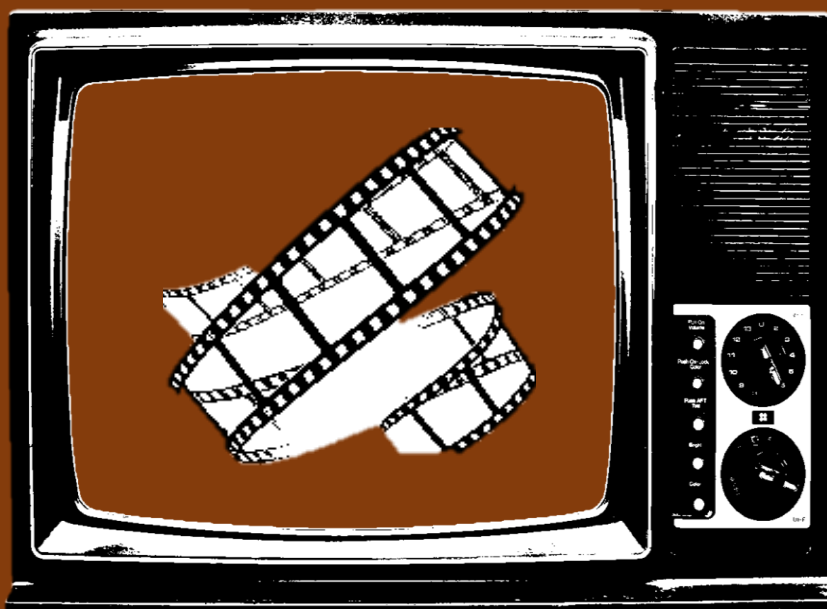


Manual Técnico

Para la elaboración y realización de un audiovisual (Cine, televisión, multimedia)



Leticia Vázquez Sánchez



Índice

Introducción	2
¿Qué es la producción audiovisual?	4
Etapas de realización	5
Preproducción	6
- Sinopsis	8
- El guion	8
- Guion Literario	9
- Guion técnico	12
- Storyboard	15
- Lenguaje audiovisual	18
Producción	24
Postproducción	28
- Montaje y edición	29
- El sonido	31
Conclusiones	33
Fuentes	35

Introducción

La producción audiovisual ha experimentado una transformación significativa en las últimas décadas, convirtiéndose en un componente central y dinámico de los medios de comunicación tradicionales y digitales. En su esencia, las producciones de esta naturaleza abarcan la creación de contenido visual y auditivo, desde películas y programas de televisión hasta videos en redes sociales. Este campo se ha consolidado como un poderoso medio para transmitir información, contar historias, influir en la opinión pública y entretener a audiencias de todo el mundo.

En los medios de comunicación tradicionales, como la televisión y el cine, la producción de mensajes ha sido una fuerza impulsora en los últimos tiempos. La narración visual y la capacidad de llegar a audiencias masivas han dado forma a la cultura y la recepción social. Las producciones cinematográficas se han convertido en eventos culturales y las series de televisión han alcanzado una influencia significativa en la sociedad. Sin embargo, con la llegada de la era digital, las fronteras entre los medios tradicionales y digitales han comenzado a difuminarse.

En paralelo, el ascenso de las redes sociales y diversas plataformas digitales ha revolucionado la forma de producir mensajes. La accesibilidad de las herramientas de grabación, edición y distribución ha permitido a individuos y creadores independientes participar activamente en la creación de contenidos. Esto ha democratizado la narrativa visual, dando lugar a nuevas perspectivas y géneros. Las redes sociales, como Instagram, TikTok o YouTube, se han convertido en espacios donde la producción audiovisual no sólo se consume, sino que se genera y comparte de manera masiva, impactando directamente en la forma en la que las personas se informan y entretienen.

En este contexto el *Manual técnico para la realización de un audiovisual (cine, televisión, multimedia)*, tiene el propósito de dar a conocer el proceso de producción a través de sus tres etapas y, de este modo orientar a la comunidad universitaria para la elaboración de productos de calidad, que no solo cumplan a cabalidad una cuestión meramente estética, sino que generen un impacto positivo en sus audiencias.

¿Qué es la producción audiovisual?

La producción audiovisual es un proceso creativo y técnico que abarca la planificación, creación y distribución de contenidos compuestos por imagen y sonido. Este campo incluye una amplia gama de medios -cine, televisión, medios digitales- y productos como películas, programas de televisión, videos corporativos, publicidad, contenido web, entre otros.

Pero no se limita al desarrollo creativo, también conlleva una parte administrativa y logística para conseguir la elaboración de un bien cultural o de entretenimiento, es decir, el producto que resulta de este trabajo.

La producción entonces, significa llevar a cabo varios procesos que implican la integración tanto de recursos humanos, como técnicos y económicos con el fin de realizar un producto audiovisual que cumpla con uno o varios propósitos; puede ser artístico, de recreación, informativo, documental, educativo, etc., pero siempre relatará una historia y transmitirá un mensaje.

Se trata de un trabajo colectivo que está a cargo de un especialista, el cual es responsable de coordinar y supervisar todos los aspectos del proceso, desde la concepción de la idea hasta la entrega del producto final. La labor de un equipo de colaboradores de distintas áreas, aportan su conocimiento y ponen en práctica sus habilidades y experiencias para dar forma y sentido al proyecto.

Con el paso de los años la producción audiovisual ha experimentado algunos cambios; por ejemplo, en los inicios del cine, no se requería de un gran equipo técnico ni humano para realizar una película, pero con la llegada del sonido se incorporaron especialistas para registrar y, posteriormente, editar el sonido.

Conforme ha evolucionado la manera de contar historias los requerimientos técnicos han incrementado y el uso de las nuevas tecnologías ha provocado la integración de colaboradores con especialidad en ese rubro, asimismo, el cambio de cinta a soporte digital también ha representado un cambio en las labores de edición o el manejo de cierto tipo de cámaras y, en algunos casos la sustitución de equipo técnico.

En el caso de la televisión, los equipos de trabajo y los recursos técnicos varían ligeramente, las cámaras son distintas al igual que el registro del audio. En cuanto a los recursos humanos, es posible que cumplan varias funciones, inclusive han sido reemplazados por la tecnología.

Hoy en día, con la proliferación de las redes sociales y la cantidad de contenido en plataformas digitales la manera de producir sigue evolucionando, ya que se centra en la agilidad, la autenticidad y la capacidad de conectarse de manera efectiva con la audiencia. La adaptabilidad y la capacidad de seguir las tendencias emergentes son la clave para el éxito en este entorno dinámico.

Para todos los medios enunciados, la producción audiovisual implica la preproducción, donde se planifican y organizan los elementos necesarios, como guiones, ubicaciones, equipos y talento; la producción que implica la grabación la captura de imágenes y sonido; y la postproducción, donde se editan, se añaden efectos visuales o de sonido, y se finaliza el proyecto.

Etapas de realización

Para elaborar un producto audiovisual se necesita invertir tiempo antes, durante y después de la producción del material en cuestión, por ello, es preciso que se tenga conocimiento del desarrollo de las tres etapas de la realización: preproducción, producción y postproducción. Cabe señalar que para el caso de producciones más complejas es necesario considerar una etapa previa a la preproducción llamada desarrollo del proyecto.

Se refiere al momento de la planeación a partir del guión, el cual puede llegar al productor por diversas vías, generalmente por medio de la compra y registro de cesión de derechos. En este tiempo el trabajo del productor es fundamental, pues es aquí donde se consiguen los fondos y la consolidación financiera para cumplir con los plazos establecidos. En esta etapa se contempla el posible equipo de trabajo con características creativas, es decir, a los creadores con talento original, como el responsable de la fotografía, el diseño de arte y vestuario, la posproducción y el reparto principal. Además se trabaja con una aproximación a la planeación de la preproducción, producción o rodaje y postproducción a partir de una ruta crítica.

Con base en la escaleta, se elabora un desglose y presupuesto para definir las necesidades de producción. De esta manera, el proyecto tomará forma para la búsqueda de inversionistas o de fondos para el apoyo de la producción, tanto públicos como privados.

El desarrollo del proyecto es un proceso de suma importancia para las posibilidades de la producción, ofrece la oportunidad de encontrar áreas de oportunidad en las que se puede mejorar a partir de los cambios. Una vez consolidado y asignado el presupuesto así como los tiempos establecidos para la ejecución se da paso a las etapas formales de la producción.

Para el caso de los videos sencillos la preproducción, producción y postproducción, se puedan realizar con menos recursos económicos, técnicos y humanos y en menor tiempo.

Preproducción

La etapa de preproducción es crucial, ya que se sientan las bases para todo el proyecto. Abarca la planificación y organización de todos los elementos necesarios antes de comenzar la grabación o creación de contenido. Es el conjunto de labores que se efectúan antes de iniciar la grabación tanto de audio como de video, es decir, es la primera fase del proceso de producción en donde se organicen y disponen todos los recursos que intervienen en la realización del producto. Los cuales se deben representar en un guion que tiene como finalidad marcar cada uno de los momentos de grabación.

