

Colección
**Hacer para
aprender**

Propuestas para trabajar en todas
las áreas y espacios curriculares

Nivel
Secundario

Actividades para los estudiantes

La producción audiovisual ¿Y si filmamos...?

Guía para la realización de un corto



Serie PROFUNDIZACIÓN · **NES**



Buenos Aires Ciudad

Vamos Buenos Aires



JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA

Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

La producción audiovisual ¿Y si filmamos...?



SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO CURRICULAR DE GENERALISTAS: Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Julieta Jakubowicz, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

ESPECIALISTAS: Diana Rascovschi, Gabriela Rubinovich

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEDU)

GERENCIA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Julia Campos (coordinación), Ignacio Spina

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

CORRECCIÓN DE ESTILO (GOC): Vanina Barbeito

ILUSTRACIONES: Susana Accorsi

EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

COORDINACIÓN DE SERIES PROFUNDIZACIÓN NES Y

PROPUESTAS DIDÁCTICAS PRIMARIA: Silvia Saucedo

EDICIÓN: María Laura Cianciolo, Bárbara Gomila, Marta Lacour

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

Este material contiene las actividades para los estudiantes presentes en *La producción audiovisual ¿y si filmamos? Guía para la realización de un corto*. ISBN 978-987-673-417-2.

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en los materiales de esta serie y la forma en que aparecen presentados los datos que contienen no implican, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 15 de noviembre de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.
Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Holmberg 2548/96, 2º piso - C1430DOV - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

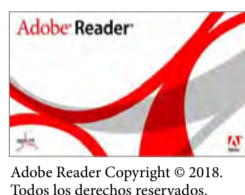
© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.



¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de la serie Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Pie de página

Volver a vista anterior — Al clicar regresa a la última página vista.

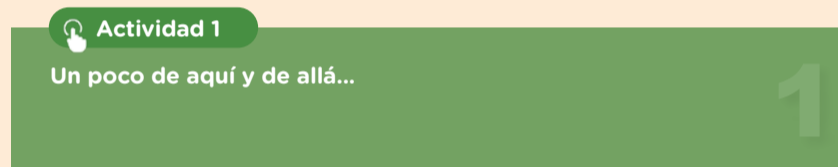
— Ícono que permite imprimir.

— Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Portada

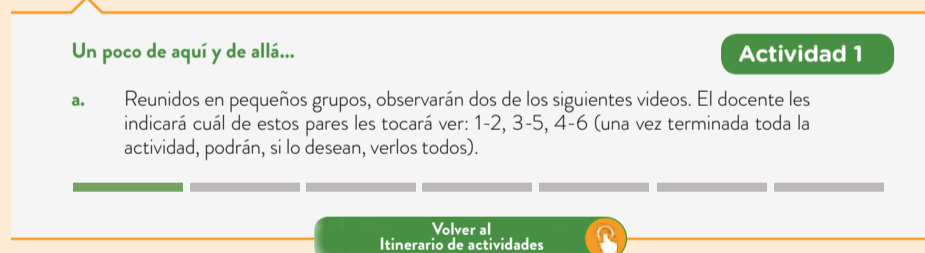
— Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Itinerario de actividades



Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Actividades



Botón que lleva al itinerario de actividades.

Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

Íconos y enlaces

1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un pop-up con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la web o a un documento externo.

— Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.
“Título del texto, de la actividad o del anexo”



Itinerario de actividades

Actividad 1

Un poco de aquí y de allá...

1

Actividad 2

El lenguaje al servicio del sentido

2

Actividad 3

¡Empecemos por el principio! El guion

3

Actividad 4

Una imagen vale más que mil palabras

4

Actividad 5

Planificar la acción

5

Actividad 6

Filmación/rodaje. Todo listo para la producción

6

Actividad 7

La posproducción

7



Un poco de aquí y de allá...

Actividad 1

- a. Reunidos en pequeños grupos, observarán dos de los siguientes videos. El docente les indicará cuál de estos pares les tocará ver: 1-2, 3-5, 4-6 (una vez terminada toda la actividad, podrán, si lo desean, verlos todos).
1. [“Hacelo Corto 2016 - Nivel Medio - Chica Almohada”](#), realizado por estudiantes de la Escuela Técnica N° 31, D.E. 4, Maestro Quinquela.
 2. [“Hacelo Corto 2017 - Nivel Medio - Todavía estamos a tiempo”](#), realizado por jóvenes participantes del espacio Puerta 18.
 3. [“Hacelo Corto 2017 - Nivel Medio - Batalla contra el olvido”](#), realizado por estudiantes del Comercial N° 22, D.E. 6, Gustavo Martínez Zuviría.
 4. [“Hacelo Corto 2017 - Nivel primario - Riachuelo”](#), realizado por estudiantes de la Escuela N° 11, D.E. 5, República de Haití.
 5. [“Emigrantes final 2”](#), realizado por alumnos de la Escuela N° 3, D.E. 7, Primera Junta.
 6. [“Los 4 pasos para hacer una película”](#), en Zepfilms.
- b. A partir de la visualización de los cortos asignados, completen entre todos el siguiente cuadro:

	Corto 1	Corto 2	Corto 3	Corto 4	Corto 5	Corto 6
Nombre del corto.						
Utiliza recursos plásticos.						
Tiene actores.						
Tiene voz en <i>off</i> .						
Tiene un conflicto dramático.						
Utiliza gráfica (carteles, recuadros, palabras resaltadas).						
Presenta instrucciones o pasos.						
Describe hechos reales.						
Contiene información.						
Tiene material de archivo.						
Duración.						



- c. Escuchen la presentación de cada uno de los grupos. Luego, lean el cuadro completo y, a partir de esta comparación de los cortos, respondan las siguientes preguntas:
1. ¿Cuál creen que fue el propósito de cada corto?
 2. ¿Cuáles fueron los temas abordados en cada uno?
 3. ¿Qué creen que necesitaron saber los chicos autores y realizadores para hacer cada corto? ¿Conocer el tema? ¿Saber filmar? ¿Haber hecho una planificación previa? ¿Actuación?
 4. ¿Cuál fue el que más les gustó? ¿Por qué?
 5. ¿En cuál les hubiera gustado participar de la producción? ¿Por qué?
- e. Intenten clasificar los diferentes cortos observados y armar alguna caracterización del género al que pertenece cada uno (¿hay algún género que no conocen? De ser así, pueden investigar en la biblioteca o en internet al respecto. También, puede servirles como guía observar el corto ["1. Oficios en el audiovisual - Géneros del audiovisual"](#), en Canal IPe). Registren sus respuestas en el siguiente cuadro:

	Nombre del corto					
Ficción						
Documental						
Tutorial						
Booktrailer						
Campaña						
Animación						

- 🕒 Para finalizar, en pequeños grupos, elaboren una diapositiva con orientaciones para clasificar los diferentes tipos de videos observados (si necesitan ampliar alguna conclusión o chequear los resultados, pueden leer el anexo 1, "Géneros para la producción audiovisual"). Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#). Encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.
- 🔴 Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.



Anexo 1.
Géneros para
la producción
audiovisual





El lenguaje al servicio del sentido

Actividad 2

Primera parte (en grupo)

- a. ¿Conocen a Martin Scorsese? Investiguen acerca de su trayectoria. Luego, observen este video del “maestro” hablando acerca del lenguaje audiovisual y respondan las preguntas a continuación.
 - [“Martin Scorsese. Educación audiovisual”](#), en [concortv](#).
 - » ¿Para qué creen que sirven los diferentes tipos de lentes y puntos de vista de la cámara?
 - » ¿Por qué Martin Scorsese plantea que la imagen es una herramienta muy poderosa?
 - » ¿De qué manera se puede manipular al espectador con las imágenes?
 - » ¿Cómo ejemplifica Martin Scorsese las diferentes maneras de contar una historia?
- b. A partir de lo que Scorsese plantea, elaboren un glosario de palabras y/o conceptos centrales sobre el lenguaje audiovisual.

Segunda parte (individualmente)

En esta actividad, te vas a presentar ante tus compañeros con un video-autorretrato filmado, contando quién sos, qué cosas te gustan, qué elementos te definen. Podés utilizar música e imágenes, pero no hablar. Para esto, seguí los siguientes pasos:

- c. Pensá qué imágenes pondrías. ¿Serían fotografías de las cosas que te gustan, de tu cara, de tu cuerpo? ¿De algunos objetos? ¿De algún detalle tuyo o de objetos? ¿Imágenes de archivo? ¿Bajadas de internet?
- d. Elegí con qué música lo acompañarías.
- e. Utilizá, para armar la presentación, un programa de edición que tenga, por un lado, una línea de tiempo donde incluir las imágenes sucesivamente, y, por otro, otra línea donde puedas poner la música o sonido. Podés utilizar [ffDiaporama](#) o cualquier otro software que conozcas. Podés ver un [tutorial de ffDiaporama](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.
- f. Tené en cuenta que el video no dure más de un minuto.

