la luz cae directamente sobre el objeto. Las blandas, en cambio, se logran atenuando la luz del reflector, Cuando se trata de luz natural, un día de sol tendremos una iluminación dura, mientras que uno nublado será blanda.

5. Movimiento

Hay dos tipos de clasificación de los movimientos de cámara. De rotación, cuando éste se da sobre su propio eje y el de traslación, cuando la cámara se traslada de un lugar hacia otro.

6. Movimientos de rotación de la cámara:

Panorámica o paneo: el panorámico o paneo es el desplazamiento de la cámara sobre los ejes de espacio mientras el pie de la cámara permanece inmóvil. Este movimiento se divide en dos sub-movimientos: horizontal y vertical. Cuando se gira horizontalmente se llama paneo horizontal. Y si gira completamente sobre sí misma (360°) se llama panorámica. El paneo vertical consiste en girar la cámara hacia arriba o hacia abajo. El paneo vertical recibe el nombre de tilt up cuando es hacia arriba, y el tilt down cuando es hacia abajo. Según se use este movimiento, la panorámica es descriptiva cuando la cámara recorre un paisaje o explora un ambiente. Es de seguimiento si acompaña la marcha de una persona, de un animal o de un vehículo. Y es de relación cuando vincula dos figuras (personas u objetos) con alguna conexión entre sí.

Movimientos de traslación de la cámara:

- Travelling: es un movimiento de cámara donde esta se traslada físicamente de un lugar a otro, ya sea hacia los costados siguiendo al sujeto u objeto o travelling de

seguimiento(lateral), hacia adelante (de acercamiento al objeto) o travelling in, hacia atrás (de alejamiento al objeto) o travelling out, en forma circular (alrededor del objeto), travelling ascendente (hacia arriba) o descendente (hacia abajo). Los travellings hacia atrás y adelante, funcionan de manera similar al zum, porque nos aleja o acerca del sujeto. Los laterales se logran desde vehículos en movimiento o mediante un carro o trípode con ruedas. Esto también se usa para mostrar un paisaje de a poco o para seguir a un personaje.

- Zum: aunque no es un verdadero movimiento de cámara, se le considera como tal, pero en realidad es el cambio de distancia que se hace por medio de la lente. Es un desplazamiento óptico obtenido por un juego de lentes que logra el acercamiento (zum in) o alejamiento (zum out) en relación del sujeto. En realidad, la cámara no se mueve. La diferencia que hay entre el zum y el travelling hacia delante y atrás, es que el zum distorsiona la perspectiva y comprime distancias, mientras que el travelling no.

7. Duración

La duración de una toma tiene el siguiente formato: horas/minutos/segundos/cuadros por segundo. En un segundo hay 24 cuadros, es decir que al llegar al cuadro n°23, se vuelve a contar desde 0. La duración de la toma depende del ritmo interno del filme y el tipo de plano que se utilice, por lo general los planos descriptivos son los más largos, ya que al ser generales necesitan de mayor tiempo de apreciación por parte del público para que verifique detalles del entorno, la norma dice que aproximadamente 7 segundos. Los narrativos tienen una duración intermedia, debido a que en este tipo de planos priman los diálogos y las acciones, entonces su duración se acorta a aproximadamente 5 segundos. Los planos expresivos son de corta duración ya que se torna aburrido observar una toma tan cercana por mucho tiempo, la duración se reduce a aproximadamente 3 segundos. Esta norma no es rígida y naturalmente puede romperse en casos excepcionales.

8. Sonido

Es un elemento extra-óptico, y hay tres tipos. Uno es el fonético (voces), otro es el musical y por último los efectos sonoros (ruidos).

4.8. Editar audio.

Para que un vídeo logre impactar a las personas se necesita trabajar de manera meticulosa el audio, ya que pequeños sonidos en el momento preciso pueden marcar una gran diferencia. Más allá de cortar y pegar o subir y bajar el volumen, es necesario conocer algunos trucos para conseguir trabajos sorprendentes que capten la atención del público de inicio a fin.

Aunque según el tipo de proyecto podemos realizar la edición junto con la imagen, algunas veces necesitamos hacer una postproducción de audio específica y con herramientas determinadas.