Para el caso de productos de ficción esta etapa comienza algunas semanas antes del rodaje, para un largometraje se considera entre cinco y seis, en el caso de los cortometrajes se contempla de ocho a 15 días. En cuanto a la preproducción televisiva varía dependiendo de la temporalidad y formato del programa. Incluye todos los preparativos y actividades antes de poder empezar el primer día de producción en el estudio o en la locación. A menudo ocurre en dos fases: la etapa uno contempla todas las actividades necesarias para transformar la idea básica en un concepto o guion sobre el que se pueda trabajar. En la etapa dos se resuelven todos los detalles necesarios de la producción, como la locación, el personal y equipo que se requiere para una producción, ya sea de una sola cámara o multicámaras.

A continuación se detallan aspectos clave de la preproducción en medios convencionales.

1. Desarrollo de la idea y guion

- Desarrollo del concepto: definición clara de la idea central del proyecto.
- Realización del guion literario (escritura detallada incluyendo diálogos descripciones de escenas y acciones) y el guion técnico (se incluyen todas las especificaciones técnicas de la imagen y el sonido).

2. Casting y selección de talento

- Actores y conductores: identificación y selección de actores que se ajusten a los personajes o conductores acordes al proyecto, según sea el caso.
- Técnico: acción de profesionales clave, como director de fotografía, director de arte y otros miembros del equipo técnico.

3. Ubicaciones y escenografía

- Selección de locaciones: elección de lugares para filmar que se alinean con la visión del proyecto.
- Diseño de escenografía: planificación y diseño de decorado si es necesario.

4. Equipo técnico y recursos

- Selección de equipos: determinación de las cámaras, luces, micrófonos y otros equipos técnicos.
- Recursos financieros: establecimiento de presupuesto y recursos financieros.

5. Planificación logística

- Calendario de producción: establecimiento de fechas de rodaje y cronograma general.
- Planificación de viajes y alojamiento: si es necesario, organización de desplazamientos y alojamiento para el equipo.

En medios digitales se contempla:

1. Desarrollo de contenido y estrategia

- Investigación de audiencias: identificación del público objetivo y análisis de tendencias en línea.
- Desarrollo del concepto digital: creación de la idea central adaptada a plataformas digitales.

2. Casting y colaboraciones digitales

- Selección de influencers: identificación y colaboración con influencers acordes con la audiencia objetivo.
- Participación de la comunidad: involucramiento de la audiencia en la creación del contenido.

3. Diseño visual y estilo

- Diseño gráfico: creación de elementos visuales consistentes con la marca o el tema.
- Formato y duración: definición de la duración del contenido y el formato adecuado para plataformas específicas.

4. Recursos técnicos y software

- Herramientas de edición y producción: selección de software y herramientas digitales para la producción y edición.
- Recursos multimedia: adquisición de imágenes, música u otros elementos multimedia.

5. Planificación de publicación y promoción

- Cronograma de publicación: establecimiento de fechas y horarios óptimos para publicar contenido.
- Estrategias de promoción: planificación de estrategias para aumentar la visibilidad del contenido en línea.

En ambos casos la preproducción es esencial para garantizar una ejecución fluida del proyecto y maximizar la eficacia en la producción audiovisual. La planificación cuidadosa en esta fase contribuye significativamente al éxito general del proyecto, ya sea en medios convencionales o digitales.

La elaboración del guión se ubica en esta primera etapa de realización pues se asume la función de preparación escrita del proyecto, debe prever la imagen, el tiempo, el espacio, la forma, el ritmo y la continuidad. Es la más importante, ya que sin su planeación las otras fases no tendrían sentido.

- Sinopsis

Algunos guionistas consideran la redacción de una sinopsis, como una especie de exposición general del guion, es decir, una especie de resumen de lo que se quiere contar, incluye el tiempo y el espacio en el que se llevará a cabo la historia o narración además menciona y describe a grandes rasgos a los personajes. Se establece de manera concreta, clara y breve sobre lo que tratará el producto comunicativo.

Observa el ejemplo de la sinopsis de la película *My Mexican Bretzel* de Nuria Giménez.

My Mexican Bretzel

SINOPSIS

Si nos dieran una hora y cuarto para explicar nuestra vida, ¿qué hechos incluiríamos? ¿Qué es lo que más nos ha marcado? ¿Cómo encajar quiénes somos y lo que ha hecho que así seamos en apenas 75 minutos?

My Mexican Bretzel explora la vida de Vivian y León Barrett desde su juventud, en los años 40 del siglo XX, hasta su madurez, a finales de los 60. Para ello, escoge los fragmentos más significativos del diario de ella y los combina con las imágenes más atractivas filmadas por él.

En ese recorrido, en el que el paso del tiempo es otro protagonista, destaca el contraste entre los fascinantes y bellos momentos captados por la cámara de León, de aparente felicidad y diversión, con la honestidad de los escritos de Vivian, que nos abre la puerta a su intimidad más oculta.

A lo largo de su periplo vital se encuentran con lo que todos solemos encontrarnos: enamoramientos, decepciones, ilusiones, accidentes, deseos, miedos, fantasías, encuentros con la muerte, pasiones, cambios obligados de planes, momentos de felicidad, pérdidas, búsqueda de asideros a los que agarrarse...

Pero lo que nos diferencia a unos de otros no es tanto lo que nos sucede, sino cómo reaccionamos frente a ello. Y también cómo lo expresamos. La mirada de León y las palabras de Vivian empiezan tocándose, van tomando caminos distintos y acaban perdiéndose en la distancia lejana.

- El guion

Existen varias concepciones del guion, algunos estudiosos lo definen como una parte fundamental de todo proyecto, como si fuera ya el video, película o programa, pero escrito en papel (Pascal, 1991, p. 16). Carlos González Alonso dice que el guion es una forma ordenada por la cual se presenta el contenido de un proyecto describiendo su imagen y sonido, además de tener un papel de guía mediante la producción de este (González, 1992, p. 15).

Lourdes Adame considera el guion como instrumento que establece todas las condiciones necesarias para realizar un programa audiovisual. Un buen guion debe contener, por lo tanto, todos los elementos de coordinación de audio y video, así como el papel que va a desempeñar en conjunto la imagen, la palabra y el sonido en cada secuencia de la posición del programa (Adame, 1993, p. 53).

Ramos y Marimón (2022) lo definen como aquel texto que desarrolla un argumento e indica cómo se debe realizar cualquier tipo de obra audiovisual, entendiendo que esta no es sino el resultado del trabajo realizado por el director, el productor y todos y cada uno de los miembros del equipo de producción a partir de la lectura atenta del guion (p.15).

Retomando las definiciones, se puede decir que el guion es un texto que contiene todo el desarrollo de un producto audiovisual. Es un escrito que sirve como documento inicial para la grabación de un video, en donde se describe el tema a realizar con mayor cantidad de detalle posible, incluyendo diálogos y textos.

Tanto así se escribe para cine como para televisión o incluso para soportes interactivos, las reglas del juego a las que se ha de atender siempre son las mismas: conocer la especificidad del medio por el cual trabaja, tener en cuenta el proceso de producción de cada uno de los soportes, ajustarse a los formatos, ponerse en lugar del público a quien va destinado el producto y escribir siempre pensando en el valor final de la imagen.

Consideraciones previas a la realización del guion

- El video tiene una gama de géneros como reportajes, documentales, educativos, musicales, conciertos, videoclip, crónicas, animaciones, comedia, matizaciones, regresiones, de retrospectiva, de reflexión, informativos, de instrucción, históricos, publicitarios, familiares, eventos sociales, cumpleaños, obras de teatro, deportes, etc.
- El tema: dentro del objetivo del tema se plantea el por qué y para qué.
- Debe ser de interés, si es vigente, controvertido, de aceptación.
- Debe haber una consulta de fuentes de información sobre el tema.
- El público: se debe considerar a quien le dirigirá el mensaje (contexto social y cultural: clases sociales rasgos distintivos de la comunidad, edad, nivel de educación, situación laboral, conocimiento sobre el tema de la obra audiovisual, entre otras).

Cuando se tienen los objetivos claros, el conocimiento de la audiencia y la investigación del tema, se realiza el guion literario.

- Guion Literario

Es un escrito que aunque describe las secuencias de la obra literaria (situaciones, narraciones, diálogos, escenografía, etc.) carece de acotaciones de cada escena o segmento, es decir de las indicaciones técnicas. Contiene la estructura general del producto, respetando siempre una estructura argumentativa que contempla planteamiento, desarrollo y conclusión. El guion literario se estructura igual que en radio.

Es un documento que sirve como una versión detallada y narrativa de un guion cinematográfico o televisivo. Aunque el término puede variar según las prácticas y preferencias de la industria, en

general, este tipo de guion se ubica entre lo literario y el guion técnico en cuanto a nivel de detalle y formato.