Tercera parte

- g. Todos juntos, visualicen las producciones realizadas para conocer cómo se retrata cada compañero. Analicen qué imágenes y planos utilizó y cómo construyó su relato audiovisual cada uno de ustedes.



- Para finalizar, trabajando en pequeños grupos, elaboren una diapositiva con orientaciones o tips (entre 6 y 10) para armar producciones efectivas (entendibles y accesibles) utilizando el lenguaje audiovisual. Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#) (encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.)
- Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.

Volver al
Itinerario de actividades



¡Empecemos por el principio! El guion

Actividad 3

- Lean atentamente los guiones incluidos en el anexo 3, “Ejemplos de guiones”. Una vez que finalicen la lectura, definan tres puntos en común y tres diferencias entre uno y otro. Luego, en conjunto, escriban en un afiche los ítems que consideran que un guion debe incluir.
- Reunidos en equipos, y habiendo definido qué tipo de producción final se proponen realizar (un corto o un tutorial), avancen en la realización del guion.



Anexo 3.
Ejemplos de
guiones

Pasos para empezar a trabajar

- Primer paso: distinguan la idea o el tema que quieren trabajar y contar. Pueden inspirarse en obras literarias, hechos históricos, investigaciones, noticias de actualidad, experimentos o descubrimientos, o pueden tratar alguna problemática actual.
- Segundo paso: investiguen sobre el tema. Busquen en internet, en museos, en entrevistas, en diversas fuentes; por ejemplo, en los canales de Youtube del [Archivo General de la Nación](#), o de [Archivo DiFilm](#). Todo lo que sepan del tema los ayudará para empezar a pensar qué contar y cómo organizar la información.
- Tercer paso: escriban brevemente un punteo de qué cosas son fundamentales y no pueden faltarle al video. Definan también los siguientes componentes:
 - » Una presentación o principio.
 - » Un desarrollo.
 - » Un desenlace o final.



- Cuarto paso: ahora, toca redactar el guion. Vuelvan a pensar a quién irá dirigido el video y de qué manera se puede contar, explicar o tratar el tema. Deberán decidir si tendrá un formato documental o si será una ficción, un tutorial o una animación. Recuerden todo lo trabajado en la actividad 1 y lo leído en el anexo 1, “Géneros para la producción audiovisual”. Para comenzar a redactar el guion pueden ver el video orientativo [“Conectarse Igual: Tutoriales de realización audiovisual. Guión de ficción”](#), en Educ.ar.



Actividad 1.
Un poco de aquí
y de allá...



Anexo 1.
Géneros para
la producción
audiovisual

- Para finalizar, en pequeños grupos, elaboren una diapositiva con orientaciones acerca de cómo organizar un guion de acuerdo a lo que definieron que van a producir (video o tutorial). Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#) (encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital.)
- Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.

Volver al
Itinerario de actividades



Una imagen vale más que mil palabras

Actividad 4

Primera parte

La propuesta es contar una acción a partir de fotografías (no pueden ser más de dieciséis). Para lograrlo, seguí las siguientes instrucciones:

- a. Pensá y escribí cómo sería la secuencia que cuente tus mañanas, desde que te levantás hasta llegar a la escuela (o hasta comenzar la primera actividad del día). Por ejemplo: ¿Cómo hacés para despertarte? ¿Suena una alarma? ¿Te duchás? ¿Cómo es la canilla del baño? ¿Cómo son los azulejos del baño? Con el vapor, ¿se empañan los espejos? ¿Desayunás? ¿Saludás al perro? ¿Conversás con alguien? ¿Prendés la tele, la radio? ¿Mirás el celular?



Según la secuencia que escribiste, completá cada una de las celdas de la grilla con dieciséis momentos que deberías fotografiar para contar tu despertar y tu mañana:

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

- Imaginá cómo sería cada una de esas fotos. Describí si serían primeros planos, planos de detalles, planos generales u otros, siempre teniendo en cuenta lo que querés contar.
- Tomá las fotografías. Debés tener presente lo que aprendiste sobre el lenguaje audiovisual: planos, dónde poner la cámara, encuadres, qué es lo que se ve dentro de cada uno (podés ver el anexo 2, “Lenguaje audiovisual. Recursos para contar una historia”, para retomar estos temas).
- Pensá cada una de esas fotos y qué cuenta cada imagen.
- Compaginá las fotos en una secuencia. Una vez terminada, compartan en el grupo los trabajos elaborados e intercambien sobre las fotografías que cada uno tomó, los pasos que siguieron para la realización, cómo los efectivizaron, qué características tienen las fotografías y otras cosas más que puedan observar.