- Guardar el original. Aunque ya hayas hecho los cambios necesarios y creas que tienes acabada la versión definitiva, no borres nunca el archivo original. Te puede ser útil más adelante para comprobar los cambios que hiciste, para aprovechar parte de material que no ha empleado o simplemente para volver a hacer la edición desde cero en caso de no gustar a tus colaboradores.
- Documentar la edición. Cuando estamos inmersos en la edición no le damos importancia a los pasos que estamos realizando sino que sólo valoramos el resultado final. Pero es importante llevar documentado todo el proceso por si en un futuro tienes que recurrir a él.
- Cómo se escucha. No es lo mismo escuchar el resultado de tu edición de audio desde tu ordenador que desde el móvil u otro tipo de dispositivo. Lo ideal como comparar el archivo final desde varias fuentes También debes tener en cuenta cómo se va a escuchar antes de hacer cambios importantes, para ello hay herramientas que te permiten hacer una “escucha previa” antes de realizar la edición.
- Evitar el ‘overediting’. Es preferible que retoques sólo las partes que necesitan un procesamiento que tener que aplicarlo a toda la pieza de audio. Sobre todo es útil cuando tienes que eliminar el exceso de ruido en partes concretas pero este problema no afecta al audio en bruto.
- Sin distracciones. La edición, ya sea de audio o de vídeo, requiere de concentración y por eso debes hacerlo en un espacio sin distracciones. Si la postproducción conlleva bastante tiempo, es importante que hagas descansos para despejar la mente y poder prestar más

atención tras un breve descanso. Serás consciente de errores y detalles que se te había pasado desapercibidos y podrás aprovechar más tu tiempo.

Ya sea para editar el audio de tus videos de YouTube, seguir un futuro esperanzador en la industria del cine, estudiar una carrera de comunicación audiovisual o solo para crear algunos tonos de llamada para tu celular, conocer algún tipo de software de edición de audio será de vital importancia.

1. Adobe Audition

Adobe Audition es fácilmente uno de los mejores software de edición de audio que puedes obtener. La aplicación viene con algunas características increíbles que se han perfeccionado con los muchos años de experiencia que el equipo de Adobe tiene en la creación de aplicaciones de gran alcance para usuarios profesionales.

Algunas de las características de Audition son la edición y mezcla de varias pistas que sin duda harán tu experiencia de edición de audio mucho más fácil y eficiente.

2. Logic Pro X

Logic Pro X viene con todas las características básicas que necesitarás en un editor de audio y también tiene funciones muy avanzadas, incluyendo la capacidad de coincidir automáticamente el tiempo de las diferentes pistas en un proyecto utilizando Smart Tempo.

3. Audacity

Audacity es gratuito y eso lo convierte en el software más fácilmente accesible para cualquiera que quiera empezar con la edición de audio. Tiene casi todas las características que necesitarás.

Hay una gran cantidad de efectos incluyendo bajos, agudos, distorsión, eliminación de ruido y más. Además de eso, Audacity también ofrece herramientas de análisis como buscador de ritmo, buscador de silencio, buscador de sonido y más.

Para ser una aplicación gratuita que también es multiplataforma, Audacity sorprendentemente tiene muchas funciones. Cuenta con una herramienta envolvente, una herramienta de cambio de tiempo y más.

4. Reaper

Reaper es otro software de edición de audio que es increíblemente potente, tiene muchas características y es más asequible que algunas de las otras aplicaciones de la lista. Para empezar, Reaper es compatible con múltiples pistas y tiene un notable soporte multicanal con 64 canales en cada pista.

5. Ableton Live

Ableton Live es un nombre que es sinónimo de producción musical y eso es bastante obvio considerando la increíble cantidad de funciones que tiene. Para empezar, Ableton Live es compatible con audio ilimitado y pistas MIDI para que puedas agregar tantas capas de pistas en tu proyecto como necesites.

4.9. Editar vídeo.

La edición de vídeo es un proceso por el cual un editor coloca fragmentos de vídeo, fotografías, gráficos, audio, efectos digitales y cualquier otro material audiovisual en una cinta o un archivo informático. El objetivo de la edición es presentar un programa terminado para emitirlo por televisión, generar copias para su venta o servir como base para otros más acabados.

1. Sé consciente de las características de vídeo que tiene tu cámara
Échale un ojo al manual de instrucciones para saber en qué formato graba tu cámara, resolución y fotogramas. Eso es fundamental, porque a la hora de editar necesitarás saberlo para configurar correctamente tu proyecto de edición en el programa que utilices.

Si utilizas el programa Adobe Premiere no tendrás mucho problema porque detecta los metadatos en los que has grabado un vídeo. Y si lo has configurado mal, te alertará y te preguntará si lo quieres cambiar o mantener como está.

