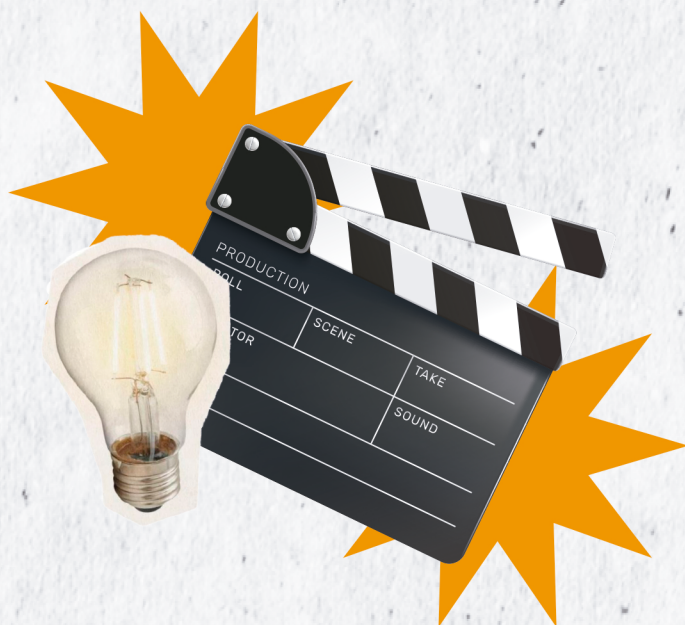


TALLER

HERRAMIENTAS PARA LA PRODUCCIÓN Y REALIZACIÓN AUDIOVISUAL



INTRODUCCIÓN

La propuesta de este taller ***“Herramientas para la producción y realización audiovisual”*** es recorrer los pasos y las herramientas que se ponen en juego en el proceso de construcción de una pieza audiovisual.

Lo pensamos como narrativas breves para redes con la idea de ubicarnos en un contexto actual: se trata de piezas audiovisuales con una mirada crítica, que ponen en escena la realidad y dan lugar a la multiplicidad de formatos.

Abordaremos de manera separada las etapas de la realización audiovisual, que sin embargo durante el proceso efectivo se entrelazan.

La idea de esta experiencia es que deje un mapa de trabajo para la producción y realización de dispositivos audiovisuales

Material audiovisual de ejemplo

Si bien no resulta fundamental para el taller, te sugerimos que veas estos dispositivos, que te servirán de ejemplo de los temas que quieran abordar. Son formatos breves para redes, muy diferentes entre sí, por su técnica y también su estructura. Es importante tener bien en claro cuál será el propósito:

Spots audiovisuales sobre ESI (Educación Sexual Integral):

<https://youtu.be/eyUEO8D9Nk4>

<https://youtu.be/s66AfU6RXls>

<https://youtu.be/0C8MRB23Wvs>

<https://youtu.be/TfHB5N67390?si=ZBMqpOI9ctIRferW>

<https://youtu.be/hQSp1sdNxaE?si=qiullvEhjkHX5Ykw>

Fotomontajes realizados para el Taller de Producción y Realización Audiovisual y Producción en Sonido y Musicalización de segundo año de la carrera de Diseño, Producción y Realización Audiovisual del Depto de Cs de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Humanas:

<https://youtu.be/udPfTvByaPE>

<https://youtu.be/BgZauMTVyxc>

Spot sobre CONSENTIMIENTO SEXUAL:

<https://youtu.be/L1PJydfyQ8g>

<https://youtu.be/P0jJqVHSDm8>

Collage audiovisual #PensemosDiverso

<https://youtu.be/lmePhlMYcH0>

Spot realizado por el equipo de trabajo de “#PENSEMOSDIVERSO

<https://youtu.be/iasYvsJReqM>

<https://youtu.be/6NSZ5geSAQw>

**Documental para redes realizado por estudiantes de la cátedra de Comunicación
Televisiva, del Dpto de Ciencias de la Comunicación**

<https://youtu.be/ow9X-k4XFzg>

**Documental para redes realizado por el equipo de trabajo de “#PENSEMOSDIVERSO
en el marco de la convocatoria de la Secretaría de Políticas Universitarias
"Universidad, Cultura y Territorio 2022-2023".**

<https://youtu.be/UQU7WnjUppM>

LA INVESTIGACIÓN

1. La idea

Como en todo proyecto, lo primero que nos preguntamos es de qué trata, cuál es el tema del audiovisual, cuál es la idea.

