

## APUNTES PARA LA FORMACIÓN



# Producción audiovisual

## CONTENIDOS

- >> Introducción. ¿por qué hacer un vídeo?
- >> Preproducción y planificación. de la idea al guión
- >> Etapa de grabación
- >> Edición de audio y vídeo digital
- >> Publicación y difusión en internet
- >> Enlaces y referencias

**AUTORES**  
TÍSCAR LARA  
ANDRÉS PIÑEIRO  
Aire Comunicación

  
comunicación

# 1. Introducción

## ¿Por qué hacer un vídeo?

Todos tenemos la necesidad de contar cosas, unos cuentan chistes, otros cuentan sus últimas vacaciones, otros cuentan su conquista de la pasada noche, y así millones de historias que compartimos con unos y con otros. Ante esta necesidad de contar historias un medio que en los últimos diez años se ha abierto a una importante mayoría de los ciudadanos son las producciones audiovisuales: las grabaciones con cámaras de vídeo, móviles, fotografía digital. Esto ha sido posible con la llegada de la señal digital (señales codificadas en forma de 0 y 1). Este tipo de señal ha hecho posible un importante aumento de la calidad de las grabaciones, y que los costes de los equipos audiovisuales hayan bajado a unos precios que hoy en día permiten que cualquier ciudadano de clase media

pueda acceder a un equipo de grabación y montaje que hace tan solo unos años antes era totalmente imposible. Hoy en día la mayoría de nosotros podemos contar “nuestra historia” a través de una producción audiovisual, a través de un vídeo. Y este es un medio nuevo para muchos de nosotros, que aunque es familiar para casi todos como espectadores de televisión o de cine (receptores del mensaje), es un auténtico desconocido, desde el otro lado, desde detrás de la cámara, como productores audiovisuales (emisores de mensajes). Y ahora se abre ante nosotros una nueva forma de contar historias y la posibilidad de compartirlas fácilmente, a través de Internet, con millones de personas, solo hace falta tener en cuenta algunos conocimientos y empezar a practicar. ¿Te animas?



## 2. Preproducción y planificación. De la idea al guión

### ¿Qué contar?

Lo primero que tenemos que tener es la necesidad de contar, de compartir con otros una idea, un sueño, una historia, una realidad, una crítica... Hay miles de cosas que podemos contar a través de las producciones audiovisuales, pero lo primero es tener esa necesidad de comunicar a otros aquello que nos preocupa, nos gusta o nos importa.

Si tenemos esa necesidad, ya empezamos bien, ahora nos tenemos que centrar en qué queremos contar. Esto es la base de cualquier producción audiovisual, que a partir de este momento llamaremos vídeo.

### La idea

La idea es el motor que genera la necesidad de contar una historia. Es la que nos anima, nos provoca y nos incita a compartir con los demás algo que da vueltas alrededor de nuestra cabeza. Sobre esta idea empezaremos a trabajar para hacerla visible a los demás a través de nuestro vídeo.

Esa idea la podemos trasladar al mensaje audiovisual, al vídeo, de múltiples formas. Seguro que si ofreciéramos esta posibilidad, sobre una misma idea, a un grupo de chavales, cada uno haría un vídeo muy diferente. Las diferentes posibilidades que se abren ante nosotros en la producción de un vídeo son inmensas. Pero en grandes rasgos existen tres formas fundamentales de contar una idea:

- Producción de ficción (dramatización)
- Producción documental (captura de la realidad)
- Producción de videocreación

### Tipos de producción audiovisual

#### Producción de Ficción

Al contrario que el documental, las obras de ficción no buscan la captación de la realidad sino recrearla y transformarla con el fin de narrar hechos que pueden o no haber ocurrido. En la mayoría de las veces no

han ocurrido nunca. Este género es el más comercial y apreciado por el gran público y se basa en la capacidad de inventar historias. Dentro de la ficción encontramos diferentes géneros con sus particulares convenciones formales y narrativas: el drama, la comedia, el thriller, la ciencia-ficción, etc. Al contrario que el documental, la pretensión de recreación de "una" realidad que mueve al realizador de obras de ficción le exige, en la mayoría de los casos, la utilización de actores, decorados, maquillaje, etc.

#### Producción de Documental, Reportajes, Noticias

Su objetivo es la grabación de hechos reales con el fin de reflejarlos lo más fielmente posible y/o someterlos a análisis. También se puede hacer un vídeo usando grabaciones o filmaciones de archivo, o de otros documentales, reportajes, o trabajos audiovisuales ya existentes. En el primer caso, se utilizarían materiales originales grabados o filmados por nosotros mismos. En el segundo se echaría mano de material de archivo. Ambas fórmulas no son excluyentes y, de hecho, se pueden obtener resultados mucho más ricos y complejos usando una técnica documental mixta.

#### Producción de Videocreación

El objeto de este tipo de vídeos es el arte en sí, los fundamentos del mismo y la investigación de los procesos de la obra audiovisual. El autor de un vídeo de creación pretende crear un objeto de carácter artístico sin las limitaciones ni cortapisas que los géneros y convenciones narrativas o comerciales le puedan imponer. Suelen tener, en muchas ocasiones, una marcada vocación experimental.

Una vez que hemos elegido el tipo de vídeo que vamos a realizar tenemos que ir concretando la idea que tenemos. Es la hora de empezar a escribir para ir poniendo las ideas en orden. Pero antes de nada debemos pensar: ¿A quién va dirigido nuestro vídeo? Esta es una pregunta clave a la hora de diseñar nuestro vídeo y que nunca debemos olvidar. No es lo mismo hacer un vídeo dirigido a adolescentes que a personas mayores, a niños, que a padres y madres.

Por eso antes de comenzar la elaboración de nuestro guión tenemos que hacernos esta importante pregunta. Cuanto más cerremos esta pregunta más fácil nos resultará hacer nuestro vídeo y obtendremos un mejor resultado.