2. Asegúrate de que tienes el equipo informático adecuado
Editar vídeo requiere mucha potencia de nuestro ordenador. Si ya tienes uno, revisa sus características por si necesita alguna ampliación. Si vas a comprar uno nuevo, hazlo pensando especialmente para la edición.

Y piensa también en algunos discos duros para almacenar todo el material, el vídeo ocupa mucho. Una vez hayas terminado de editar, quédate con el vídeo final y borra los brutos (insisto, borra los brutos, no se va acabar el mundo, de verdad).

Características recomendadas para FullHD y 4K

Procesador Intel i7 Xeon

RAM 16-32Gb

Disco duro SSD para S.O y programas RAID HDD 7200rpm para almacenar datos

Gráfica nVidia que permita al programa aprovechar los múltiples GPUs

3. Familiarízate con el vocabulario relacionado con la edición de vídeo

Expresiones

Visionado/Material bruto

Continuidad/Raccord

Ritmo interno (no enamorarse de los planos)

Falsear

Aire

“Lo arreglamos en pospo...”

Tecnicismos

Proyecto/Secuencia/Montaje final

Importar/Procesar/Exportar

Etalonaje

Encuadre/Plano/Enfoque

Resolución/Fotogramas

4. Encuentra un programa con el que te sientas cómodo

En mi caso empecé con Pinnacle y Ulead Video Studio. En la carrera aprendí a utilizar AVID, también probé Final Cut, Premiere y Sony Vegas.

Me he quedado con Adobe Premiere porque cuando lo probé fue el que me pareció más intuitivo en su uso y el que menos problemas me ha dado a la hora de importar diferentes formatos.

Hace poco probé Premiere Elements y me pareció una buena herramienta para una edición entre amateur y profesional.

Los gratuitos y básicos como Movie Maker o iMovie me parecen muy limitados, pero para empezar recomiendo probarlos.

5. Empápate el manual de instrucciones

Cuando encuentres un programa con el que te sientas cómodo/a empápate el manual de instrucciones del mismo. Sí, sí, tal cual, estúdialo (aunque tenga 300 páginas). Y, si te quedan dudas, apúntate a algún curso.

Tienes que tener paciencia y practicar hasta el infinito y más allá con proyectos personales en los que puedas equivocarte.

6. Encuentra otro programa para editar el color y el audio

Los programas para editar vídeo están preparados especialmente para el vídeo, pero no para retocar el color o hacer ajustes de audio en profundidad, así que, si tienes que ajustar el audio, es mejor que lo hagas con un programa pensado para eso.

Yo he probado Audacity, que es gratuito, Soundbooth y Adobe Audition. Los tres funcionan bien , pero al final me quedé con Audacity por su interface intuitiva.

En cuanto al retoque de color, hasta ahora poco se podía hacer con Premiere, así que probé con SpeedGrade y After Effects. Ahora que Premiere dispone de nuevas funciones de retoque de color, lo prefiero. Aunque, como siempre os digo, intentad solucionar estos temas durante la grabación y no lo dejéis para la edición, tanto en vídeo como en audio.

7. Sé previsor/a

Cuando estés grabando, haz correctamente el balance de blancos, encuadra, enfoca bien y piensa en dejar aire suficiente para evitar recortes a posteriori, es decir, deja suficiente margen sin cortar cabezas, por ejemplo.

Además piensa en grabar unos segundos preliminares y posteriores en cada toma para facilitar los puntos de entrada y salida a la hora de editar o aplicar transiciones.

8. Ordena el material

Igual que os he dicho que borréis el material bruto una vez hayáis terminado, mientras lo estéis utilizando y lo necesitéis, tenedlo bien guardado y ordenado en carpetas por proyectos.

¿Por qué? Para evitaros sustos. Si empezáis a editar un vídeo y durante la edición cambiáis los brutos de lugar, el programa no sabrá encontrarlos y os aparecerá una pantalla de aviso de archivos huérfanos y lo que hayáis editado desaparecerá. Tiene solución, simplemente tenéis que decirle al programa el nuevo lugar de los brutos y listo, pero bueno, os podéis ahorrar todo ese lío.

Además de los brutos, yo también suelo guardar en la misma carpeta la música que utilice, fotos, efectos, etc. Una vez terminada la edición y exportado el vídeo sí que podéis cambiar la ubicación de los brutos o borrarlos, pero pensad que ya no podréis hacer más modificaciones al proyecto final sin esos archivos.

9. Despacio y con buena letra

Antes de exportar el vídeo definitivo, repasa muy bien la edición para que no tenga ningún error. Dependiendo de la duración del vídeo y los retoques, la exportación puede tardar poco o mucho. Y cuando digo mucho me refiero a más de 2 horas, tranquilamente.