Esta puede inspirarse en un personaje, un espacio o un hecho relevante, quizá histórico o actual.

En el caso de los dispositivos de referencia, la mayoría abordan género y diversidades.

Si bien vamos a identificar una idea principal, la más fuerte e inspiradora, alrededor de esta seguro surgen otras, que se comportan como secundarias o complementarias y que pueden resultar relevantes para tomar algunas decisiones.

También puede haber ideas estéticas, referidas al clima visual, al ritmo, a recursos que vimos en otro lado. En esta etapa, registramos todo ese conjunto de ideas y nos quedamos con las que intuitivamente pensamos que alimentan la principal.

A continuación encontrarás un extracto del texto del director de cine **David Lynch** donde cuenta cómo es su trabajo con las ideas que impulsan su cine.

Atrapa el pez dorado, de David Lynch (2006)

David Lynch fue un director de cine contemporáneo, productor de música electrónica y guionista estadounidense. Su actividad artística se extiende a la pintura, la música, la

fotografía y el diseño de mobiliario. En este libro reveló, por primera vez en su vida, los métodos de su trabajo creativo. A continuación, algunos fragmentos, como aportes sobre «la idea» en el cine.

Introducción

Las ideas son como peces. Si quieres pescar pececitos, puedes permanecer en aguas poco profundas. Pero si quieres pescar un gran pez dorado, tienes que adentrarte en aguas más profundas. En las profundidades los peces son más poderosos y puros. Son enormes y abstractos. Ideas. Una idea es un pensamiento. Es un pensamiento que abarca más de lo que crees cuando se te ocurre. Pero en ese instante inicial salta una chispa. En una tira cómica, si alguien tiene una idea, se enciende una bombilla. Ocurre en un instante, como en la vida. Sería estupendo que la película entera se te ocurriera de una vez. Pero, en mi caso, me llega a fragmentos. El primero es como la piedra Rosetta. Es la pieza del rompecabezas que indica dónde va el resto. Es una pieza esperanzadora.

Traducir la idea

Para mí, cada película, cada proyecto, es un experimento, ¿cómo se traduce esa idea? ¿Cómo la traduces de manera que pase de idea a película o a silla? Se te ocurre una idea y a la vez, la oyes, la sientes, la sabes. Pero pongamos, por ejemplo, que empiezas a tallar un trozo de madera y no acaba de quedar bien. Eso te da que pensar, te sirve de punto de partida. Actúas y reaccionas. Construcción y deconstrucción. De modo que conseguir que todo quede correcto se convierte en una especie de experimento.

Pregunta a la idea

La idea es todo. Si te mantienes fiel a la idea, en realidad esta te dice todo lo que necesitas saber. Basta con que sigas trabajando para darle el aspecto que tenía la idea, la sensación que transmitía, el sonido que emitía, el modo en que era. Y es raro, porque cuando te desvías lo sabes. Sabes cuando estás haciendo algo que no es correcto porque lo notas. Te dice «no, no; esto no es como la idea dijo que era». Y cuando vas por buen camino, también lo notas. Es una intuición: te abres camino pensando y sintiendo. Empiezas en un lugar y a medida que avanzas, vas afinando. A lo largo del proceso también pueden surgir ideas nuevas. Una película no está acabada hasta el final, de modo que has de estar siempre en guardia. A veces tienen lugar accidentes felices. Puede incluso que sean las últimas piezas del rompecabezas que consiguen que el conjunto encaje. A veces ocurren accidentes menos afortunados con los que también tienes que lidiar. Te adaptas. Tiras una cosa y la otra y la de más allá. Pero si prestas atención a la idea original —te mantienes fiel a ella— te sorprende cómo al final hasta los accidentes son sinceros. Son fieles a la idea.

2. La hipótesis

Una vez definida la idea, tenemos que pensar cuál es la hipótesis.

Una hipótesis es una afirmación sobre esa idea, que se va a corroborar o no durante la realización del proyecto. Es una explicación provisoria que permite establecer relaciones y explicaciones frente al conflicto planteado.

Esa hipótesis va a funcionar como guía para la investigación.

Se pone en juego aquí la «mirada crítica» del o la realizadora. Esa afirmación tendrá que ver quizá con el punto de vista respecto de la idea de trabajo: qué cuestiones son las que te interesan del tema, qué estás buscando.

3. La investigación

Una vez que tenemos la hipótesis, podemos comenzar una etapa intencionada de investigación.