## Los pasos del guión

A la hora de comenzar a escribir nuestro guión debemos de tener en cuenta los siguientes pasos:

- **La idea:** Debemos describir en dos líneas lo que queremos tratar en nuestro vídeo.
- **La sinopsis:** Descripción un poco mas detallada del tema de nuestra producción audiovisual. Empezamos a introducir los personajes que pueden aparecer y dónde sucede la acción. Aparece el conflicto. Empezamos a dar mas detalles.  
En esta primera etapa es básica una buena Documentación para hacer un trabajo creíble y riguroso: obtener la máxima información sobre lo que va a tratar nuestro vídeo y procesarla adecuadamente.
- **Tratamiento:** En aproximadamente dos o tres páginas, escribimos de una manera más pormenorizada el desarrollo de nuestra idea. Presentamos a los personajes y sus relaciones, así como los espacios donde discurre la acción (las localizaciones).

### EL GUIÓN

Esta es una de las fases fundamentales de nuestra producción audiovisual. Un buen trabajo se asienta siempre sobre un buen guión. El guión es una guía en la que aparece descrito todo lo que después saldrá en la pantalla. En la elaboración del guión podemos distinguir dos fases:

- El guión literario
- El guión técnico

**El guión literario** es aquel que describe aquello que se mostrará y escuchará en nuestro vídeo. Involucra división por escenas, acciones de los personajes o eventos, diálogo entre personajes, así como breves descripciones del entorno. Un buen guión literario tiene que transmitir la información suficiente para que el lector visualice la película: cómo transcurre el diálogo, cómo actúan los personajes y con qué objetos interactúan, aunque sin especificar todavía los por-

menores de la producción. Una vez finalizado se pasa al guión técnico, que describirá con detalle cómo la cámara va a captar toda esa información.

El guión literario de ficción nos indica los cambios de escena, si la acción se desarrolla en interiores, exteriores, de día o de noche, y separa el diálogo de los personajes del resto de la acción. El guión literario de documental no suele ser tan preciso como el de ficción.

**El guión técnico** es un guión elaborado por el director o el realizador del vídeo después de un estudio y análisis minucioso del guión literario. En el guión técnico, el realizador puede suprimir, incorporar o cambiar pasajes de la acción o diálogos.

En el guión técnico se detallan las secuencias y los planos, se ajusta la puesta en escena, incorporando la planificación e indicaciones técnicas precisas: encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, playback, efectos especiales, iluminación, etcétera. En el guión técnico de ficción se suele realizar el storyboard que consiste en dibujar viñetas de cada plano que hemos planificado en nuestro guión técnico indicando la acción que corresponde.

En resumen, el guión técnico ofrece todas las indicaciones necesarias para poder realizar el proyecto. Al guión 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.

Esta primera etapa de elaboración del guión y de la preparación de todo lo necesario para poder grabar se denomina Etapa de Preproducción. Una vez que tenemos elaborado el guión y sabemos qué queremos contar y cómo queremos contarlo, tenemos que empezar a preparar todos los medios técnicos y humanos para poder realizar nuestro vídeo.

### Tenemos que definir todos los medios que necesitamos:

- **Medios técnicos:** Cámaras de grabación, trípodes, objetivos, micrófonos, iluminación, cintas, baterías, etc.
- **Medios artísticos:** Vestuario, decorados, mobiliario, atrezzo.
- **Medios humanos:** Personal técnico: realizador, productores, cámaras, sonidistas, iluminadores, decoradores, maquilladores, montadores, etc. Personal artístico: actores y actrices. En el caso de produc-

ciones de documentales en los que habitualmente no se cuenta con actores, tendremos que definir las personas que vamos a entrevistar o vamos a grabar.

Otro punto muy importante de esta primera etapa de preproducción es decidir las localizaciones, que son los lugares donde vamos a grabar: tanto si son interiores (naturales o decorados), como si son exteriores, de día o de noche.

Toda esta información debemos organizarla para realizar nuestro vídeo de manera planificada, efectiva y con el menor coste económico posible. Cuantos más medios necesitamos y más personal interviene, mejor planificado debemos tenerlo todo. En el rodaje de una película interviene mucha gente y muchos medios. En producciones más modestas también debemos realizar una buena organización de los medios para aprovechar al máximo los medios con los que contamos.

Algunas de las herramientas que debemos elaborar antes de la grabación son:

- El desglose: que se utiliza sobre todo en producciones de ficción. Consiste en establecer de manera detallada las necesidades para llevar a cabo el guión desde el punto de vista artístico, material, técnico y de actores; secuencia por secuencia. Esto permite determinar el conjunto de elementos necesarios para el rodaje y así elaborar un plan de trabajo.

- El plan de trabajo: Es un documento realizado por el productor que planifica y organiza la fase de rodaje. Pretende que visualicemos de forma rápida el conjunto de los días, con los aspectos concretos de cada uno, y organizar el rodaje de tal manera que se puedan agrupar las secuencias que compartan elementos comunes de cara a ahorrar desplazamientos y otros costes. En el plan de trabajo se indican los miembros del equipo de rodaje, los días que participan en la grabación, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, la aparición de actores y figurantes y los requerimientos de todo orden que deben estar disponibles para cada jornada de trabajo.

- El presupuesto: Tiene como objetivo evaluar el coste total de la producción audiovisual que vamos a realizar.



## 3. Etapa de grabación

Hasta el momento hemos estado diseñando lo que queremos contar, cómo lo vamos a contar, con qué lo vamos a contar, con quién lo vamos a contar y para quién... Muchas preguntas que hemos tenido que contestar con el objetivo de evitar errores, sorpresas u olvidos, minimizando así los posibles imprevistos, retrasos y dificultades que pudieran darse durante la grabación.

Ahora ya estamos preparados para comenzar nuestra grabación, pasamos a la Etapa de producción (rodaje o grabación).

De igual manera que hemos mostrado las diferencias en la primera fase de preproducción dependiendo del producto que vamos a realizar, a la hora de la grabación también tenemos que tener muy en cuenta cómo abordar nuestro trabajo según sea de ficción o de documental.

Como podemos imaginarnos en la producción de ficción todo debe estar mucho más controlado, cerrado y medido. Hay poco espacio para la improvisación o cambios importantes. Normalmente se necesita un gran equipo tanto humano como material para llevar a cabo una producción de ficción profesional, y por ello, en pocas ocasiones el director o realizador se salen de lo ya escrito en el guión. Todo debe estar controlado al milímetro para obtener un buen resultado.