Segunda parte

- Ahora que ya hicieron este ejercicio de contar con imágenes, pueden empezar a pensar el *storyboard* del corto que comenzaron a planificar y a guionar en la actividad 3.

Recursos digitales



Pueden usar el programa [XtraNormal](#), que permite hacer storyboards animados. Encontrarán un [tutorial de XtraNormal](#), del Plan Sarmiento, en la plataforma Integrar.



Anexo 2.
Lenguaje audiovisual.
Recursos para contar una historia



Actividad 3.
¡Empecemos por el principio!
El guion





Planificar la acción

Actividad 5

Una vez que tengan el *storyboard* del guion que idearon en la actividad 3, deben definir los roles que ocupará cada uno de ustedes y organizar todo lo que necesitarán para filmar.

- a. Miren [“Proyectos audiovisuales. El lenguaje audiovisual para narrar historias en la escuela”](#), presentación de InTec sobre realización de proyectos audiovisuales. Elaboren un listado de las cosas que aún no han realizado.
- b. Observen el video [“Poné pausa - tutorial para hacer un video - el equipamiento”](#), en el canal del Partido de la Costa, sobre equipamiento técnico. Puede serles de utilidad.
- c. Distribuyan los roles que cada estudiante ocupará durante la producción, teniendo en cuenta los aspectos que se mencionan a continuación. Registren sus acuerdos por escrito.
 - **Dirección.** La dirección piensa un plan de rodaje; esto es, tener mínimamente un orden de cómo será filmado todo. Es decisión del director, o del equipo de dirección, pensar en dónde se ubicará la cámara, es decir, cuál va a ser el punto de vista. También, ayudado por los equipos de fotografía y de arte, debe definir cómo serán los planos y qué se verá en cada encuadre. Se encarga de chequear cámaras, trípode, claqueta, cables.
 - **Fotografía.** Junto con el equipo de arte, los encargados de fotografía deben pensar la propuesta estética que querrán darle al video. Es importante que tengan en cuenta si en la historia que narran es de día o de noche y, en relación con esto, las condiciones de luz para poder filmar. Este equipo se encarga de chequear luces y cables.
 - **Sonido.** Los encargados de registrar el sonido deben tener especial cuidado en ir chequeando que se escuchen bien las voces y los sonidos de lo que filman. Una vez que terminó el rodaje, lo que no se registró solo puede recuperarse con un doblaje, que lleva mucho tiempo y es más complejo. Se encargan de chequear los micrófonos y grabadores.
 - **Arte.** Este equipo debe pensar, junto con la dirección, las locaciones, la ambientación, la utilería, el peinado y el vestuario de los actores.
 - **Producción.** Se ocupa de los permisos, la organización del catering y otras cuestiones de logística.
 - **Actuación.** Este equipo define las posturas y el lenguaje corporal de quienes actuarán o aparecerán en cámara.
- d. Cada equipo planificará, mediante un listado, todo lo que debe organizar, conseguir y negociar para la hora del rodaje. Luego, deberá poner manos a la obra para preparar cada una de las cosas listadas.



Actividad 3.
¡Empecemos por
el principio!
El guion



- Para finalizar, en pequeños grupos, elaboren una diapositiva conteniendo los diversos roles que resultan necesarios a la hora de organizar la realización y/o filmación de un video. Para la elaboración de la diapositiva, se sugiere utilizar [Presentaciones de Google](#) (encontrarán un [tutorial de Presentaciones de Google](#) en el Campus Virtual de Educación Digital).
- Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final.

Volver al
Itinerario de actividades



Filmación/rodaje. Todo listo para la producción

Actividad 6

Si la opción es hacer un corto (cualquiera sea el género) es hora de filmar la historia, la entrevista para el documental, el informe para el registro de la muestra, o la alternativa que hayan decidido.



¡Estén listos todos! Los actores, los entrevistadores, los iluminadores, los sonidistas, los directores, los musicalizadores... ¡Acción!

Es hora de desarrollar las tareas previstas en las etapas de preproducción, asumiendo cada uno el rol con el que se comprometió. Es importante que estén atentos a su función y que intercambien ideas para ir mejorando la marcha del rodaje.