La investigación se realiza mediante fuentes:

- **Internet: notas, noticias, videos previos, imágenes, enlaces.**
- **Material de archivo físico, privado.**
- **La indagación de los personajes.**

Resulta fundamental que el material proveniente de internet sea confiable, de fuentes chequeadas.

Esta etapa puede abrir muchas puertas y generar nuevos territorios de búsqueda e indagación. Es momento de generar material.

De aquí posiblemente surja un primer listado de personajes interesantes para entrevistar que tengan información importante para el audiovisual.

Se busca la multiplicidad de miradas.

4. Elección de personajes

Los personajes pueden ser entrevistados, pero también es posible generar otro tipo de material, de observación de sus acciones; derivas territoriales (seguirlos en su rutina), contar su espacio.

En esta etapa, lo importante es reconocer en cada personaje cómo se relaciona con la idea y con la hipótesis del audiovisual y qué información podría aportar a la historia.

Las entrevistas se preparan con un guión de preguntas, un punteo de temas para abordar y palabras clave. Por eso es importante investigar previamente a las personas que

entrevistamos, para aprovechar al máximo el encuentro, hacer contacto previo y pensar preguntas concretas en relación con la hipótesis.

5. La escaleta

La escaleta de un guión nos ayuda a comprender rápidamente la estructura de la historia; es una lista de sus escenas o secuencias, es como el índice. En inglés se llama step outline, cuya traducción sería algo así como «esquema de pasos».

En esta etapa, podemos hacer un primer planteo de escaleta, que será un documento previo al guión, más sintético.

Se trata de un primer ordenamiento de las escenas que posiblemente filmemos:

los espacios que vamos a mostrar (exteriores e interiores), los detalles que nos interesa poner en escena (recorridos, entrevistas a personajes) y la inclusión de otro tipo de material de archivo.

A continuación, veremos un ejemplo de la información que se vuelca en una escaleta.

Hay muchas formas de plantearla. A modo de ejemplo agregamos una ESCALETA sobre un ensayo audiovisual sobre discapacidad y sexualidad:

CUERPO PARAÍSO

El ensayo busca dismantelar la invisibilización y infantilización de las personas con discapacidad en relación con su sexualidad. A través de un lenguaje visual y sonoro cuidado, se explorará cómo la Educación Sexual Integral (ESI), la accesibilidad y la perspectiva de derechos son pilares para construir una sexualidad plena, libre y deseante para todas las personas, independientemente de su diversidad funcional. La narración alternará momentos de reflexión íntima con una denuncia política de las barreras existentes.

EL DESPERTAR DEL CUERPO (1.5 - 2 minutos)

Imágenes: Primeros planos de manos, piel, gestos sutiles, miradas. Podrían ser fragmentos de cuerpos diversos, sin identificar de inmediato a la persona. Uso de luces suaves, texturas. Elementos de la naturaleza que sugieran sensualidad y vida (agua, hojas, flores en botón).

Sonido: sonidos de respiración, latidos.

Voz Over o Recurso de Texto: una voz que hable del cuerpo como territorio de sensaciones, deseo, placer. Frases cortas y potentes que inviten a sentir, a reconocer la propia corporalidad más allá de las etiquetas. "Este cuerpo, mi cuerpo, siente... desea... existe."

MI PASIÓN ES SOBERANA (2 - 2.5 minutos)

Imágenes: Imágenes más crudas o simbólicas de barreras no sólo arquitectónicas, crear metáforas que mencionen prejuicios. ¿cómo “aceptar” la universalización de la experiencia de la discapacidad?

Sonido: Ruido ambiente de la ciudad, sonidos de frenos, puertas cerrándose, fragmentos de frases capacitistas distorsionadas o lejanas. La música se vuelve más tensa o disonante.

Voz Over o Recurso de Texto: Cuestiona la invisibilización, la negación del deseo. "Nos enseñaron que algunos cuerpos no desean. Que algunas vidas no son sexuales. ¿Quién decide qué cuerpos son dignos de placer?" Se introduce la idea de la ESI como una herramienta ausente o adaptada, y la falta de accesibilidad no solo física sino también informativa. Algunas frases a potenciar: No pueden tener sexo porque no sienten nada. Sexo como un ecosistema político de equidad. El derecho al acceso al propio cuerpo. Soberanía sexual. ¿Cómo emergen estos cuerpos ante la luz más brillante?