Por el contrario, la producción de documentales o reportajes, sí está mucho más abierta a que en el momento de la grabación o rodaje nos encontremos con situaciones que no habíamos previsto y que nos pueden dar mayor riqueza al producto que estamos elaborando. El guión del documental es mucho más abierto, incluso en muchas ocasiones no se llega a cerrar o a terminar de escribir hasta que ya hemos finalizado toda la grabación. El rodaje se hace habitualmente con muchos menos medios humanos y materiales. Las personas o animales que aparecen en nuestro documental son normalmente personajes reales y no actores y actrices.

Por estas razones, a la hora de llevar a cabo nuestro rodaje, deberemos tener de nuevo muy en cuenta el tipo de producción que vamos a realizar. No obstante, hay muchos puntos en común que necesitamos conocer a la hora de realizar nuestra grabación.

La imagen o escena que va a captar nuestra cámara se puede asemejar al cuadro que pinta el pintor o al instante que recoge un fotógrafo con su cámara. Aunque son medios diferentes y nosotros vamos a trabajar con una sucesión de imágenes (que provocan el movimiento), hay elementos que comparten tanto la pintura como la fotografía y la producción audiovisual a la hora de componer la imagen.

### La composición: el encuadre

La composición, según la RAE, aplicada a pintura, dice que es “el arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar”. En una producción audiovisual podríamos decir que es el arte de ordenar, seleccionar y disponer los elementos necesarios para comunicar al espectador aquello que queremos contar. Cuando miramos a través de nuestra cámara tenemos miles de posibilidades de componer o encuadrar una escena. El encuadre es todo aquello que recogemos a través del visor de nuestra cámara. La composición que hagamos dentro de ese encuadre depende de:

- Punto de vista desde donde pongamos la cámara.
- Tipo de plano que tomemos.
- Tipo de objetivo.

Nos encontramos ante uno de los momentos más delicados de todo el proceso puesto que los elementos que capturemos a través del visor de nuestra cámara determinarán cómo se narra la historia y el efecto intencionado que deseamos trasladar al espectador.

Aparte del componente propio del talento de cada persona, disponemos de una serie de técnicas y conocimientos que debemos saber para conseguir el efecto deseado.

### El punto de vista

Es el lugar donde ponemos nuestra cámara para realizar la toma. Puede ser un poco más arriba o un poco más abajo, un poco a la izquierda o más a la

derecha, delante o detrás de nuestro personaje. Dependiendo de dónde coloquemos la cámara conseguiremos un efecto u otro.

Atendiendo al ángulo donde situemos la cámara respecto del sujeto podemos obtener tres tipos de planos:

■ Plano normal. La cámara se sitúa a la misma altura que los ojos del sujeto que es grabado. Es la altura habitual desde donde miramos a las personas y la mayoría de los planos que realicemos los haremos desde esta posición. Es el plano que menos nos llama la atención porque estamos acostumbrados a mirar desde esta situación.

■ Plano picado. La cámara se sitúa por encima de los ojos del sujeto grabado. Sirve para establecer una relación de superioridad con respecto al personaje que estamos grabando, puesto que le vemos

inferior a nosotros. También nos sirve para hacer planos de situación muy amplios de alguna ciudad, campo o escena.

■ Plano contrapicado. La cámara se sitúa por debajo de los ojos del sujeto grabado. Se establece una relación de inferioridad con respecto al personaje que vamos a grabar, que nos parece superior y más grande que nosotros.

El tipo de plano

La elección de un tipo de plano u otro tiene implicaciones en cuanto al grado de proximidad e intimidad que establece la cámara con respecto al sujeto y la cantidad de información que quiera dar sobre el mismo, primando el contexto en un Plano General o la expresión del rostro en un Primerísimo Primer Plano.



**A continuación se ponen ejemplos de los tipos de plano más comunes y su significación dentro del montaje audiovisual. Las imágenes pertenecen a los vídeos “Oasis en tierra extraña” y “La publicidad al descubierto” realizados por Aire.**



**>>** Gran Plano General. Plano muy abierto donde la figura humana apenas se percibe y donde prevalece el contexto general. Sirve para situar la narración en su espacio.



**>>** Plano General: se ve la figura humana en su contexto. Nos sirve para situar al personaje en la escena y dar información al espectador de los elementos y otros personajes que le rodean.



**>>** Plano Americano: se ve la figura humana hasta las rodillas. También se denomina plano de  $\frac{3}{4}$ . Es un plano que se utilizaba mucho en los westerns porque permitía ver las cartucheras de los vaqueros. En este plano también tiene importancia el espacio que hay alrededor de sus manos.



>> Plano Medio: se ve la figura humana hasta la cintura. Este tipo de plano permite un mayor acercamiento sobre el sujeto en cuestión. Es un plano muy utilizado en los diálogos entre los personajes.



>> Primer Plano: se ve la figura humana hasta el cuello. Es un tipo de plano donde la fuerza de la imagen recae sobre la cara de la persona y su expresión. El acercamiento de la cámara nos informa sobre la importancia de ese personaje y nos da un cierto grado de intimidad con la persona que se retrata y con sus sentimientos. En este tipo de plano el contexto desaparece porque no importa tanto dónde está sino cómo es la persona que nos habla. Pretende que sintamos cómo se siente el personaje, acercarnos a él. Se utiliza mucho en entrevistas de carácter intimista.



>> Primerísimo Primer Plano: detalle del rostro de la figura humana. Busca un mayor acercamiento a la persona que el Primer Plano. También se conoce como Plano Detalle. Sirve para centrar nuestra mirada en un punto del personaje o de la escena: una mano, unos labios, etc.

**Todos estos planos tienen un margen en su tamaño a la hora de encuadrar, pudiendo hablar de plano medio corto o plano medio largo, y así en todos los tamaños de plano. Hay un tipo de plano que por su importancia a la hora del montaje es necesario no olvidar, nos referimos al plano de recurso.**



>> Plano Recurso: detalle de cualquier elemento, ya sea de la figura humana o de un objeto. Es un tipo de plano que aunque no es fundamental en la secuencia narrativa que estamos grabando, sí nos puede facilitar el montaje y mejorará el ritmo de éste, además de aportar mayor información.