Características:

1. **Formato narrativo:** se debe considerar párrafos y secciones que describen la acción, los diálogos y los elementos visuales de la historia.
2. **Descripción detallada:** proporciona los detalles de cada escena, incluyendo aspectos visuales, emociones de los personajes, entornos y cualquier elemento relevante para la comprensión de la historia.
3. **Diálogos clave:** se introducen los diálogos, pero no necesariamente cada línea de diálogo con el técnico. Se centra en los diálogos que impulsan la trama y el desarrollo de los personajes.
4. **Estructura de escenas:** organiza la historia en escenas numeradas, facilitando la identificación y seguimiento de la secuencia de eventos.
5. **Tonos y ambientes:** describe el tono general de la película, episodio o video, así como los ambientes específicos de cada escena, esto ayuda a transmitir la atmósfera deseada.
6. **Duración aproximada:** aunque no es tan preciso como un guión técnico en cuanto a la duración de las escenas, en literario puede indicar aproximadamente cuánto tiempo se dedicará a cada parte de la historia.

Recomendaciones para su realización:

1. **Conceptualización de la idea:** antes de comenzar es crucial tener una idea clara de la historia que se quiere contar. Esto implica desarrollar personajes, trama y elementos clave.
2. **Estructura general:** es preciso establecer la estructura de la historia, dividiéndola en actos o escenas principales.
3. **Estructura narrativa:** se debe escribir una narración detallada y describir las acciones, emociones y eventos clave, se pueden incluir fragmentos de diálogos esenciales para la comprensión de la historia.
4. **Revisión y ajustes:** es necesario llevarlos a cabo, este proceso puede implicar la participación de otros colaboradores como el director productor para re afinar la visión.
5. **Presentación:** la propuesta debe presentarse a productores, directores u otros interesados para obtener comentarios y posiblemente avanzar hacia la fase de desarrollo del guión técnico.

Especificaciones técnicas:

- Los nombres de los personajes van en mayúsculas.
- El desarrollo del producto se escribe en mayúsculas y minúsculas.
- Entre paréntesis los efectos o características de los personajes.

- Descripciones de situaciones y ambientes en mayúsculas.

Ejemplo:

La mentira es solo otra forma de contar la verdad.
Paravadin Kanvar Kharjappali

Los textos que acompañan a las imágenes que siguen son extractos del diario de **Vivian Barrett**.

FUNDIDO A NEGRO

1 EXT. BOSQUE - NOCHE - BN

(SONIDO INQUIETANTE IN
 CRESCENDO)

Entre sombras, en el suelo de un bosque, se vislumbra un pequeño agujero en la nieve. De repente, asoma por él la cabeza de un ratón. Antes de salir, mira si hay algún peligro.

En el momento en el que su cuerpo está fuera, un amenazante búho se gira mirándole fijamente desde lo alto de un árbol.

El pequeño roedor deambula inquieto por la nieve mientras el búho sigue observándole.

De pronto, el búho decide atacar a su presa.

(FUERTE Y DECIDIDO ALETEO)

2 I/E. BASE MILITAR - DÍA - BN

La cámara recorre los tonos grises y blancos del cielo para después bajar hasta unas avionetas militares. La acción se sitúa a mediados de los años 40 del siglo pasado.

Un grupo de hombres jóvenes con uniforme militar descansa al lado de las avionetas. Están tumbados sobre la hierba disfrutando del sol y de la pausa.

Hay dos hombres de pie junto a unas escaleras. Uno de ellos, soldado, recibe un par de cartas de mano del otro, un cartero.

Fragmento tomado de la película *My Mexican Bretzel* de Nuria Giménez. Disponible en La Lumière Escuela Audiovisual (2021) de <https://www.escuelalalumiere.com.ar/como-escribir-un-guion-documental-3-ejemplos/>

- Guion técnico

El guion técnico es en el que se incluyen indicaciones técnicas como los emplazamientos de cámara, las indicaciones de amplitud del encuadre, así como los movimientos de cámara. Es un documento más detallado y específico que el guion literario, se considera una herramienta fundamental en la producción audiovisual, ya que proporciona instrucciones precisas para el equipo técnico y creativo sobre cómo llevar a cabo la filmación de producción del contenido. El guión técnico de video lleva una columna de audio y una de video con sus respectivas instrucciones técnicas.

Características:

1. **Formato específico:** se presenta en un formato más técnico y estructurado, a menudo dividido en columnas que incluyen información como el número de toma, descripción visual, diálogos, acciones y notas técnicas.
2. **Indicaciones de cámara:** incluye detalles específicos sobre el encuadre, ángulos y movimientos de cámara y cualquier otro aspecto técnico relacionado con el lenguaje audiovisual.
3. **Dirección de actores, conductores o presentadores:** proporciona indicaciones para dirigir al talento, señalando expresiones faciales, movimientos y tono de voz.
4. **Indicaciones de sonido:** contiene instrucciones detalladas sobre el diseño del audio, incorporando efectos sonoros, música y cualquier elemento auditivo relevante.
5. **Información técnica adicional:** puede incluir requerimientos de iluminación, utilería, vestuario y cualquier otro elemento necesario para la producción.
6. **Numeración continua:** las escenas planas y cualquier otra unidad visual o auditiva deben estar como a las dos de manera continua para facilitar la referencia y la organización durante la producción.

Sugerencias para la elaboración del guión técnico:

1. **Colaboración con el director y equipo técnico:** el guionista trabaja de cerca con el director y el equipo técnico para asegurarse de que el guion refleje la visión creativa del proyecto.
2. **Claridad y concisión:** debe expresar las ideas de manera clara para que los elementos clave sean fácilmente comprensibles por todo el equipo.
3. **Detalles visuales y auditivos:** es imprescindible que incluya estos detalles específicos para el día del director de fotografía, director de sonido y otros miembros del equipo técnico.
4. **Consistencia con el guion literario:** se debe asegurar de que sea coherente con el y el literario para mantener la integridad de la historia como del mensaje o lo que se quiere transmitir.
5. **Flexibilidad para cambios:** se debe mantener el guion técnico lo suficientemente flexible para adaptarse a los cambios durante la producción, ya que pueden surgir ajustes en el set de grabación.

6. **Revisión:** realizar revisiones constantes con el equipo para refinar y mejorar a medida que avanza la planificación y producción.

Especificaciones técnicas:

- Indicar el inicio *Fade in* y al final *Fade out* tanto en la columna de imagen como en la de audio.
- Anotar si existe un efecto y qué tipo de efecto, la aparición de pistas de audio, gráficas, diálogos, etc.
- Enumerar ordenadamente las tomas.
- Determinar condiciones: interior/exterior, día/tarde/noche, también se describe la perspectiva de la cámara, sus movimientos y encuadres.
- Describir la acción que tendrá lugar en el plano.
- Para video en las palabras, ruidos, efectos sonoros, ambientales y música, se describen en otra columna.

El guión técnico es una herramienta esencial que facilita la comunicación y ejecución eficiente de la visión creativa durante la producción audiovisual.

Formato de guion

Dependiendo del medio y del mensaje, se utilizan diferentes formatos de guion, aunque todos coinciden en que debe haber una columna destinada exclusivamente para el audio y otra para el video. Te presentamos algunas propuestas.

Formato 1. La hoja se divide en dos columnas

VIDEO	AUDIO
GRUPO 5 FECHA DE TRANSMISIÓN AL AIRE: 15/07, 4:00 p.m.	
MONTAJE DE APERTURA SERV 02 CLIP 9, SOS [sonido desde la fuente] 00:25	CUE DE ENTRADA: "Cuando conduces a través de este valle..." CUE DE SALIDA: "...Grupo 5, una asociación destacada de 5 artistas conocidos a nivel mundial."
Julia en el estudio Woodacre 00:15	<u>JULIA</u> (ante cámara) Los miembros fundadores del Grupo 5 –un pintor, un cantante, un alfarero, un documentalista en video y un poeta– no se conocían entre ellos y ciertamente no todos vivían en el valle de San Jerónimo en la Provincia de Marin.
SERV 02, TOMA 10 PAQUETE 1 Julia V/O Tomas del valle 3:38	<u>JULIA</u> (V/O) Se mudaron allí para alejarse de la vida citadina, para intercambiar el nerviosismo de la ciudad por la calma de las colinas ondulantes, los antiguos robles y las maderas rojizas. Definitivamente no contemplaban tener una asociación de artistas.
TALIA en estudio SOS	CUE DE ENTRADA: "Sin agentes, sin obligaciones..." CUE DE SALIDA: "...hasta que me encontré con el Sr. Video en la oficina postal de Forest Knolls"
JULIA en el estudio Woodrace	<u>JULIA</u> (ante cámara) El Sr. Video es Phil Arnone, un productor de documentales que ha ganado premios y artista del video que mira el mundo con la curiosidad de un niño y la intensidad de un artista. Su mundo no está hecho de panoramas espectaculares, sino que, más semejante al estilo de las pinturas de Talia, de acercamientos impactantes hacia los detalles.
SERV 02 CLIP 11 PAQUETE 2 SOS Phil en el cuarto de edición 2:47	CUE DE ENTRADA: "Sí, soy un niño cuando en lo que respecta a la mirada a las cosas, a los eventos que suceden..." CUE DE SALIDA: "...En definitiva Talia y yo somos hermanos del alma."