NO SOMOS ANGELES: ESI y DERECHOS (2 - 2.5 minutos)

Imágenes: Se introduce la presencia de personas con discapacidad, en acciones cotidianas que desafían estereotipos: leyendo un libro sobre sexualidad adaptado, participando en un taller inclusivo, teniendo momentos de intimidad o afecto con una pareja (de manera sugerente y respetuosa), utilizando tecnología asistiva para comunicarse, votando, ejerciendo su autonomía. Podrían aparecer textos en pantalla que enuncien derechos. Imágenes que representen la accesibilidad universal (rampas, lenguaje de señas, braille, subtítulos).

Sonido: La fluidez de un movimiento.

Voz Over o Recurso de Texto: Se enfatiza el concepto de autonomía, consentimiento y el derecho a una vida sexual plena. "La ESI es una llave. La accesibilidad es el camino. El derecho a decidir sobre nuestro cuerpo es innegociable".

TERRITORIOS DE PLACER (1 - 1.5 minutos)

Imágenes: Vuelve la estética poética del inicio, pero ahora con mayor diversidades. Personas con discapacidad en escenas (al menos dos) que evocan disfrute y placer. La diversidad de cuerpos es celebrada. Imágenes de manos entrelazadas, miradas cómplices, expresiones de alegría. Un abrazo, una caricia, ¿alguien en silla de ruedas?

Voz Over o Recurso de Texto: La voz retoma el tono poético, pero con la convicción política de la sección anterior. Reafirma el deseo, la dignidad y el derecho al placer. "Somos cuerpos deseantes. Historias que se entrelazan. En cada toque, en cada mirada, una geografía de placer se dibuja. El camino es nuestro. La libertad, también."

Elementos a Considerar:

Entrevistas/Testimonios (Fragmentados): Podrías usar fragmentos de audio de entrevistas a personas con discapacidad que compartan experiencias o reflexiones. No es necesario mostrar sus rostros, lo cual puede potenciar lo poético y generalizar el mensaje.

Imágenes Simbólicas: Más allá de las personas, utiliza elementos visuales que simbolizen conceptos: una flor abriéndose para el deseo, una pared agrietada para las barreras, un puente para la accesibilidad.

Música: La banda sonora será crucial para el tono poético y político.

Voz Over o Recurso de Texto: Evitar la victimización. El enfoque debe ser empoderador, aunque reconozca las dificultades.

El propio ensayo audiovisual tiene que ser accesible (subtítulos, audiodescripción si es posible, lenguaje de señas si hay diálogos extensos). Esto refuerza el mensaje.

LA PREPRODUCCIÓN

1. Búsqueda de locaciones o *scouting*

Las locaciones son los espacios físicos donde se realizan los registros. Su búsqueda se lleva a cabo en la fase de preproducción. Es fundamental tener en cuenta los aspectos visuales y prácticos de los espacios para definir dónde grabar. ¿Cuáles son las fuentes de luz? ¿Dónde podrían realizarse las entrevistas? También será importante saber si hay conexión eléctrica, acceso a baños, etc. Durante la etapa de scouting se realiza un registro fotográfico amplio, con la mayor cantidad de puntos de vista y encuadres posibles del espacio.

2. Armado de guión técnico

Un guión técnico es la lista de los planos que se van a rodar para contar una historia en imágenes. Esa lista puede tener más o menos especificaciones.

Allí debes indicar el tamaño de los planos y describir brevemente lo que sucederá en cada uno. Además, podés definir su ángulo, el tipo de lente que se utilizará y qué parte de la escena vas a rodar.

TIPOS DE PLANO

Si bien hay muchas maneras de armar un guión técnico, examinaremos uno de cinco columnas:

1. Escena: unidad de tiempo y espacio (por ejemplo: interior, día, casa de María).

2. Plano: unidad narrativa más pequeña pero significativa del hecho audiovisual. Es la parte de una película rodada en una única toma.

3. Descripción de la imagen: describe la acción, lo que sucede y el tipo de plano (ver documento “Tipos de Plano” sobre tipos de plano en cine).

4. Sonido: es el sonido directo, real de la toma, música, voces en off.

5. Duración: cuánto tiempo dura aproximadamente.

Este guión técnico se utiliza sobre todo en documentales que tengan entrevistas, una voz en off o una locución. También se usa para reportajes o vídeos institucionales. Es decir, en trabajos sin actores o actrices o que no requieren una puesta en escena más compleja, como suele suceder en los rodajes de ficción. Estas columnas se pueden organizar por bloques temáticos, por escenas o por planos.