## Tipos de objetivos

El tipo de objetivo que utilicemos también va a ser determinante en nuestra composición. Los objetivos tienen un determinado ángulo de visión, que es el ángulo de captación que recoge el objetivo. El ángulo de visión depende de la distancia focal de nuestro objetivo y del tamaño del CCD o película. Básicamente podemos hablar de tres tipos de objetivos:

- **Objetivo normal:** Tiene un ángulo de visión parecido al del ojo humano, unos 45°. La apariencia de la imagen que se capta es parecida a la que vemos a través de nuestros ojos.
- **Objetivo Gran Angular:** Son objetivos con ángulos de visión amplios, en torno a 60° ó 180°. Sirven para sacar grandes planos generales y se pueden utilizar en habitaciones reducidas. Provocan que el sujeto se separe del fondo.
- **Teleobjetivo:** Tienen ángulos de visión muy reducidos, sobre 20° y 1°, y por lo tanto nos acercan al sujeto. Los podemos utilizar para dar primeros planos y de detalle. Consiguen aislar al sujeto y pegarle al fondo.

Hoy en día la mayoría de la cámaras que utilizaremos están provistas de objetivos tipo zoom, que son muy prácticos porque en un solo objetivo tenemos los tres tipos de lentes: normal, angular y teleobjetivo. Este objetivo zoom nos permite, mediante un pulsador, desplazarnos a lo largo de los tres tipos de ángulos para seleccionar el que más nos convenga, y así acercarnos o alejarnos lentamente al sujeto mientras lo grabamos sin movernos del lugar donde tenemos situada nuestra cámara.

Existen otros elementos que son importantes a la hora de componer nuestra toma y fundamentales a la hora de crear una imagen efectista. En muchas ocasiones no podremos controlarlos todos ellos, sobre todo en la producción de documentales, pero es importante que las tengamos muy en cuenta para conseguir buenas imágenes y por lo tanto un buen producto. Nos referimos a:

**Los decorados:** Podemos distinguir entre decorados artificiales y decorados naturales. En el primer caso, se suelen encontrar en el cine o en series de televisión

donde hay profesionales encargados de realizar los escenarios que requiere la película. En muchos casos son totalmente creados para una producción en concreto e incluso se pueden servir de pequeñas maquetas. En los documentales priman, por el contrario, los decorados naturales. Debemos cuidar las localizaciones, los espacios donde realizamos nuestras grabaciones, que sean lo más creíbles y atractivos posibles. Antes de grabar debemos ir siempre a localizar los lugares de rodaje, comprobar cómo será la luz cuando grabemos, qué ruidos podemos encontrar, si hay mucho movimiento de gente, coches, etc.

**El vestuario, atrezzo:** Tan importante como el lugar de grabación es saber cómo van a ir vestidos nuestros personajes (los colores que llevarán, si utilizarán algún complemento, etc.), así como contar con el resto de elementos de atrezzo que pueden aparecer en el guión: una mesa, una pistola, un vaso, etc.

**La luz:** Uno de los elementos fundamentales en toda composición es la luz. A través de la luz podemos conseguir crear el ambiente que nos sea más favorable para nuestra producción. Es un arte complicado, pero en la medida de nuestras posibilidades debemos tenerlo muy en cuenta para generar una escena lo más seductora posible. La iluminación es todo un arte y por eso los grandes directores de fotografía están tan cotizados. Aún así, si tenemos presente en nuestras grabaciones la dirección de la luz, sus sombras, su dureza o suavidad, si es una luz cálida o fría, etc. nuestro trabajo mejorará considerablemente.

### Algunos reglas a la hora de componer el encuadre

■ **Concepto de Aire.** Se entiende por aire el espacio que queda entre la figura humana y el resto del encuadre. Los planos deben tener un aire equilibrado y suficiente (ni demasiado extenso ni demasiado escaso). Cuando la persona mira hacia un lado, el aire debe recaer sobre el espacio de dirección de la mirada.

■ **Regla de los Tercios.** Los elementos principales del encuadre deben colocarse en los puntos que resultan al dividir el cuadro en tres partes iguales, tanto horizontal como verticalmente. Se pretende despertar el interés del receptor al evitar la simetría que resultaría de emplazarlos en el centro del encuadre.

En la siguiente imagen se puede apreciar cómo se encuadra el punto de interés (el rostro de la persona entrevistada) en la intersección que resulta de dividir la pantalla en tres tercios tanto verticales y horizontales. Además, se puede observar también cómo se ajusta la proporción del aire en el encuadre que rodea su silueta: tanto por encima de su cabeza como dejando mayor espacio a la derecha del entrevistado (pues éste dirige su mirada en esa dirección) que en su parte izquierda.



## La imagen en movimiento

Antes hablamos de que la pintura y la fotografía tienen elementos comunes con las producciones audiovisuales a la hora de la composición, pero hay un elemento característico que diferencia nuestras grabaciones de estas dos artes: el movimiento. La imagen en movimiento, junto con el sonido, son el gran atractivo del cine, la televisión y el vídeo, y son los elementos fundamentales por los que estos medios son tan demandados por el público.

La grabación de una serie de imágenes nos permite captar el movimiento de una escena para luego reproducirlo y repetirlo cuantas veces queramos. Pero no sólo podemos captar el movimiento de coches y personas que recogemos a través de nuestra cámara. La cámara también se puede mover y puede estar cambiando constantemente el punto de vista desde donde mira. Por lo tanto en nuestras producciones debemos tener en cuenta:

**El movimiento en la escena:** Es todo aquel movimiento ajeno a la cámara y que se produce por el movimiento de los actores, coches, animales, etc, y forma parte de la situación que estamos grabando. En la medida de lo posible, también debemos dirigirlo y adaptarlo al guión que hemos elaborado.