Formato 2. La hoja se divide en cinco columnas

SEC.	PLANO	IMAGEN	AUDIO		TIEMPO
			SONIDO	TEXTO	
Escena 1: Aula de plástica Int. Día	P1	Plano entero, grabando a dos alumnos sentados en sillas en actitud desenfadada y parte del fondo de la clase. Ligero Zoom que se aproxima a los personajes.	Música de fondo que desciende suavemente		3"
	P2	Plano medio en el que se ve a los dos personajes dirigiéndose ligeramente hacia la cámara.	Música de fondo suave	PRESENTADOR 1 Hola, estamos aquí en el IES Selgas, estudiando el lenguaje publicitario. PRESENTADOR 2: llevamos unas semanas analizando anuncios y ha llegado la hora de hacer nuestras propias creaciones publicitarias, los alumnos de 4º de la ESO hemos querido realizar nuestra propia contrapublicidad	18"
	P3	Plano medio del Presentador 1 que interrumpe al presentador 2, habla mientras se dirige a él.	Música de fondo suave	EL PRESENTADOR 1: Espera, creo que se te olvida explicar qué es eso de la contrapublicidad.	5"

Recomendaciones:

- No se debe cortar palabras en líneas ni párrafos al pasar de una hoja a otra
- Se debe subrayar palabras que se quiera enfatizar
- Se debe anotar el número de página. Ejemplo: 1/10 , 2/10, 3/10, etc.

- Storyboard

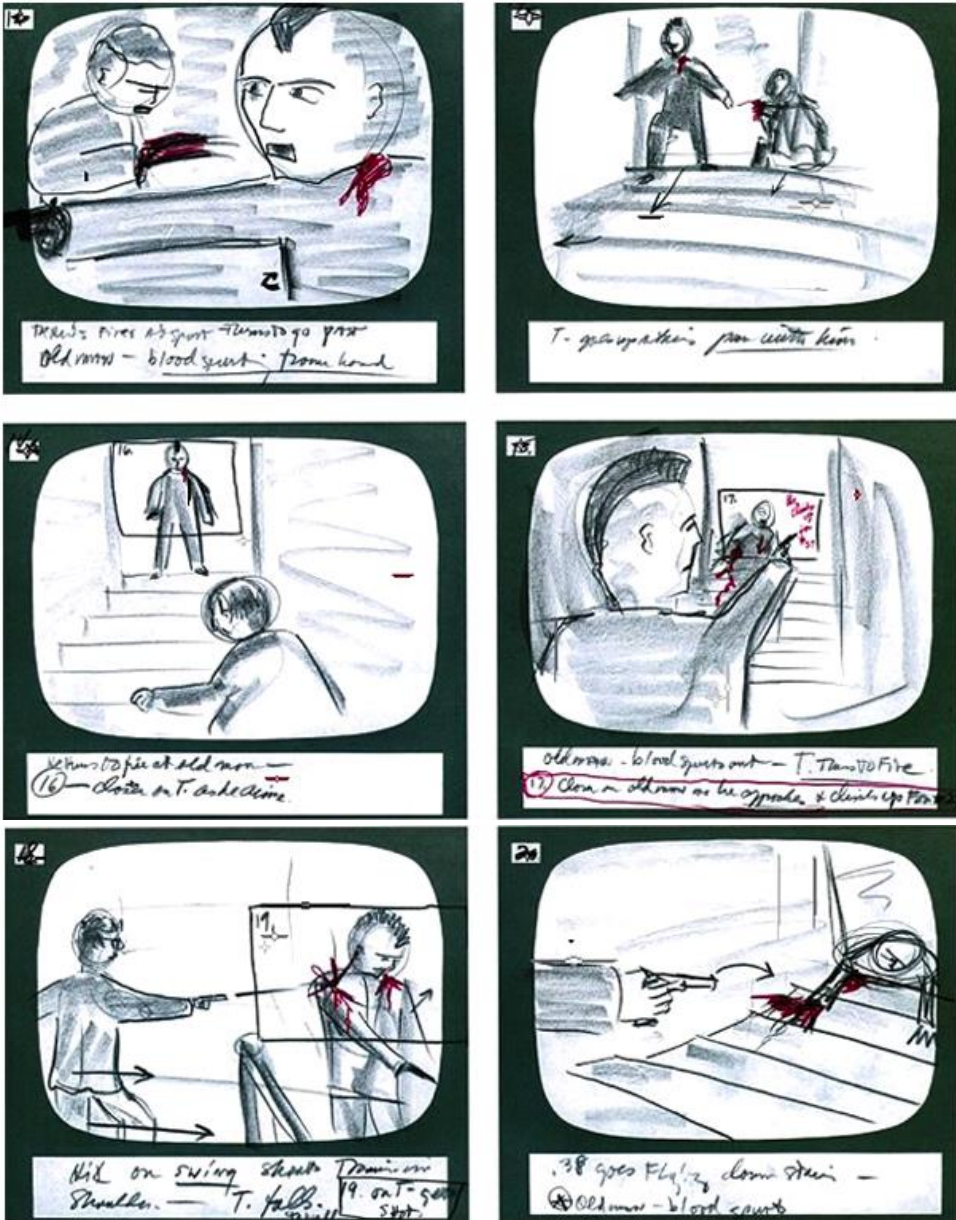
Otro elemento fundamental para la producción audiovisual es la elaboración del *Storyboard*, también se le conoce como guion gráfico. Es una serie de ilustraciones o viñetas que representan visualmente la secuencia de escenas de una producción, como una película, video, animación o comercial. Cada cuadro en el *Storyboard* muestra cómo se verá una escena específica, incluyendo detalles de la composición de la imagen, la posición de los personajes, los movimientos de la cámara y las acciones clave. Además de las imágenes este tipo de guion también puede incluir notas escritas para proporcionar detalles adicionales.

Un Storyboard sirve para visualizar la narrativa, esto es, permite a los cineastas y equipos de producción apreciar gráficamente la historia antes de la filmación. También facilita la planificación detallada de cada escena, ayudando a determinar la disposición de los elementos visuales como actores, utilería y luces. Sirve como una herramienta de comunicación visual entre el director, el equipo de producción y otros colaboradores; asegura que todos tengan una comprensión clara de la visión creativa, es una guía visual para la edición posterior, ayuda a determinar la secuencia de escenas y el ritmo de la narrativa.

En resumen, el *Storyboard* es una herramienta fundamental en la pre producción audiovisual que proporciona una representación visual detallada de la historia. Su utilidad radica en la planificación eficiente, la comunicación visual clara y la alineación de la visión creativa entre los miembros del equipo de producción.

Ejemplo: Storyboard de Taxi Driver.

Taxi Driver, el thriller estadounidense de 1976 dirigido por Martin Scorsese, es considerado por muchos como una de las mejores películas de todos los tiempos. Pocos saben que fue el propio Scorsese el que dibujó a mano todo el storyboard.



Tomado de Cinedidacta <https://cinedidacta.com/storyboard/>

A partir del guion técnico se elabora un **desglose**, también conocido como **break-down**. Este documento será de vital importancia para la planeación de la producción, pues en él se listan todos los elementos presentes en cada secuencia tal es como: locaciones, diseño de producción, actores, vestuario, maquillaje, efectos especiales, etc., es decir, lo que requiere cada departamento para trabajar Y de esta manera, se podrá identificar con mayor precisión las necesidades para la realización.

DESGLOSE DE GUION BREAK-DOWN

HOJA No.

TÍTULO:	SECUENCIA:	DÍA	NOCHE	EXT	INT.
DIRECCIÓN:	LOCACIÓN:				
PRODUCCIÓN:	DESCRIPCIÓN:				
CRONOLOGÍA:					
PÁG. GUIÓN:					

PERSONAJES	VESTUARIO	MAQUILLAJE Y PEINADOS	BITS
			EXTRAS ATMÓSFERAS
			STUNTS
UTILERÍA	ESCENOGRAFÍA (Construcción/Decoración)		EFFECTOS ESPECIALES
			EQUIPOS ESPECIALES
MÚSICA / PLAY - BACKS / EFX SONIDO	VEHÍCULOS / ANIMALES		NOTAS DE PRODUCCIÓN

- Lenguaje audiovisual

El cine, la televisión, el video y todo contenido audiovisual utilizan una gramática de la imagen llamada lenguaje audiovisual. Comunicadores, artistas, creadores de contenido, trabajan con imágenes y sonidos, no importa que herramienta física vaya a utilizar; si es una cámara de foto fija, una de cine, de video, un programa de computadora o el celular, deben conocer la estructura de este lenguaje. Cada imagen tiene un significado específico y la composición dada resalta su valor, lo disminuye o modifica.