Escena	Plano	Descripción de la imagen	Sonido	Duración
1	1	Plano general de la cocina de María. María prepara mate y se acerca a la ventana.	Música y sonido directo.	8”
1	2	Primer plano de María mirando el amanecer por la ventana	Música y sonido directo.	4”
1	3	Plano medio de María sentada a la mesa de la cocina frente a cámara en la entrevista.	Sonido directo de la entrevista.	30’
2	1	Plano general. María recorre los campos de maíz.	Off entrevista, sonido directo del campo, música.	20’’

3. Equipo de trabajo

¡Armemos el equipo para el futuro rodaje! Vamos a ver cuáles son las distintas áreas de trabajo en el mundo audiovisual.

En un rodaje audiovisual, hay diversas tareas. Más adelante veremos cuáles son los papeles específicos, pero para comenzar dividiremos tres áreas principales:

Producción: a cargo de resolver la planificación, logística y comunicación para poder registrar.

Dirección: a cargo del contenido y la propuesta narrativa, de qué se va a contar y cómo.

Técnica: a cargo del registro del material audiovisual. Principalmente, nos referimos a cámara y sonido, pero puede ser un equipo mucho más amplio, en función de la dimensión del rodaje.

4. Equipamiento

El equipamiento que necesitamos para un registro puede variar. A continuación evaluaremos lo mínimo requerido para producir imágenes audiovisuales:

La cámara y sus accesorios: puede ser desde un equipo profesional hasta la de un celular. Lo importante en cada caso es utilizar su mejor calidad, elegir la opción de resolución más alta. Podés complementar con un trípode o monopie.

El micrófono: hay dos tipos de micrófonos principales en un rodaje: el **boom**, que realiza una toma general de sonido directo, y los **corbateros**, especiales para realizar entrevistas.

La luz: si bien lo mejor es aprovechar la luz natural, podés sumar a tu equipamiento dos o tres luces para iluminar la escena. Las opciones son: luz continua, que necesita ser conectada a la corriente eléctrica, o luces led a batería, para poder rodar en exteriores o espacios de difícil acceso a electricidad.

EL RODAJE O REGISTRO

1. Roles de equipos

En los proyectos audiovisuales el equipo técnico suele tener un esquema básico. Sin embargo, si el equipo es chico. Puede pasar incluso que quien dirige haga el registro de cámara.

Durante el momento del rodaje, cada cual tiene sus tareas definidas y todos trabajan de manera coordinada.

Los roles principales son:

Director/a: suele ser también, en la mayoría de los proyectos documentales, guionista. En definitiva, es quien conduce el proyecto y toma las definiciones creativas para contar la idea. Probablemente realice las entrevistas y defina la posición de la cámara en cada locación junto al equipo de cámara. El director o directora, o su asistente de dirección si lo tuviera, llevará un registro de los planos que se van filmando, donde podrá generar notas del tipo: «la mejor toma» o «toma con fallas técnicas» o «problemas de luz», etc, para facilitar el trabajo posterior con el material crudo.

Productor/a: determina la logística del rodaje, maneja los horarios, las citaciones, los costos y resuelve los imprevistos.

Camarógrafo/a - Director/a de fotografía: pueden ser una o más personas, puede haber asistentes, según la escala del proyecto. Se encargan de la iluminación y el encuadre, a partir del guión técnico y las indicaciones de la dirección.

Sonidista: realiza la toma de sonido directo durante el rodaje. Puede tener asistentes en caso de ser necesario.

2. Detrás de escena

A continuación, veremos algunas imágenes del «detrás de escena» de un rodaje documental para distinguir estos roles en acción.

En el siguiente ejemplo, el equipo de filmación se dispone a grabar una entrevista a dos personas en la puerta de su casa.



El camarógrafo setea la cámara y prueba la luz. En este caso, corrige la luz natural utilizando banderas para controlar los reflejos.



Mientras se hacen los últimos ajustes de cámara, el sonidista pone a los entrevistados los micrófonos corbateros.



El asistente de dirección marca con la claqueta frente a cámara los números de escena y toma para registrar el orden de grabación, y comienza a grabarse la entrevista.



En los ejemplos que siguen, podés ver cómo dispusieron los elementos en cada espacio (cámara, luces, muebles) y la ubicación de la persona entrevistada



EJEMPLO 1



Escena final - Entrevista



Detrás de escena

EJEMPLO 2



Escena final - Entrevista



Detrás de escena

EJEMPLO 3



Escena final - Entrevista



Detrás de escena

3. Escenas exteriores

En las escenas exteriores, aunque no haya personajes o entrevistas, también trabaja todo el equipo para definir el encuadre. En la siguiente imagen se ve el micrófono boom con funda para el viento, ya que el sonidista está haciendo una toma de sonido ambiente exterior en el campo.