**El movimiento de la cámara:** Es el movimiento realizado por la cámara mientras estamos grabando. Habitualmente se realizan sobre un trípode o cualquier otro soporte que le dé estabilidad a la cámara y que permita su movimiento. En otras ocasiones nos puede interesar coger la cámara al hombro o en mano para conseguir imágenes de mayor dinamismo y dramatismo. Podemos distinguir los siguientes movimientos de cámara:

- **Panorámica:** Es el movimiento realizado por la cámara, sobre su eje, cuando se mueve de izquierda a derecha, arriba o abajo o viceversa. Se suele hacer en trípode. Se utiliza para mostrar un gran escenario o cuando seguimos a un sujeto. Si utilizamos teleobjetivos, el movimiento se hace más difícil.
- **Travelling:** Es el realizado por el desplazamiento de la cámara. Normalmente se hace sobre una pequeña plataforma que va sobre unas vías, aunque cada vez se utilizan más las grúas, los steadicam y los cámara-car. También se puede hacer sobre un trípode con ruedas. Este tipo de movimientos, si se hacen bien, quedan muy espectaculares y aportan riqueza a nuestra producción.
- **Cámara al hombro o en mano:** Es el movimiento que realizamos cuando nos desplazamos andando con la cámara al hombro o en mano.
- **El movimiento de zoom:** Como hemos explicado antes, es el movimiento que hacemos cuando movemos nuestro objetivo de una posición de la lente a otra nueva, de angular a teleobjetivo, o viceversa. Es un movimiento fácil y que los aficionados utilizan en muchas ocasiones sin criterio y con un resultado antinatural. No conviene abusar de él. Siempre quedará mucho mejor y más elegante un movimiento de travelling que un zoom. Hay que utilizarlo sólo cuando esté justificado y con la velocidad adecuada a la escena que estemos narrando.

## El sonido

El sonido es muchas veces el gran olvidado de la producción audiovisual y sólo nos acordamos de él cuando hay alguna ruptura de audio o simplemente no se ha grabado. ¿Os imagináis una entrevista sin sonido o con un audio que no llegamos a entender? Estos son algunos de los errores que se suelen cometer en las primeras grabaciones. Es básico disponer de unos buenos micrófonos, cables en buen estado y auriculares para comprobar que el sonido se está grabando con buena calidad. Siempre debemos grabar en una pista el sonido ambiente, por ejemplo en la pista 2, y en la pista 1 las entrevistas y diálogos, y siempre asegurarnos de que se está grabando el sonido. Conviene que tengamos algún método de trabajo para no llevarnos malas sorpresas como que la grabación viene sin sonido. En la edición será el momento de meter músicas, efectos, la voz en off, y mezclarlo con las pistas de sonido que hemos grabado durante el rodaje (diálogos y sonido ambiente).

### Derechos y permisos.

#### Qué se puede grabar, dónde y cómo

Según el artículo 20.1.a de la Constitución española, como ciudadanos tenemos derecho *“a expresar y difundir libremente los pensamientos ideas y opiniones mediante la palabra, el escrito o cualquier otro medio de reproducción”*, así como a *“comunicar o recibir libremente información veraz por cualquier medio de difusión”* (art. 20.1.d). No obstante, debemos ser conscientes de que estas libertades tienen algunos límites en las leyes y, como especifica también la Constitución, *“especialmente, en el derecho al honor, a la intimidad, a la propia imagen y a la protección de la juventud y de la infancia”* (art. 20.4).

En el ámbito práctico esto quiere decir que en principio tenemos derecho a grabar en cualquier espacio público siempre que no se atente al derecho al honor, la intimidad y la propia imagen de las personas (especialmente en el caso de niños y jóvenes).

**GRABAR PERSONAS.** En el caso de grabar a personas que van a ser fácilmente identificables, es conveniente obtener su permiso y explicarles los detalles del proyecto (para qué se graba, dónde se publicará o emitirá, etc.).

**GRABAR ESPACIOS.** En lugares como museos o cines, donde normalmente no se puede grabar, es importante fijarse en si tienen carteles informativos que lo especifique con algún mensaje del tipo *“Prohibido grabar, hacer fotos, etc.”*. En caso de no localizarlos, siempre es recomendable preguntar y pedir permiso antes de cometer alguna infracción por desconocimiento.

### ¿Con qué dispositivos podemos grabar?

#### TIPOS DE DISPOSITIVOS DE CAPTURA DE AUDIO

- Grabadoras de audio (digitales y analógicas)
- Micrófono-ordenador
- USB de memoria y captura
- Teléfono móvil
- Otros

#### TIPOS DE DISPOSITIVOS DE CAPTURA DE VÍDEO (y su correspondiente audio)

- Cámara de fotografía digital con opción de clips de vídeo
- Videocámaras (camcorders digitales y analógicas)
- Webcam
- Teléfonos móviles
- Otros

### CONSEJOS PARA UNA BUENA GRABACIÓN DE VÍDEO:

- **Elabora un buen guión.** Si es posible, con storyboard. Piensa en cómo puede quedar en el montaje para ver qué planos necesitarás.
- **Comprueba los equipos antes de la grabación** (cámaras, cables, baterías, cargadores, etc.).
- **Graba distintos tipos de planos** para que haya variedad. Graba varios planos de recurso (de ambiente y planos detalles) para intercalarlos en la edición.
- **Intenta seguir las reglas de composición básica**, tanto en tamaño de planos como en su encuadre (aire y regla de los tercios).
- **Controla la duración de los planos.** No hay una medida fija para cada plano. Su duración depende del grado de información que sea necesario captar en el mismo. Los planos fijos (sin acción ni diálogo) suelen durar entre 3 y 10 segundos como máximo.
- **Para filmar acciones concretas, graba a la persona, graba lo que hace y graba a la persona haciéndolo.**

- Graba buscando la continuidad en el montaje: busca tamaños de plano que sean proporcionales entre sí. Ten en cuenta el raccord: si en un plano nuestro personaje está sentado en el siguiente no puede aparecer de pie, a no ser que no quieras que haya continuidad.
- Si vas a grabar una acción, graba el mismo encuadre mientras los sujetos entran y salen del mismo.
- Si tienes que grabar un debate de un grupo, toma planos generales, así como primeros planos de quienes escuchan y primeros planos de quienes hablan.
- Deja la cámara grabando unos 5 segundos de más antes de pararla. Así te aseguras de que no se cortan imágenes necesarias.
- Comprueba lo grabado frecuentemente.