A continuación se presenta un glosario de términos audiovisuales que va encaminado a orientar estos conocimientos, con ello se pretende difundir algunos vocablos más usuales en cuanto a imágenes se refiere para poder escribir e interpretar mejor un guion, indispensable para el proceso de producción de cualquier medio audiovisual.

Encuadre: Es el conjunto de objetos o sujetos que aparecen en pantalla y su distribución en la misma en un momento dado. También se le conoce como toma. El encuadre es de suma importancia, ya que es la base de la composición del lenguaje audiovisual.

La efectividad del mensaje de calidad y claridad de la composición en cada encuadre, es decir los elementos deben aparecer equilibrados y distribuidos en el espacio de manera equitativa, mas no forzosamente simétrica, este desbalance no rompe del todo el equilibrio y le da mayor dinamismo y vida a la toma. Lo recargado o austero de los objetos y su distribución depende del estilo de qué se esté manejando. Todo aquel que se involucre en el mundo del audiovisual debe tener suficientes conocimientos de historia del arte, composición pictórica, manejo de las sombras, luces y teoría del color.

Secuencia:

Serie de acciones frente a la cámara que tienen unidad de lugar, acción y tiempo, dicho de otra manera, suceden en el mismo lugar (set o locación) en un tiempo interrumpido y pertenecen al mismo plano de la realidad.

¿Cómo saber que se está cambiando de secuencia?

- Si una acción sucede en un lugar cerrado y en el transcurso de la acción misma los personajes salen a un exterior o cambian de habitación, no hay unidad de lugar, por lo tanto, se cambia de secuencia.
- Si las acciones que suceden una primero y otra después de un lapso intermedio de tiempo que no vemos, estamos cambiando de tiempo, aunque el lugar y los personajes sean los mismos.
- Si en la narración entramos a la mente del personaje a ver lo que piensa, sueña pues recuerda que estamos cambiando de plano de la realidad.
- Los cambios de secuencia se dan por medio de transiciones.

Escena:

Acciones transcurridas frente a la cámara en un mismo lugar desde que esta se corre hasta que se manda el corte. Una secuencia puede estar compuesta por varias escenas que se unen entre sí por medio de cortes directos. La duración de las escenas es variable según el estilo de cada realizador. En televisión hecha en estudio se suele utilizar el switcher para conseguir el juego de escenas en la misma secuencia, permite cambiar de una cámara a otra la escena de manera simultánea sin necesidad de parar la acción y volver a emplazar la cámara el material obtenido de esta forma se arma después de la edición.

Toma: cantidad de veces que se toma, es decir, número de veces que se graba o filma una escena.

Cue: cuenta regresiva de cinco a dos -el uno se encuentra en silencio-y el posterior se da el Cue para darle señal a una actriz, actor, locutor, conductor o miembro del equipo de filmación para que se inicie la acción en la escena.

Profundidad de campo: rango de la distancia sobre el que la cámara da una definición satisfactoria con el lente en el foco más adecuado para cierta distancia específica. Es el manejo de diferentes planos, siendo el primer plano lo que está más cerca de la cámara, el segundo lo que está atrás y así sucesivamente. La diferencia entre estos planos se puede lograr con iluminación, juegos de enfoque y la distribución adecuada de los diferentes sujetos/objetos en el espacio y el encuadre. Su importancia reside en el hecho de qué da volumen de las formas y una mayor dimensión a los espacios.

Emplazamiento: lugar donde se coloca la cámara para hacer las tomas, implica un punto de vista específico y compromete a una toma de posición estética y hasta ética respecto a lo que se fotografía o graba. El encuadre depende mucho del emplazamiento elegido.

Tiro: es la distancia que hay entre la cámara y el sujeto u objeto a tomar.

Transiciones:

Son el tránsito de una secuencia a otra y el ritmo de producción depende de ellas. Algunas tienen significados muy precisos, sirven principalmente para separar bloques de imágenes o secuencias.

- **Corte directo:** es la simple sustitución de una imagen por otra, es una transición rápida. Se utiliza para enlazar acciones paralelas que suceden simultáneamente, pero no en diferentes lugares. Por ejemplo, en una persecución cuando vemos alternadamente imágenes del perseguidor y del perseguido. Por medio del corte directo se puede hacer aparecer o desaparecer repentinamente a un personaje en pantalla, el efecto se llama **POP**.
- **Disolvencia:** consiste en la gradual desaparición de una imagen y la gradual aparición de otra. Hay un momento en que ambas imágenes se ven mezcladas hasta que una sustituye a la otra, puede ser más o menos rápida o lenta. Generalmente significa un cambio de tiempo

(el paso de un día a otro o de algunas horas de espera) aunque también se utiliza para cambios de realidad (como entrar a los sueños de un personaje dormido).

- **Fade in-Fade out:** es una transición que consta de dos tiempos, primero la imagen aparece paulatinamente desde una pantalla negra Fade in (F.I.) se utiliza para comenzar el producto audiovisual. El Fade out (F.O.) es lo contrario, desaparece progresivamente hasta que la pantalla queda negra. Sirve para finalizar el video.
- **Focus Out-Focus In:** Es también una transición en dos pasos, primero la imagen se sale de foco hasta hacerse borrosa, se sustituye por una igualmente fuera de foco y se enfoca la nueva imagen. Se puede utilizar para dar la idea del cambio de realidad (sueño o alucinación) o para expresar alteraciones de la percepción (visión de alguien drogado, golpeado o delirante).

Escenarios: son los lugares donde pueden ser captadas las imágenes de un producto audiovisual y registradas en los diferentes medios mecánicos que existen para el efecto cámara de foto fija, de cine, video o celular.

Back Lot: la traducción literal de este término técnico es “lote trasero” o “terreno trasero”, es una serie de construcciones al aire libre que suelen estar detrás de los grandes estudios de cine o televisión, habitualmente representan las calles de una ciudad de un pueblo e incluso haciendas o ciudades antiguas.

Set: escenario construido en un estudio por un escenógrafo que imita o reproduce un lugar existente o inventado, generalmente representa un interior, pero también se pueden representar exteriores.

Locación: sitio natural en el que se hacen las tomas, puede ser una exterior (calle, campo, playa, bosque, patio, parque, campo deportivo) o interior (casa, supermercado, salón de clases, museo, interior de edificios de cualquier tipo, etc.). Puede ser natural o caracterizado en caso de que la historia que se cuenta sucede en una época diferente a la actual.

Encuadres:

Establishing Shot o Panorámica: se abrevia E.S. Es una forma totalmente abierta en la que se establece o muestra un espacio completo en el que se va a desarrollar una acción. Aquí lo más importante, visualmente, es el escenario, ya sea en un Set o locación. Los personajes u objetos se ven pequeños y con mucho aire a su alrededor.

Full Shot. (F.S.): En esta toma el personaje retratado ocupa toda la pantalla, con mínimo aire alrededor y se ve completo de pies a cabeza, no se pueden detallar sus acciones, ya que se le ve en relación con el entorno.

Knee Shot K.S o Plano americano: es un encuadre un poco más cerrado que el anterior, con mínimo aire, el personaje aparece desde la rodilla hasta la cabeza. Este encuadre se inventó para los

westerns, se utilizaba en las escenas de duelos con el fin de resaltar las pistolas que llegaban a la altura de la rodilla y no perder el rostro del pistolero.

Medium Shot (M.S.): es la toma más comunes de televisión y Videos cortos abarca al sujeto desde la cintura o el pecho hasta la cabeza con el mínimo de aire. Es un encuadre neutral, relajado, aunque puede adquirir dramatismo dependiendo del tratamiento del resto de los elementos.

Medium Close Up (M.C.U): es una variante del M.S., el sujeto es visible desde los hombros hasta la cabeza. Es una toma mucho más íntima permite observar con mayor detalle la gestualidad facial del sujeto.

Close Up (M.C.U): aparece el rostro del personaje casi sin aire a su alrededor, es una forma altamente dramática que enfatiza la expresión del rostro, también puede hacerse sobre otra parte del cuerpo o sobre un objeto.

Big Close Up (B.C.U.): es un encuadre de mucho más detalles, incluyen los ojos o uno solo, la nariz y la boca. Es altamente dramático y hace especial énfasis en lo retratado.

Tight Shot (T.S.): También se le llama Product Shot, sobre todo en publicidad, significa literalmente “tiro apretado”, se utiliza básicamente para detallar objetos de tamaño medio o pequeño, su utilización depende de la importancia que se le quiera dar a un objeto determinado. El objeto puede estar solo o en relación con el personaje.

Two Shot (2s): implica la toma de dos personas, puede ser en FS, en cuyo caso se abrevia 2FS, en MCU es 2MCU, en MS es 2MS y así sucesivamente.

Three Shot (3S): mismas consideraciones del encuadre anterior, pero con tres sujetos.

Group Shot: encuadre en el que hay más de tres sujetos. Se debe especificar si es FS o en MS, difícilmente pueden caber más de tres personajes en una toma más cerrada.