4. Plan de rodaje

El orden del rodaje/registro lo condicionarán principalmente las cuestiones técnicas de cada plano y la agenda de participantes y locaciones del proyecto.

Si bien en el documental suele ocurrir que hay escenas o situaciones donde se improvisa, o no sabemos muy bien cómo será ese momento de grabación, conviene esbozar un plan escrito con tiempos y objetivos.

El plan de rodaje es «el objetivo por cumplir en cada jornada de filmación»; indica en cuántos días se va a realizar y cómo se organizará el rodaje.

En la grilla “Plan de rodaje ejemplo”, podés ver un plan de rodaje de un proyecto documental que se grabó en cuatro días en Buenos Aires y ordena las locaciones por día y por horario.

DOCUMENTAL x	RODAJE ARGENTINA	
Plan de rodaje	Jefa de producción: Lucía	
	Dirección: Mariana	
Día 1	Jueves 3/5	7:30 a 19:30
Locación 1	Rodaje - Museo de Bellas Artes	7:30 a 12
Locación 2	Almuerzo - Comedor FADU	13 a 14
Locación 2	FADU	14 a 17
Locación 3	Espacio Dos Puntos - Recoleta	18 a 19:30
Día 2	Viernes 4/5	14 a 03
Locación 1	Vías del tren Gorriti y J. B. Justo - Palermo	14 a 17
Locación 2	Casa de Candela - Avellaneda centro	18:30 a 21
Locación 2	Cena - Casa de Candela	21 a 22
Locación 3	Fiesta disco	23 a 03
Día 3	Sábado 5/5	15 a 20
Locación 1	Casa de Candela - Entrevista	15 a 18
Locación 2	Subte - Línea H, estación Caseros	19 a 20
Día 4	Domingo 6/5	8 a 18
Locación 1	Casa de Candela - Entrevista familiar	8 a 12
Locación 1	Restaurant cerca de la casa de Candela	12 a 13
Locación 2	Plaza Alsina - Avellaneda centro	13 a 18

5. Planta de cámara

La planta de cámara te permite ver desde una posición cenital dónde vas a colocar la cámara, las luces y dónde se ubican los personajes.

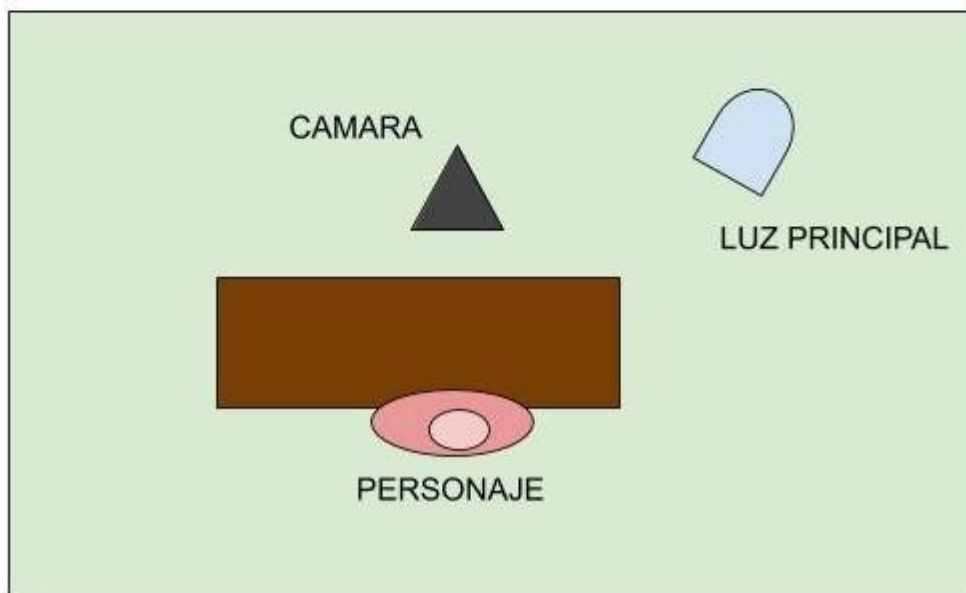
Es un plano del decorado, donde se sitúan las puertas, las ventanas, los muebles y los objetos que habrá en el espacio.