#### **Para grabar una entrevista:**

- Recuerda la regla de los tercios y la necesidad de dejar mayor aire en la dirección de la mirada del entrevistado. Esto se consigue colocando su “peso” a la izquierda o derecha del cuadro. Además, sitúa al sujeto en una posición de 45 grados con respecto a la cámara, de manera que no se vea totalmente de frente ni totalmente de perfil.
- Es importante apuntar bien los nombres de los entrevistados para escribirlos correctamente en los títulos del vídeo cuando se edite.

#### **Movimientos de cámara:**

- Evita el abuso del zoom y los movimientos de cámara (panorámicas p. ej.). Un uso no experto del movimiento en la grabación puede desmerecer la calidad del vídeo.
- Ensaya siempre los movimientos de cámara que vayas a grabar.
- Cuando tengas que seguir a alguien con la cámara, trata de mantener a la persona siempre con el mismo tamaño de plano y deja el aire por delante de la dirección de su recorrido.
- Para no tener problemas de desenfoco cuando utilices foco manual, procura que siempre haya la misma distancia entre el objeto y la cámara.
- Trata de controlar el espacio alrededor de ti, de modo que no tropieces cuando estés grabando en movimiento.
- Comienza y finaliza siempre la toma con un fotograma claro, estable y bien compuesto.

- Es muy importante buscar la estabilidad en las grabaciones. Utiliza un trípode siempre que sea posible. Si no tienes trípode y tienes que grabar algo con cámara en mano, apóyate en algún soporte (una mesa, un muro, etc.) o apegas tu codo al pecho para evitar los movimientos indeseados.
- En las imágenes fijas conviene aplicar algún pequeño movimiento de cámara para crear ilusión de dinamismo. Esto se puede hacer con la cámara en el momento de la grabación o posteriormente con los programas de edición si lo permiten. Puedes ver un ejemplo de este tipo de efecto en el vídeo “La publicidad al descubierto” realizado por Aire (en los primeros minutos, 1:30-3:00 aproximadamente).

#### **Audio**

- Antes de empezar a grabar, cierra los ojos y escucha atentamente. Piensa qué quieres grabar y trata de percibir los posibles ruidos que quieras evitar.
- Coloca el micro tan cerca como sea posible de los sonidos importantes que tengas que grabar. Si hay algún ruido molesto inevitable trata de poner el micro a 180 grados de él para que afecte lo menos posible al resultado final.
- Si grabas en exteriores puedes ayudarte de un cortavientos.
- Siempre monitoriza con los auriculares la calidad del sonido mientras grabas.
- Trata de evitar espacios con acústicas que generen efectos de eco.

#### **Iluminación**

- Si estás en un exterior, ponte de espaldas al sol y busca encuadres con suficiente luz. Evita grabar de frente a una ventana o una fuente de luz de gran intensidad (efectos de contraluz).
- Si estás en un interior enciende tantas luces como puedas para que las tomas no queden oscuras.

#### **Minutado y pre-edición**

- Si puedes, revisa el material en el mismo lugar de la grabación antes de irte por si tuvieras que repetir alguna toma. Piensa que después será muy difícil rectificarlo.
- Examina todo el material grabado antes de ponerte a editar.
- Vuelve al guión original. ¿Se cuenta bien la historia con el material que has grabado? ¿Ha surgido otra historia imprevista que merezca atención?

- Apunta el material y sus tiempos en una hoja indicando tanto dónde comienza como dónde termina cada toma (puntos IN y OUT).
- Rotula bien el material grabado para que sea fácilmente identificable, ya sea en cinta o en archivo digital (p.ej. cinta 1, día X)

- Dale un nombre corto a cada toma para que te sea más fácil localizarla después y marca las que te parezcan más adecuadas para la edición posterior.
- Ten siempre a mano la hoja de minutado cuando vayas a editar.

## 4. Edición de audio y vídeo digital

Después de las etapas de preproducción (guión y preparativos) y de producción (grabación), entramos que la última y definitiva fase, en la ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN o edición. Ahora es el momento de seleccionar todo el material que hemos grabado y darle forma a través del montaje o edición. El montaje consiste en ordenar nuestros planos con el objetivo de narrar con un buen ritmo la idea que habíamos desarrollado en nuestro guión.

En la actualidad y gracias a la tecnología del vídeo digital, la edición la podemos realizar en un ordenador en nuestra casa. Lo primero que deberemos hacer es hacer un buen visionado de todo lo grabado, descartando las tomas malas o innecesarias. Y una vez seleccionado el material válido, debemos pasarlo al ordenador, y ya podemos comenzar nuestro montaje.

### EL MONTAJE.

#### Algunos criterios básicos

##### AUDIO

- Cuando se edita una secuencia de sonidos, es importante regular su volúmenes para controlar cómo se funden entre sí: cuando se pasa de un sonido A a un sonido B, se suele bajar el volumen del sonido A mientras se sube el volumen del sonido B.
- En la edición de sonido también existen los planos sonoros cuando se mezclan varias pistas de audios y se quiere que unos sobresalgan sobre otros. P. ej. pensemos en un reportaje de radio: mientras escuchamos una conversación entre dos personas

(sonido en Primer Plano) podemos apreciar el sonido de una estación de tren de fondo (sonido en Segundo Plano). Para lograr ese efecto, el volumen de la conversación estará más alto que el volumen de la estación.

##### VÍDEO

- La edición de documentales y noticias suele respetar la secuencia lógica de la acción: introducción, nudo y desenlace. No obstante, en producciones de ficción también se puede experimentar con otro tipo de montajes que rompan con la secuencia temporal.
- En las noticias, la edición está marcada por las declaraciones de los entrevistados (también llamados “totales”). Por tanto, primero se seleccionan los cortes de declaraciones y se construye la historia añadiendo otros planos y narrando los hechos a través de la voz en off (voz que pone el locutor o periodista para contar la noticia).
- Conviene combinar tipos de plano que sean muy distintos entre sí en cuanto a proporción (pasar de Plano General a Primer Plano es mejor que pasar a Plano Americano, por ejemplo).
- Contextualizar. Una buena forma de hablar de un hecho es partir de imágenes que lo sitúen en un contexto. Así por ejemplo, para grabar una manifestación, se puede empezar con un Plano General de la calle para ir encadenándolo después con planos más cortos de los manifestantes.
- Ritmo. En el montaje audiovisual es muy importante conseguir un ritmo adecuado (ni demasiado lento ni demasiado rápido), por lo que habrá que re-

visar constantemente la edición que se va realizando. No hay una medida estándar para la duración de los planos ni para su ordenación en la secuencia. Es el sentido común y la experiencia al visualizar la composición lo que indica si el ritmo es bueno o no.