Over Shoulder (O.S): es una toma detrás del hombro de un personaje que aparece en primer plano de espaldas a la cámara, el resto de la escena se ve en segundo plano. Es un punto de vista desde el personaje por lo que con frecuencia se utiliza en programas dramatizados.

Picada: en este encuadre de la cámara está en un nivel superior al del sujeto u objeto fotografiado. Generalmente minimiza o subyuga al sujeto al presentarlo desde una perspectiva superior a él, esta toma puede implicar un juicio vejatorio. sobre el personaje, lo hace ver inferior, empuñecido o sumiso.

Contrapicada: encuadre contrario a la picada, se logra emplazando la cámara a un nivel inferior al del sujeto, imprime dramatismo y da fuerza al personaje al presentarlo desde una perspectiva

inferior a la suya. Implica un juicio elogioso del sujeto, el personaje se ve superior, más importante, le otorga poder.

Cenital: a diferencia de las anteriores tomas que suelen ser más o menos a nivel del sujeto, este es una toma vertical desde arriba del sujeto-desde el cenit-, con las variantes propias de la picada y contrapicada. Sirve para mostrar una acción desde un punto de vista muy especial, mostrar lo que hay sobre una mesa y que el personaje está manipulando o cuya presencia ahí tiene una gran importancia; puede producir la sensación de estar expiando en la acción. En Tomas abiertas es como un mapa, puede servir para describir desplazamientos o distribución en un área extensa. Se debe indicar en cuál de los anteriores encuadre se ubica, por ejemplo si es desde ES hasta CU.

Plano holandés: la cámara se coloca con un notable divergente del horizonte. El resultado es que la imagen sea violenta, resulte agresiva y con un toque de irrealidad, carece de movimiento, ya que se realiza en un plano aparentemente inclinado. Rompe con el esquema visual del espectador y atenta contra su lógica, da un énfasis especial a lo no cotidiano.

Movimientos de cámara

La cámara tiene dos maneras básicas de moverse: 1) girando sobre su cabezal sin desplazarse, esto es, sin cambiar su emplazamiento y 2) desplazándose sobre un dolly o una grúa, si es una cámara convencional sobre el hombro del camarógrafo o en el arnés si es una Steadicam.

Los movimientos del cabezal sin desplazamientos son:

Paneo: Es un giro horizontal de la cámara de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. Hay que especificar siempre la dirección y el encuadre en que se realiza. Ejemplo: **M.S.** Helena que se peina, paneo a la derecha hasta **F.S.** Paris que la mira al otro extremo de la habitación.

Esto significa que partiendo de un **M.S.** De Elena, la cámara va a moverse sobre su cabeza hacia la derecha hasta encuadrar a París, que puede estar más alejado de la cámara quedará en **F.S.** Durante el giro veremos el espacio en el que se encuentran ambos personajes. Es un movimiento descriptivo en el que un espectador pasivo observa una acción o escenario sin comprometerse, puede hacerse siguiendo el desplazamiento de un personaje o tan sólo para detallar un escenario.

Tilt Down. Movimiento vertical de la cámara sobre el cabezal de arriba hacia abajo, se debe especificar el encuadre inicial, el encuadre terminal y dirección que se hace el movimiento. Se brevia **T.D.**, describe el movimiento de un personaje al descender de una escalera o caer, literalmente muestra el personaje de arriba abajo.

Tilt Up. Es el movimiento inverso al **Tilt Down**, es decir, de abajo hacia arriba. Se representa **TU**. Se aplican las mismas consideraciones que al **T.D.**, solo que en sentido inverso, describe lo que sube y salta y barre al sujeto de pies a cabeza.

Los movimientos con desplazamientos de cámara son:

Dolly In D.I. La cámara se desplaza hacia adelante puede estar montada en un carrito llamado Dolly car, en una grúa o bien puede traerla el camarógrafo en un arnés (Steadicam). Hay que especificar siempre en qué encuadre se comienza y en cual se termina. Este movimiento da la impresión de ir con la cámara, de avanzar con ella. Esto se debe al continuo cambio de ángulo de visión por el desplazamiento del lente. Se utiliza frecuentemente para persecuciones y para crear el efecto de cámara subjetiva, cuando la cámara toma el lugar de un personaje.

Dolly Back D. B. Mismas consideraciones de Dolly In, sólo que el desplazamiento es hacia atrás.

Travel. Es un desplazamiento de la cámara hacia la derecha o hacia la izquierda. La cámara va siempre montada en un dolly, grúa o árnes. Acompaña al personaje durante su desplazamiento y da la impresión de participar en las acciones que realiza, establece una especie de complicidad entre el personaje y espectador.

Dentro del guion se escribe completo, **travel** y se debe especificar siempre si es a la derecha o a la izquierda y el encuadre en que se hace, por ejemplo **M.S.** Juan, **travel**, siguiéndolo por el pasillo, llega a la puerta y toca.

Boom up. Consiste en el desplazamiento vertical hacia arriba de la cámara sobre un pedestal, grúa o rieles verticales, también podría hacerse con el camarógrafo subiendo una escalera con *steadicam*. Se abrevia **B.U.**, y como en los casos anteriores, hay que especificar siempre el encuadre que se lleva a cabo, ejemplo **K.S.** Ladrón subiendo la cuerda **B. U.** siguiéndolo.

Boom Down. Desplazamiento de la cámara verticalmente hacia abajo. Mismas consideraciones que Boom up, pero en sentido descendente.

Movimientos de lente

Éstos movimientos suelen confundirse con los de cámara. Los lentes cambian su relación entre sí produciendo una imagen más grande o más pequeña. Evidentemente, mientras más grande es la imagen menor es el campo espacial que abarca, aunado a que el cambio de tamaño de la imagen se puede hacer gradualmente, pareciera que hay movimiento de acercamiento o alejamiento de la cámara que, sin embargo, permanece inmóvil.

Los movimientos de lentes son:

Zoom In. Z.I. La imagen se hace más grande y el campo de visión disminuye por lo que parece haber un acercamiento al sujeto u objeto. También se le conoce como acercamiento, pero es poco claro como nomenclatura para señalarlo en el guion.

Zoom Back. Z. B. La imagen se hace más pequeña y el campo de vision aumenta, por lo que parece que hay un alejamiento del sujeto u objeto. A veces se le llama también zoom out y se abrevia Z.O. Todos estos movimientos de cámara se pueden mezclar entre sí dándole más dinamismo al manejo de la cámara. También es posible mezclar movimientos aparentemente contradictorios, por ejemplo

si hacemos un Z.I. con un D.B. simultáneo, logramos un efecto de pérdida de equilibrio o de rompimiento de la vida cotidiana.

Producción

La etapa de producción audiovisual es una fase clave en el proceso de creación de contenidos visuales y auditivos. Se sitúa después de la preproducción y antes de la post producción, es el momento en el que se llevan a cabo en las grabaciones o capturas de imágenes y sonidos para materializar la visión creativa establecida durante la preproducción.

Esta etapa consiste en realizar las acciones necesarias para la producción del producto audiovisual, debe cumplir con cuatro condiciones:

1. La administración de recursos económicos
2. El uso adecuado de recursos técnicos o tecnológicos
3. Recursos materiales como escenografía, ambientación, vestuario, locaciones, transporte.
4. Recursos humanos necesarios (equipo o grupo de personas involucradas en la producción).

La etapa de producción es esencial para la creación exitosa de cualquier contenido audiovisual, ya que representa el paso crucial donde lo planeado cobra vida de manera tangible. La coordinación, colaboración y eficiencia son elementos clave durante esta fase del proceso. Enseguida se mencionan algunos aspectos que destacan su importancia.

Materialización de la visión creativa: en esta fase la producción transforma las ideas y conceptos abstractos delineados durante la preproducción en imágenes y sonidos concretos, es el momento en el que el proceso creativo trasciende la teoría y se materializa en el set.

Captura de actuaciones y escenas: la producción permite la grabación de la participación de quienes estarán a cuadro, la escenografía y paisajes, así como cualquier otro elemento visual y auditivo necesario para construir la narrativa. Es el momento de plasmar en pantalla las interpretaciones y entornos previamente planificados.

Control técnico y creativo: durante la producción, los cineastas, realizadores y directores, tienen la oportunidad de ejercer un control técnico y creativo sobre la calidad visual y auditiva del proyecto, decisiones fundamentales como encuadres, iluminación, sonido, dirección de arte, se toman para garantizar la coherencia con la idea original.

Utilización de recursos: como ya se había mencionado es una de las condiciones que se deben cumplir en esta etapa. Se busca maximizar la eficacia para obtener la mejor calidad posible dentro de los límites presupuestarios y el cronograma establecido, asegurando un uso efectivo de los recursos disponibles.

Colaboración en equipo: ejemplo claro de la colaboración y lo que implica el trabajo en equipo, es una producción audiovisual, ya que el cumplimiento de las tareas específicas representa el éxito del producto final. La producción requiere una colaboración estrecha entre los diferentes departamentos y miembros del equipo; la coordinación desde el director y los actores, hasta los técnicos de iluminación, sonido y camarógrafos, es esencial para lograr la ejecución de la idea creativa.