Por eso, asegúrate de que la edición es totalmente correcta y en que formato vais a exportar. Yo os recomiendo que exportéis en formato H.264 con el ajuste que más os interese. Premiere tiene una lista de opciones muy útiles pensadas expresamente según el lugar dónde colgaremos el vídeo, como por ejemplo YouTube y sus diferentes resoluciones. Intentad exportar según las características en las que habéis grabado. Cuánto más comprimáis, más tardará la exportación.

10. No hagas planes cuando tengas que editar

Editar vídeo requiere tiempo, aunque no lo parezca. El cálculo aproximado que hago, y que me funciona, es que un minuto de vídeo editado equivale a una hora de edición en tiempo real. Es decir, si vais a editar un vídeo de tres minutos, a buen ritmo y sin contar el retoque de color, efectos, titulaciones, etc, tardaréis aproximadamente 3 horas.

4.10. Exportar video.

Como los archivos de video pueden ser grandes, los programas denominados códecs se desarrollaron para facilitar su almacenamiento y uso compartido. Los códecs codifican los datos para comprimirlos y permitir su almacenamiento y uso compartido. Por lo tanto, codifican esos datos para descomprimirlos para su visualización y edición. El códec más común para la compresión del video es H.264 o AVC.

Los formatos de archivos de audio y sus extensiones son los contenedores o envoltorios de estos códecs. Al igual que ocurre con los formatos de archivos de audio con pérdida de datos, la mayoría de los formatos de video pierden datos en la compresión. Qué formato elijas depende del equilibrio que desees alcanzar entre la calidad y la facilidad de uso.

Conoce las principales extensiones de archivos de video.

Estos son los formatos más comunes de video digital y sus usos más frecuentes.

MP4

El formato MP4 (MPEG-4 Parte 14) es el tipo más común de formato de archivo de video. Como formato preferido de Apple, el MP4 puede también reproducirse en la mayoría de los demás dispositivos. Emplea el algoritmo de codificación MPEG-4 para almacenar archivos de video y audio, y texto, pero ofrece una definición inferior a la de los demás. El formato MP4 funciona bien para los videos publicados en YouTube, Facebook, Twitter e Instagram.

MOV

El formato MOV (QuickTime Movie) almacena video, audio y efectos de alta calidad, pero estos archivos tienden a ser bastante grandes. Desarrollado para el reproductor QuickTime por Apple, los archivos MOV usan la codificación MPEG-4 para reproducir en QuickTime para Windows. El formato MOV es compatible con Facebook y YouTube, y funciona bien para su visualización en televisores.

WMV

Los archivos WMV (Windows Media Viewer) ofrecen buena calidad de video y grandes tamaños de archivo como MOV. Microsoft desarrolló WMV para el Reproductor de medios de Windows. YouTube es compatible con WMV, y los usuarios de Apple pueden ver estos videos, pero deben descargar el Reproductor de medios de Windows para Apple. Recuerda que no puedes seleccionar tu propia relación de aspecto en WMV.

AVI

El formato AVI (Audio Video Interleave) funciona bien con casi todos los navegadores sitio web en máquinas con Windows, Mac y Linux. Desarrollado por Microsoft, el formato AVI ofrece la más alta calidad, pero también con grandes tamaños de archivo. Es compatible con YouTube y funciona bien para su visualización en televisores.

AVCHD

Este formato (Advanced Video Coding High Definition) está destinado específicamente al video de alta definición. Creado para videocámaras Panasonic y Sony, estos archivos se comprimen para su fácil almacenamiento sin perder definición.

FLV, F4V y SWF

Los formatos de video Flash FLV, F4V y SWF (Shockwave Flash) están diseñados para Flash Player, pero se usan habitualmente para transmitir videos en YouTube. Flash no es compatible con dispositivos iOS.

MKV

Desarrollado en Rusia, el formato Matroska Multimedia Container es gratuito y de código abierto. Es compatible con casi cualquier códec, pero no es compatible con muchos programas. El formato MKV es una opción inteligente si esperas que tu video se vaya a ver en un televisor u computadora que emplee un reproductor de medios de código abierto como VLC o Miro.

WEBM o HTML5

Estos formatos son los mejores para videos incrustados en tu sitio web personal o empresarial. Son archivos pequeños, por lo que se cargan con suma rapidez y se transmiten con facilidad.

MPEG-2

Si deseas grabar tu video en un DVD, el formato MPEG-2 con un códec H.262 es el camino que hay que seguir.