■ **Transiciones.** La transición más utilizada es la edición a corte: consecución entre planos sin efectos. No conviene abusar de la variedad de transiciones que nos proporcionan los programas de edición, a menos que se utilicen con un efecto dramático justificado (p. ej. los fundidos a negro entre secuencias suelen indicar un cierto paso de tiempo).

■ Cuando se entrevista a una persona, se puede mantener su cara en pantalla unos segundos y pasar a intercalar otras imágenes ilustrativas mientras se sigue escuchando el audio de lo que cuenta. Esas imágenes pueden ser de la misma persona en alguna actividad o imágenes de aquello que está describiendo. Este efecto se puede ver aplicado en las entrevistas a los protagonistas del documental "Oasis en tierra extraña" realizado por Aire.

**Formatos de audio y vídeo digital más frecuentes:**

- Audio: mp3, wav, etc.
- Vídeo: avi, mov, mpeg, wmv, etc.

## Editores de audio y vídeo digital

Programas de edición offline que se instalan en el ordenador. No es necesario estar conectados a internet.



**AUDACITY.**

Editor de audio digital de software libre. En español.  
<http://audacity.sourceforge.net/>

**Nota:** Normalmente, los editores de vídeo también permiten hacer pequeñas ediciones del audio, pero Audacity nos permite hacer ciertas ediciones en audios independientes (archivos mp3 por ejemplo) y operaciones como las siguientes:

- Cortar un archivo mp3 o un archivo wav
- Grabar desde micrófono, CD de audio, streaming, etc.
- Mezclar dos o más pistas de audio y generar un nuevo audio
- Aplicar efectos de audio
- Crear un archivo mp3 o wav



**WINDOWS MOVIE MAKER.**

Editor de vídeo digital. Programa incluido en Windows XP y Windows Vista.  
En español



**VIDEOSPIN.**

Editor de vídeo digital. Gratuito.  
<http://www.videospin.com/>  
En inglés

## Editores de audio y vídeo online

No es necesario instalar estos programas en el ordenador. Requiere conexión a internet.

Algunas páginas web permiten hacer ediciones básicas online (cortes, transiciones, rótulos, etc.) sin necesidad de descargarse programas al ordenador. Es una buena opción cuando tenemos que hacer un corte a un vídeo o un audio desde un cibercafé o desde un ordenador prestado, por ejemplo. Todos estos servicios son gratuitos y requieren que nos hagamos una cuenta.



### SPLICE

Editor de audio y música.

<http://www.splicemusic.com/>

En inglés

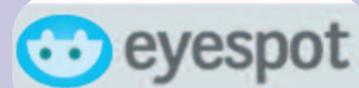


### JUMPCUT

Editor de vídeo

<http://www.jumpcut.com>

En inglés



### EYESPOT

Editor de vídeo

<http://eyespot.com/>

En inglés

## Recursos de audio y vídeo en internet

Hasta ahora has trabajado con tu propio material, vídeos y sonidos que has grabado personalmente con tus dispositivos tecnológicos. Tú eres el dueño de esos materiales y te corresponden sus derechos de autor. Sin embargo, si necesitas utilizar otros archivos para tus ediciones tienes que saber que probablemente no puedas disponer de ellos libremente. Así ocurre con la música y los vídeos comerciales, que están normalmente protegidos por copyright y no permiten que sean reutilizados por terceros. Debes ser consciente de estas cuestiones legales para no cometer delitos contra la propiedad intelectual al publicar audios y vídeos que utilicen este tipo de imágenes o sonidos con copyright.



Afortunadamente, no todos los creadores publican sus obras con copyright. Cada vez hay más gente que decide compartir sus producciones audiovisuales con licencias que sí permiten a otras personas que los reutilicen. Las licencias más conocidas de este tipo son las Creative Commons o CC, que permiten ciertos usos siempre que se cite al autor y bajo determinadas condiciones:



**BY: Reconocimiento (Attribution):** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.



**NC: No Comercial (Non commercial):** El material original y los trabajos derivados pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos mientras su uso no sea comercial.



**ND: Sin Obra Derivada (No Derivate Works):** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido pero no se puede utilizar para crear un trabajo derivado del original.



**SA: Compartir Igual (Share alike):** El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

Es importante conocer este tipo de licencias para saber cómo usar los materiales que se publican bajo sus términos, así como para decidir como autores cómo queremos compartir nuestras propias obras cuando las publiquemos. Las licencias Creative Commons se utilizan cada vez más en la producción y difusión audiovisual en internet. Su sitio web incluye un buscador de materiales con licencias CC: <http://search.creativecommons.org/>

**Dónde encontrar MÚSICAS con licencias CC para incorporar a nuestra producción audiovisual**



**JAMENDO** (en español)  
<http://www.jamendo.com/es/>

**Dónde encontrar VÍDEOS con licencias CC para incorporar a nuestra producción audiovisual**



**ARCHIVE.ORG** (en inglés)  
<http://www.archive.org/details/movies>

**jamendo**  
Abre tus oídos

Identificarse |  
o ¡Date de alta, es gratis!