Afrontar desafíos durante la grabación: las problemáticas que puede afrontar la producción se dan en tiempo real, ya sea en el set de grabación o locación. Cambios climáticos, limitaciones de espacio y otras eventualidades, se abordan de manera activa asegurando que el proyecto se adapte y siga avanzando hacia la realización para concretar esta etapa.

Procesos implicados en la producción audiovisual

1. Rodaje o grabación

- Se capturan las imágenes y audios de acuerdo con el técnico y el *Storyboard*, esto implica la coordinación de actores, cámaras, iluminación y sonido en el set de grabación.

2. Dirección de actores

- El director trabaja con los actores para lograr interpretaciones que sean acordes con la visión creativa del proyecto.

3. Trabajo técnico

- Los equipos técnicos, incluido el director de fotografía, sondistas y camarógrafos, trabajan en conjunto para asegurar la calidad técnica del material grabado.

4. Registro de material

- Se documenta meticulosamente el material grabado para facilitar la edición posterior.

5. Revisión y ajustes

- Durante el proceso de producción, se realizan revisiones según sea necesario para garantizar que se esté logrando el producto deseado.

6. Gestión del tiempo y recursos

- La eficiente gestión del tiempo y los recursos es esencial para cumplir con el cronograma y el presupuesto establecido.

7. Adaptación a condiciones cambiantes

- Se toman decisiones en tiempo real para adaptarse a condiciones inesperadas o cambios en el set.



Recomendaciones para la grabación

- Selección y revisión del lugar antes de empezar la grabación, es lo que se conoce como *scouting*. Es probable que varias escenas se repitan en los mismos sitios por ello es conveniente firmar todo lo que pase en un mismo lugar el mismo día.
- Determinar la locación: interior (lugar cerrado) o exterior (campo abierto).
- Evitar errores de continuidad, sobre todo poniendo atención en detalles como el vestuario, accesorios, dirección, movimiento de los personajes, es decir debe existir relación entre los diferentes planos de una grabación al fin de no romper en el receptor o espectador la ilusión de secuencia.
- Actualmente la grabación en el ámbito audiovisual se realiza mayormente con tecnología digital debido a sus ventajas en términos de calidad, versatilidad y facilidad de posproducción. Te proporcionamos información sobre algunos formatos de grabación digitales que han sido relevantes en los últimos años.

Formatos digitales

Formato de video digital (DV)

Utilizado comúnmente en video cámaras digitales, el formato debe ofrecer una buena calidad de imagen y es fácil de editar. Aunque ha sido reemplazado en gran medida por formatos de mayor resolución, sigue siendo utilizado en algunos contextos.

High Definition (HD) y Ultra High Definition (UHD)

Formatos como HD (1080p) y UHD (2160p) son estándares comunes para grabaciones digitales de alta calidad. Estos formatos son utilizados en cámaras de cine digital y videocámaras de alta gama.

Formatos de Códec H.264 y H.265

Son ampliamente utilizados para comprimir videos sin perder significativamente calidad. Son populares en la transmisión en línea y grabación con dispositivos modernos. En este formato encontramos:

MP4. Adecuado para publicar en plataformas de redes sociales o YouTube.

AVI especialmente utilizado para grabaciones profesionales con equipos especializados.

MKV ofrece una calidad superior de audio y video, a diferencia de Avi pueden tener subtítulos.

MOV creado por Apple, se ha convertido en el formato de archivo preferido para la edición de video. Conserva una calidad excelente. El único inconveniente es que no todos los dispositivos pueden reproducir este formato.

WebM Google diseñó el formato específicamente para los navegadores de Internet y presume de un nivel de calidad muy alto. Tampoco es compatible con todos los navegadores.

WMV

Desarrollado inicialmente por Microsoft puede reproducirse ahora en cualquier dispositivo compatible con reproductor de Windows media. La ventaja es su compresión, alta calidad de video y reducido tamaño de archivo pero no es compatible con otros reproductores de video.

AVCHD se diseñó inicialmente para grabar video con videocámara Sony Panasonic. Ofrece conversión sin pérdidas con archivos de tamaño muy pequeño, audio y video de calidad superior. Sólo es compatible con esas marcas.

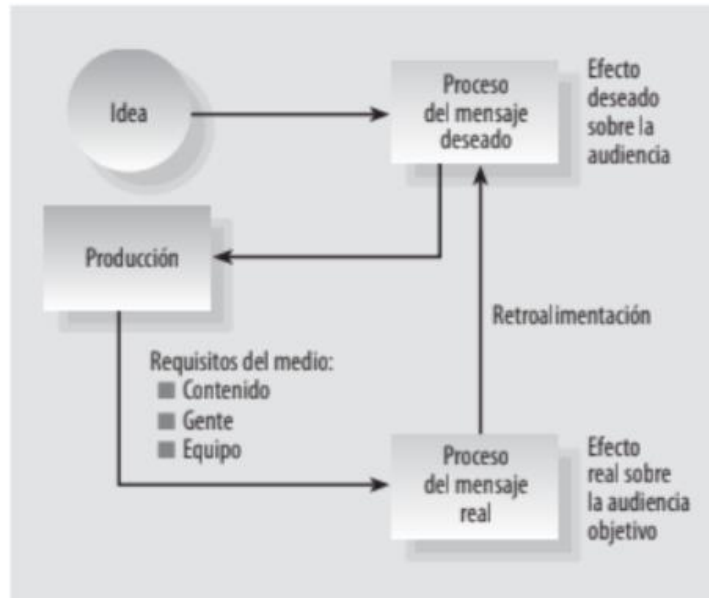
RAW (cine)

Muchas cámaras de cine digital ofrecen opciones de grabar en formato RAW, que conserva toda la información capturada por el sensor de la cámara. Esto proporciona flexibilidad en la post producción, pero requiere más espacio de almacenamiento.

Es importante tener en cuenta que la tecnología evoluciona constantemente y nuevos formatos pueden surgir después de la publicación de este manual por lo que se recomienda verificar las opciones más recientes al momento de realizar un producto audiovisual.

Para complementar esta etapa se debe considerar el uso de un modelo de producción, el cual tiene por objetivo ayudar desde la idea original hasta el final de la producción. El modelo, está diseñado para decidir cuál es el enfoque más adecuado y desde un inicio evaluar cada uno de los pasos de la producción y terminar a tiempo. Su función es similar a la de un mapa, facilita seguir una ruta.

El modelo *causa y efecto* comienza desde una idea básica y salta hacia el efecto de comunicación deseado sobre la audiencia objetivo. El objetivo del producto audiovisual se puede lograr a través un mensaje específico que, idealmente el espectador recibirá, internalizará o reaccionará a él. Puesto que este efecto de comunicación se genera mediante el proceso de observación y escucha de los mensajes difundidos por diferentes medios. En la siguiente imagen se explica de modo esquemático.



Postproducción

La postproducción es la etapa final de un proyecto, se refiere al conjunto de procedimientos como la edición, la musicalización, efectos, la re grabación, etc., posteriores a la grabación, hasta tener el producto satisfactorio para la transmisión o difusión. Es importante conservar el guion técnico, ya que ahí se conserva toda la información sobre lo que grabamos facilitando así la edición.

En la postproducción se desarrolla, elimina o modifica el contenido del programa, se unen las tomas, se crean las secuencia que le darán el significado al mensaje, se agregan títulos, créditos, efectos especiales, música, es decir, se prepara el producto para su transmisión. Las áreas que montan todo el material son las de edición, sonorización y efectos especiales.

Es una etapa crítica donde se lleva a cabo la edición, montaje, corrección de color, diseño de sonido, efectos visuales, mezcla de audio y otras actividades para dar forma y pulir el material grabado antes de su distribución final. La posproducción es esencial para lograr un producto final coherente, atractivo y de alta calidad.

- Montaje y edición

Es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos de lo que se cuenta. El proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado. La expresión del montaje es el elemento más importante de todos los anteriores y fruto de todos ellos. La elección, el ritmo y la duración van a la búsqueda de darnos una significación. Imágenes sueltas pueden adquirir al unirse un nuevo significado. En ese sentido, el espacio y el tiempo filmicos entran en juego.

La **elipsis** es la supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal forma que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poderlos suponer como existentes. La elipsis viene motivada por la necesidad de recortar tiempo real en tres sentidos: 1) por razones narrativas, se utiliza para despertar interés o provocar sensaciones, 2) por razones técnicas de rodaje o interpretación que imposibilitan la filmación de ciertos hechos; por ejemplo, accidentes, catástrofes, y 3) por razones éticas que impiden la representación de asuntos incómodos: muertes reales, ejecuciones.

Por medio de diversas técnicas de edición se lleva a cabo la separación o unión de los planos y secuencias en un video. Veamos:



Por corte directo: las imágenes de un plano suceden a las del anterior sin ningún proceso intercurrente.