4.1.1. Presentar video.

Al contrario de lo que muchos piensan, un video presentación no necesita ser más aquella experiencia tan aburrida del pasado.

Con el uso de recursos multimedia, como los vídeos, es posible perfeccionar la transmisión de informaciones al público y mantenerlo comprometido de forma eficaz.

¿Ya pensaste en usar vídeos en tus presentaciones? El proceso parece más complicado de lo que realmente es.

De hecho, solo requiere una buena planificación de tu parte para elegir la pieza audiovisual y cómo se encajará con el resto de tu contenido.

Un video puede transformarse en varios formatos diferentes, atendiendo a los objetivos distintos y segmentos de público muy variados.

1. Utiliza los formatos de video correctos

Uno de los principales beneficios de trabajar con audiovisual es que tu contenido puede adoptar diversos formatos diferentes, dependiendo de tus objetivos y del público objetivo de tu presentación.

Un video puede ser una entrevista, un documental o un cortometraje de ficción.

Por eso, es necesario definir el tipo de video que deseas incluir en tu presentación. Al fin y al cabo, el formato impacta en el contenido y, así, promueve cambios significativos en la información transmitida en tu video presentación a tu audiencia.

2. Encaja los vídeos a la narrativa

Una presentación de calidad debe fluir como un buen libro o una película.

La narrativa es muy importante para mantener la audiencia con engagement para que la información se transmita de forma exitosa.

Por lo tanto, aún en la etapa de planificación, intenta verificar las oportunidades disponibles para insertar los vídeos. Estos deberán tener en cuenta alguna necesidad de contenido, así que, deben aparecer de forma orgánica.

3. Considera la duración de los vídeos

Es muy importante tener cuidado con la duración de los vídeos que quieres utilizar en tus presentaciones. Ya que, una elección equivocada en este sentido puede comprometer el ritmo y perjudicar el mensaje que se transmite.

Lleva en cuenta el tiempo estimado para la presentación y las brechas que están disponibles para insertar tus vídeos.

Si no hay compatibilidad, considera la posibilidad de editar los vídeos en versiones más cortas y resumidas.

4. Pon atención a la necesidad de streaming

Una de las formas de incluir vídeos en tu presentación es con el streaming, con el uso de sitios web como YouTube o Vimeo. Sin embargo, a pesar de representar una conveniencia, este método también puede traerte dolor de cabeza.

¿Qué pasa si no tienes acceso a Internet en el lugar de la presentación o si está fallando? El video no se reproducirá adecuadamente.

De esta manera, asegúrate de que el espacio tenga una conexión de calidad y, si es posible, ten como plan B una versión de la video presentación guardada en tu computadora.

5. Usa vídeos bien producidos

Incorporar vídeos de baja calidad en tu presentación puede transmitir una imagen negativa de tu contenido para la audiencia.

Es por eso que debes poner no solo atención a la finalización de este material, como también a la resolución captada, la iluminación y la claridad del sonido.

Si eres el responsable por la producción del vídeo, es importante que priorices el uso de equipos de calidad para que no tener fallas de sonido e imagen.

Además, contrata a un equipo calificado para manejar la captación y la edición.

6. Aclara el contexto del vídeo

Como parte integrante de tu presentación, el video necesita tener su contexto aclarado para la audiencia para que ella pueda aprovecharlo mucho más.

Ofrecer una explicación preliminar es el camino para potenciar una buena impresión a este respecto.

No necesitas explicar todo el vídeo. En cambio, prepara el público al informar el motivo por el cual se presentará este material y cómo él ayuda a complementar lo que ya se ha discutido hasta ahora.

7. Nivelar el nivel del audio

Un video sin sonido tiene mitad de sus funciones faltando, ¿verdad?

Si deseas trabajar con vídeos en tu presentación, necesitas garantizar que el audio esté funcionando correctamente.

Por cierto, presta atención especial no solo al archivo de video que será abierto como también a la estructura en la que la presentación será realizada con el fin de comprobar si hay un equipo de música disponible.

Busca aprender a configurarlo antes de comenzar para que tu video presentación se transmita ya en el volumen correcto.

8. Monitora las reacciones del público

Solamente podrás estar absolutamente seguro respecto del éxito de tu video presentación tras comenzar a realizarlo.

Luego, fíjate en la forma como el público está reaccionando a esto, poniendo también una atención especial a eventuales dificultades o fallas que puedan ocurrir.

A partir de estas informaciones, puedes perfeccionar la técnica para las próximas presentaciones y, así, contar aún con más calidad en el futuro.