Buscar... Ok

Los oídos más agudos escuchan **jamendo**

rock

metal • rock • reggae • hip hop • electro

Los artistas de Jamendo te permiten escuchar, descargar y compartir su música. Es **libre, legal e ilimitado.**

regístrate | visita guiada

► El rincón de los artistas  
► Ver nuestro catálogo

La selección de Rock / Hardrock en Jamendo

Convey  
THE MARSHMALLOWS  
CITRUS

The MARSHMALLOWS - Everybodys Heroes  
In Face and Feet (10/10)

Descargar

Mapa de la web :

**Música**  
Álbumes  
Artistas  
Los artistas externos  
Etiquetas  
Crear tu propio widget

**Miembros**  
Echar un vistazo al catálogo  
Listas de reproducción  
Reseñas

**Comunidad**  
Foros  
Área de desarrolladores  
Donativos

**Acercas de**  
Descubre Jamendo  
Blog  
Corporativo  
El equipo  
Condiciones generales de uso

**Rincón de los artistas**  
¿Cómo funciona?  
Envíenos tu álbum

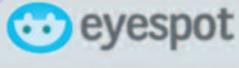
**Estadísticas :**  
12636 Álbumes publicados  
67599 Reseñas de álbumes  
418588 Miembros activos

cc creative commons

## 5. Publicación y difusión en internet

### Publicación. Dónde alojar nuestra producción audiovisual

Además de YouTube, disponemos de otras plataformas que nos ofrecen el servicio de alojamiento de vídeos de forma gratuita. Es el caso de Blip.tv, donde además de poder subir los vídeos también podemos subir audios (archivos mp3 de una conferencia o una entrevista de radio por ejemplo). En todos estos servicios es necesario abrirse una cuenta para poder subir los archivos y gestionarlos posteriormente (cambiar sus datos identificativos, eliminarlos, etc.).

 Blip.tv (en inglés) <a href="http://www.blip.tv">http://www.blip.tv</a>	 YouTube (en inglés) <a href="http://www.youtube.com">http://www.youtube.com</a>	 Jumpcut (en inglés) <a href="http://www.jumpcut.com">http://www.jumpcut.com</a>	 Eyespot (en inglés) <a href="http://eyespot.com/">http://eyespot.com/</a>
---	---	--	---

### Distribución en internet

Si buscamos la máxima difusión de nuestros trabajos en internet para que más gente pueda acceder a ellos, una buena estrategia puede ser duplicar los vídeos en el máximo número de plataformas posibles: YouTube, Blip.tv, JumpCut, EyeSpot, Dailymotion, Archive.org, etc.

Los vídeos no sólo se pueden ver en sus webs, visitando YouTube por ejemplo, sino que además permiten que sean incorporados a otras páginas sin necesidad de que sean descargados. Esto se consigue gracias al código "embed" o de incrustación que ofrecen todas ellas junto a cada vídeo concreto. Así, copiando ese código dentro de un blog se consigue que se vea el vídeo sin que sea necesario ir a la página original donde está alojado. En la siguiente imagen se indica cuál es el código "embed" en un vídeo tomado como muestra:



unidos por la infancia unicef

From: unicefESP  
 Joined: 1 year ago  
 Videos: 14

Added: December 17, 2007 (More info)  
 Spot UNICEF elaborado por el Comité de Galicia

Embed: [Customize](#)

`<object width="425" height="344"><param name="movie" value="h`

More From: unicefESP

Promo TVE del partido Champions for Africa  
 00:32 From: unicefESP

## B. Enlaces y referencias

**Cine y Educación.** Enrique Martínez-Salanova Sánchez.  
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/>

**Cómo hacer cortometrajes.** Trabajos.com. <http://formacion.trabajos.com/formacion/1371/curso-basico-como-hacer-cortometrajes-tipos-de-obras-audiovisuales/>

**Glosario de términos cinematográficos.**  
[http://www.avizora.com/glosarios/glosarios\\_c/textos\\_c/cine\\_c\\_0009.htm](http://www.avizora.com/glosarios/glosarios_c/textos_c/cine_c_0009.htm)

**Guión documental.** Ágora TV. <http://www.revolutionvideo.org/agoratv/formacion/guion.html>

**Introducción a los medios ciudadanos.** Rising Voices.  
<http://rising.globalvoicesonline.org/library/Introduction-to-Citizen-Media-ES.pdf>

**La página del guión,** de Frank Baiz Quevedo. <http://www.lapaginadelguion.org/>

**Licencias Creative Commons.** <http://creativecommons.org/>

**Vídeo explicativo en español:** <http://cyber.law.harvard.edu/blogs/gems/ion/secreativo.swf>

**Media: Televisión, Radio, Publicidad y Cine.** CNICE. Ministerio de Educación y Ciencia de España.  
<http://recursos.cnice.mec.es/media/index.html>

**Producción de televisión.** Cybercollege interactive course. [http://www.cybercollege.com/span/typ\\_sind.htm](http://www.cybercollege.com/span/typ_sind.htm)

**Producción Televisiva.** Wiki de Carlos Hornelas Pineda. <http://productiontv.pbwiki.com/>

**Publicar un blog de forma libre y responsable.** Tíscar Lara. "Monográfico Blogs en la Educación" publicado por el Observatorio Tecnológico del CNICE en enero de 2008.  
<http://tiscar.com/publicar-un-blog-de-forma-libre-y-responsable/>

**Recursos de fotografía, sonido y vídeo del CNICE.** Ministerio de Educación y Ciencia de España.  
<http://bancoimagenes.cnice.mec.es/>

**Tutorial de Audacity, editor de audio:**  
<http://reduca.wikispaces.com/space/showimage/TutorialAUDACITY.pdf>

**Tutorial de Jumpcut, editor online de vídeo** (está en inglés): <http://www.pc-actual.com/consejos/paso/2008/06/21/Edicion-de-video-con-JumpCut>

**Tutorial de Windows Movie Maker** (en español)  
[http://mosaic.uoc.edu/pdf/Manual\\_Basico\\_de\\_Windows\\_Movie\\_Maker.pdf](http://mosaic.uoc.edu/pdf/Manual_Basico_de_Windows_Movie_Maker.pdf)

**Vídeo en la Red.** Wiki con enlaces sobre plataformas de alojamiento, televisión por internet, proyectos dentro de las cadenas, proyectos de activismo, licencias y derechos de autor, festivales, formación, tutoriales, videoblogs, proyectos de vídeo comunitario de la BBC, subtítulos, temas de discusión, legislación y artículos de interés. <http://tiscar.wikispaces.com/videoRed>