Por fundido en negro: la escena se oscurece hasta no ver nada. Lo contrario es la apertura en negro. O también en blanco, en color o en iris.



Por encadenado: Una nueva escena va apareciendo encima de una antigua que se va fundiendo por superposición.



Por cortina: La progresión de una imagen en la pantalla hace desaparecer, por desplazamiento, la imagen anterior. Hay diferentes tipos de cortina.



Por barrido: Rápida panorámica que borra la nitidez de una imagen y da paso al plano siguiente.

Globalmente, las formas de paso indican una medida, un paso de tiempo o un cambio de espacio y una expresión, una idea, un símbolo, un efecto.

Para narrar una serie de hechos se contempla el siguiente orden:

- Lineal: El que sigue una acción única desarrollada por una sucesión de escenas en orden cronológico.
- Invertido: Se alterna el orden cronológico del relato a partir de una temporalidad subjetiva de un personaje o buscando más dramatismo.

La estructura narrativa

La trayectoria de la acción que sigue la continuidad narrativa a lo largo de la acción fílmica debe ser fluida. El paso de un conjunto de encuadres a otro lo debe marcar la acción.

- El arranque: Es preciso que contenga tensión emotiva, carácter visual, dinamismo, para que capte la atención. También, debe presentar el conflicto, los personajes que intervienen, sus problemas y lo que constituirá el núcleo de atención de todo el desarrollo argumental.
- El desarrollo: Para que una idea esté bien desarrollada es preciso que contenga calidad emotiva, diversas líneas de fuerza convergentes y unidad narrativa.
- La culminación y el desenlace: El "clímax" es el momento culminante de la narración y el desenlace la consecuencia lógica de todo lo anterior.

La curva del interés se representa en el siguiente diagrama de la dramaturgia clásica:



La estructura de una historia no dramática está orientada hacia metas que no están sujetas a las convenciones de contar historias. Se construyen a través de objetivos motivacionales y de aprendizaje. En las historias no dramáticas incluyen todo aquello que va desde un reporte de noticias y un documental hasta un comercial sobre un producto y un video educativo complejo. Todos ellos pertenecen a la no ficción y son principalmente informativos.

- El sonido

La banda sonora de un producto audiovisual está compuesta por cuatro elementos:

1. **La palabra.** El uso más frecuente es el diálogo, articulado por la presencia física de unos intérpretes que hablan. Pero tampoco hay que olvidar otras aplicaciones como la "voz en off", discurso en tercera persona y sin presencia del narrador en la imagen que, sobre todo, se usa en la estructura temporal del "flash back". La palabra está también presente en las letras de los musicales.

2. **La música.** Con frecuencia aparece como complemento de las imágenes. Excepto en los musicales o en biografías de compositores donde la música es protagonista. La música de contexto es cuando se oye la melodía de un aparato reproductor de sonido que aparece o se escucha en una escena.
3. **Los ruidos.** Acompañan a las imágenes.
4. **El silencio.** La pausa o la ausencia de sonidos condiciona una determinada situación, con frecuencia de angustia. El silencio es usado dramáticamente.

El diseño sonoro consiste en acomodar todas las pistas, diálogos, efectos y música de acompañamiento. En ocasiones será necesario hacer regrabaciones de voz o doblaje por no tener la calidad suficiente para el montaje final. también es utilizado cuando se utiliza la voz en off.

Actividades en la posproducción

1. Edición de video

- La edición es un proceso clave que implica seleccionar y organizar las tomas grabadas para construir la narrativa visual. Se cortan y ensamblan secuencias, se ajusta la duración de las escenas y se añaden transiciones para lograr la fluidez deseada.

2. Corrección de color

- La corrección de color se encarga de ajustar y equilibrar los colores en las imágenes para lograr consistencia y crear una estética visual adecuada. Esto puede incluir la aplicación de estilos específicos o la creación de atmósferas particulares.

3. Diseño de sonido

- En esta etapa se añaden, mezclan y ajustan los elementos sonoros para crear una experiencia auditiva envolvente y coherente. Esto incluye diálogos, efectos sonoros música y cualquier otro componente de audio.

4. Efectos visuales (VFX)

- Si es necesario, se incorporan efectos visuales para mejorar o modificar elementos en la escena. Esto puede incluir la creación de entornos digitales, eliminación de elementos no deseados o la adición de componentes especiales.

5. Mezcla de audio

- Se encarga de combinar y equilibrar todos los elementos auditivos para lograr un sonido final de alta calidad. Esto indica ajustes en el volumen y la ecualización.

6. Inserción de música y bandas sonoras

- Se selecciona y se inserta la música o la banda sonora adecuada para complementar la narrativa visual y mejorar la experiencia emocional del espectador.

7. Títulos y gráficos

- Se añaden títulos, gráficos y cualquier otro elemento textual necesario para proporcionar información adicional, como créditos, subtítulos o información contextual.

8. Renderización y formato final

- Una vez que todas las modificaciones y ajustes han sido realizados, se procede a la renderización del proyecto en el formato final deseado. Significa que la creación de un archivo o una copia esté lista para su distribución.

9. Revisión y aprobación

- Se realizan revisiones y ajustes finales según el feedback del equipo de producción, la versión final se aprueba antes de la distribución.

La persona encargada de la producción debe estipular un cronograma o ruta de trabajo para acordar los tiempos de entrega, dar seguimiento y supervisar cada uno de estos procesos, en compañía del o la directora. Finalmente, la postproducción es una etapa compleja y colaborativa que juega un papel esencial en la creación de producciones audiovisuales de calidad. La combinación de habilidades técnicas y creativas es fundamental para lograr una obra final impactante y coherente con la idea original del proyecto.

Conclusiones

La producción audiovisual en la era actual se erige como un puente entre los medios de comunicación tradicionales y las plataformas digitales. La convergencia de estos dos mundos ha generado un ecosistema diverso, donde la producción de contenidos se adapta a las cambiantes preferencias y hábitos de consumo. La rapidez con la que la información se difunde, la inmediatez de las interacciones y la capacidad de llegar a audiencias globales define la influencia que la producción audiovisual tiene en la actualidad. Esta intersección entre lo tradicional y lo digital actúa moldeando la forma en que percibimos el mundo, nos conectamos entre nosotros y consumimos contenidos audiovisuales.

El auge de las redes sociales y plataformas digitales ha transformado radicalmente la forma de producir videos al democratizar la creación y distribución de mensajes. Ahora cualquier individuo con un dispositivo móvil de acceso a internet tiene la capacidad de convertirse en creador de contenido y compartir su visión con audiencias globales. Este cambio ha alterado la dinámica de poder, permitiendo que voces antes marginadas encuentren un espacio significativo en el escenario mediático. Las redes sociales en particular, se han convertido en un medio para la producción audiovisual, donde la brevedad y la inmediatez son claves, impulsando la producción de mensajes adaptados a la rapidez de consumo, característica de estas plataformas.

El contenido ahora se encuentra en diversas formas, desde videos cortos en Tik Tok hasta series de televisión en servicios de transmisión en línea. Esta diversidad refleja una creciente demanda por experiencias visuales cautivadoras y auténticas. Las narrativas visuales no sólo entretienen, sino que también informan y generan conversaciones significativas en una sociedad cada vez más conectada.

En ese sentido, es necesario formar a los estudiantes para adoptar los mensajes con los que cotidianamente interactúan de manera crítica y, al mismo tiempo, concientizar sobre la responsabilidad que conlleva crear, producir y difundir contenido. Esperamos entonces, que este manual sea un material complementario para cumplir con los propósitos comunicativos, puesto que las nuevas estrategias de producción audiovisual deben adaptarse a esta nueva realidad, donde la interactividad y la participación del usuario son esenciales.

Fuentes

- Adame, L. (1993) *Guionismo. Como redactar guiones para montajes audiovisuales, televisión y cine*. México: Diana.
- Aranda, D., & de Felipe, F. (2006). *Guión audiovisual*. España: Universitat Oberta de Catalunya. Recuperado de <https://www-digitaliapublishing-com.pbidi.unam.mx:2443/a/20190>
- Cinedidacta (s/f) *Storyboard: que és y cómo hacer uno paso a paso (con ejemplos reales y plantilla profesional)*. Recuperado de <https://cinedidacta.com/storyboard/>
- González, C. (1992). *El guion*. México: Trillas.
- La Lumière. Escuela Audiovisual (2021). *¿Cómo escribir un Guion Documental? 3 Ejemplos*. Recuperado de <https://www.escuelalalumiere.com.ar/como-escribir-un-guion-documental-3-ejemplos/>
- Pascal, B. (1991). *Practica del Guion Cinematográfico*. México: Paidós.
- Soto, J. A., Aguirre, N., & Moreno, R. (2015). *Manual de producción audiovisual* (F. Vent, Ed.). Ediciones UC. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1djmbq6>
- Zettl, H. (2010). *Manual de producción de televisión*. 10ª ed. México: Cengage Learning.

Trabajo realizado con el apoyo de
UNAM-DGAPA-INFOCAB,
PB400823