Como es un esquema de referencia, no necesita tener una escala perfecta, pero cuanto más se aproxime, mejor.

Rodaje del documental *Carne propia*, Puente Films, dir. Alberto Romero, 2015, Liebig, Entre Ríos. Biblioteca del pueblo, grabación de entrevista.



De esta fotografía, podemos interpretar la siguiente puesta de cámara:



6. Entrevistas

La entrevista hay que prepararla lo mejor posible. Es importante llegar al encuentro del entrevistado o entrevistada habiendo investigado mucho. Si bien no debemos perder de

vista las preguntas que queremos hacer, hay que mantenerse alerta y escuchar con atención los testimonios para poder improvisar con todo lo que aparece. Cuanto más sepas sobre la persona entrevistada, enfrentarás mejor los imprevistos y más atinadas serán tus preguntas.

Una entrevista puede registrarse con una sola cámara. Sin embargo, sumar una segunda desde otro punto de vista, que agregue otro registro, además de ser un aporte estético, puede resultar muy útil para el montaje de la escena. Esta segunda cámara, al ser complementaria, podría tener más libertad, experimentar y estar atenta a lo inesperado que ocurre en el género documental.

POSPRODUCCIÓN

1. La visualización

La etapa de la visualización del material audiovisual es cuando vemos todo lo que se grabó hasta el momento.

Los documentos que tendrás a mano para optimizar este momento son:

- El **guión o escaleta**, que posiblemente sufra modificaciones;
- Las **notas** que hayas tomado durante la filmación. Estas notas pueden ayudarte a saber, antes de visualizar la toma, cuáles son las características de ese plano: si se cortó, si está completo, si tuvo alguna interrupción, o si hay algún fragmento que destacaste durante el rodaje.

Esta etapa puede ser más o menos exhaustiva, en función de cada proyecto. Quizá resulte necesario, por ejemplo, desgrabar el texto de las entrevistas, y marcar en él qué partes querés incluir en el audiovisual.

Durante la visualización, te conviene ir tomando notas o generando un listado de escenas y tomas en una planilla, con comentarios del tipo: «la mejor toma», «no sirve, se corta en la mitad», «muy buen testimonio desde 0:35 a 0:55 s», etc.

Probablemente, luego de la visualización consideres que hay que volver a grabar alguna entrevista u otros planos.

El audiovisual tiene la particularidad de que las etapas de trabajo se entrelazan durante toda la realización del proyecto.

2. Montaje y edición

Para comenzar, es importante distinguir dos conceptos: el «**montaje**» y la «**edición**».

El **montaje** tiene que ver con la propuesta creativa, las ideas de ritmo, los recursos utilizados, el proceso de diseño de la pieza audiovisual. En los casos de proyectos

audiovisuales, quien dirige puede acompañar el proceso de edición o incluso editar. El criterio y las ideas estéticas sobre el montaje de un proyecto dependen de su experiencia, sus referencias.

La **edición** es el hecho técnico del montaje. Es el acto de operar el programa de edición y compaginar la película.

3. Guión como documento dinámico

Durante esta etapa, el guión es un documento en estado dinámico, que puede reescribirse a partir del material existente.

Después de visualizar todo el material, volvemos a este documento para poder reestructurar el proyecto.

A partir de los testimonios reales y del registro realizado, te vas a encontrar con elementos nuevos y tendrás que decidir qué formará parte del discurso del audiovisual.

Las posibilidades de organización del contenido son infinitas. Si pensamos en la búsqueda de la idea y la hipótesis de trabajar con una estructura de collage, fragmentar la entrevista de cada personaje y generar un montaje por tema resultó más expresivo para lograr esa idea de mosaico multi testimonial.

Entonces, a partir de la reescritura con los fragmentos reales de las entrevistas, los ajustes necesarios al guión original, empezamos a tener una idea más concreta de cómo ordenar el audiovisual.

4. Plataformas de edición

La edición puede realizarse en diferentes programas. El más completo para cualquier computadora es Adobe Premiere.

Igualmente, todos los programas de edición de video te permitirán la manipulación de las tomas de video y los sonidos, y la inclusión de material gráfico y/o de animación.

Los programas más conocidos de uso semiprofesional son: **Vegas Pro, Final Cut, Adobe Premiere, Avid, entre otros**. Estos programas son pagos, pero también existen aplicaciones de software libre como, por ejemplo, **Avidemux y DaVinci Resolve**.

Por otro lado, hay aplicaciones que te permiten editar desde un dispositivo móvil como el celular o una tableta (Splice, InShot, VideoShow, Capcut), y son entornos más intuitivos y simples si aún no tenés experiencia en edición.

De todas maneras, es recomendable trabajar con computadora, ya que el material de video suele ser pesado y requiere un programa y un equipo estables.

POSPRODUCCIÓN II Y LA DIFUSIÓN

1. La edición audiovisual

Si bien cada programa o plataforma de edición tiene sus particularidades, todas se organizan del mismo modo, ya que ofrecen:

- **un lugar donde vas a listar tus recursos/archivos:** tomas seleccionadas para la película, música, sonidos o voces en off, fotografías o material gráfico;
- **la posibilidad de determinar el formato, el códec (tipo de compresión) y las proporciones del video final** (por ejemplo, horizontal, MP4, HD 1080);
- **un timeline (línea de tiempo) de video**, donde podés ordenar fragmentos de las tomas originales y darle la estructura al audiovisual;
- **un timeline (línea de tiempo) de audio**, que te permitirá sumar música, voces y todos los sonidos que quieras, al audio de las tomas puestas en el timeline de video;
- **transiciones entre tomas** (fundido a negro, fundido encadenado, entre otras);
- **transiciones entre audios** (distintos tipos de fundidos entre las pistas de audio);
- **efectos de video y efectos de audio**, que podés ponerles a las tomas para realizar retoques; y
- **la posibilidad de generar texto con un editor de títulos.**

2. Banda sonora

En la etapa de posproducción se construye también la banda sonora del audiovisual. A continuación veremos los distintos tipos de materiales con los que vas a contar.

Sonido directo: los audios directos reales de las tomas de video. La calidad de este audio dependerá de cómo fue capturado (con un micrófono externo o con el micrófono interno de la cámara).

Voces en off: voces grabadas especialmente, locuciones y los audios en off de las entrevistas realizadas.

Música: la música puede ser preexistente u original.

Otros sonidos, efectos agregados.

La edición de la banda sonora puede hacerse en el mismo programa que se usa para el video, aunque en las realizaciones profesionales se realiza en un estudio especializado, con un video editado de referencia.

La banda sonora y la música son elementos fundamentales para construir climas, transmitir sensaciones y ayudar a marcar el ritmo del montaje.

3. Propuesta gráfica

La propuesta gráfica (títulos, inserts, separadores, animaciones, etc.) puede tener un rol muy importante y su presencia, considerarse desde la escritura.

Se usa, por ejemplo, para:

- reforzar ideas enfatizando palabras;
- resaltar información (nombre de la persona entrevistada, fechas, lugares);
- escribir los títulos de la película (títulos iniciales, títulos intermedios entre capítulos o partes y títulos finales);
- hacer transiciones entre escenas o inserts; y
- agregar elementos.

4. El formato

Estamos en un momento en que gobierna la diversidad de formatos. No hay duración mínima ni máxima.

El formato será entonces una definición del realizador o la realizadora en relación con la historia que quiera contar, cuánto tiempo se necesita para contarla y cuáles van a ser las formas y los medios.

Un audiovisual, por ejemplo, puede asumir muchas formas diferentes: desde una breve nota televisiva hasta un largometraje. Sin embargo, el terreno más fértil en la actualidad es internet.

Si el espacio de difusión van a ser las redes sociales, habrá que poner en juego, en la definición de la duración, los límites de cada red social: Instagram, historias en Instagram, IGTV, YouTube, Facebook, Vimeo, redes propias. La edición digital permite realizar varias versiones de la misma pieza y puede tomar un carácter de campaña multiplataforma.

Recapitulación

Ahora podemos entender mejor que las etapas de producción no son necesariamente cronológicas en el documental. Durante este taller, pasamos por cada una de ellas:

La investigación

La preproducción

El rodaje

La posproducción

La difusión

Vimos qué equipo funciona en cada etapa y qué hay que tener en cuenta al desarrollar un proyecto audiovisual desde la idea hasta el video editado.

Utilizamos ejemplos que nos permitieron imaginar cómo fueron esos rodajes y cuáles sus características más salientes.

Queda claro qué «hacer videos» puede tener diferentes niveles, desde una propuesta sencilla hasta proyectos muy complejos y de realización a gran escala.

Lo interesante es pensar la realización audiovisual como sistema, identificar sus partes, sus etapas y cómo funcionan cuando un proyecto está en acción.