- Si la opción elegida en la actividad 3 fue la realización del tutorial, deberán revisar todas las diapositivas elaboradas a modo de síntesis o apuntes en las actividades anteriores, releer el guion y comprobar que esté bien resuelta la producción. Luego, revisen que las diapositivas describan y orienten todo el proceso previo a la realización de cualquier tipo de corto. De no ser así, pueden agregar las diapositivas necesarias para explicarlo.
- Completarán este paso a modo de registro e insumo para la producción final del tutorial planteada en la actividad 7.



Actividad 3.
¡Empecemos
por el principio!
El guion



Actividad 7.
La
posproducción

Volver al
Itinerario de actividades



La posproducción

Actividad 7

En esta actividad, realizarán la posproducción, el montaje y la edición del material filmado anteriormente.

Primera parte

a. *Edición del tutorial.* Para esta tarea, tengan en cuenta lo siguiente:

- Puede ser editado con cualquier programa que permita ordenar las diapositivas en una línea de tiempo.
- La idea es que otros estudiantes puedan recurrir al tutorial y encuentren allí los *tips* o nociones básicas para filmar un video. Por eso, debe seguirse un orden que, en este caso, es el mismo que desarrolla la secuencia de actividades que han realizado.
- Pueden agregar nuevas diapositivas o imágenes que amplíen o expliquen un poco más el contenido.
- Recuerden incluir una presentación.
- Consideren las transiciones que pueden hacer entre las diapositivas para darle mayor ritmo y dinamismo a la presentación.
- Por último, pueden agregar música, que ayude a hacer el tutorial más dinámico y entretenido.



Para esta edición, podrán utilizar un software de edición de video, como [ffDiaporama](#). Pueden encontrar un [tutorial de ffDiaporama](#) en el Campus Virtual de Educación Digital. Para encontrar efectos sonoros y música gratuita, pueden recurrir a sitios como [FindSounds](#) y [Bensound](#).

b. Edición del video. Este es un momento igual de creativo que el resto del proceso. Según cómo se ordenen las tomas, el producto puede tener distintos sentidos. Estén atentos a lo que les interesa contar. A su vez, hay muchas maneras de contar lo mismo. Es necesario utilizar algún programa de edición, que puede ser el mismo que para el tutorial. Para esta tarea, tengan en cuenta lo siguiente:

- Volver al guion como guía. Deben reordenar las tomas según lo previsto.
- Corroborar si el material filmado se corresponde con el guion. Si faltan escenas o tomas se pueden agregar o, quizás, quitar algunas.
- Un modo de editar es agregando otras tomas o imágenes, que pueden ser de archivo. También, planos detalle o primeros planos, que se suelen utilizar para hacer foco en algo o en alguien que se quiere destacar para hacer más entendible la historia.
- También pueden ayudar a la narración cambiando el color, las texturas, agregando transiciones con diferentes efectos, como fundido o barrido.
- Un elemento fundamental en la creación de sentido y de ritmo del video es el sonido. Aquí deben tener en cuenta que se entiendan bien los diálogos (si los hay), o pueden agregar una voz en *off* que ayude al relato.
- Otro elemento que se puede utilizar son los efectos de sonido, tales como pasos, truenos, timbres, pajaritos, entre otros, que pueden bajar de archivos o de bancos sonoros existentes, como los señalados más arriba.
- Por último, se puede pensar en la música que haga de soporte al relato. Puede ser una canción con letra o música instrumental. Recuerden que todos los elementos que incluyan van a generar un sentido, van a provocar sensaciones y emociones en un espectador.

Segunda parte

Antes de dar por terminado el trabajo es importante mostrarlo, ya sea a un espectador que no conocemos, a otro compañero o a un familiar. Esta instancia permite chequear si se entiende la idea que se quiso contar. Esto requiere ser receptivos a los comentarios, siempre que sean aportes enriquecedores. Eventualmente, podría llegar a reeditarse el material, si se entendiera que es necesario mejorar la factura final.





Anexo 1

Géneros para la producción audiovisual

Ficción

- Es un relato producto de la imaginación de un autor.
- Puede estar inspirado en situaciones reales, pero sus personajes no necesariamente deben existir. Sus historias pueden ser completamente inventadas.
- Existe gran variedad de géneros de ficción posibles: comedias, dramas, suspenso, ciencia ficción, etcétera.
- Cuenta con la participación indispensable de actores y con una trama narrativa que debe ser verosímil, para que la ficción sea efectiva.

Documental

- Discurso audiovisual que se basa en situaciones y/o acciones que surgen de la realidad (presente o pasada) y que están organizadas con una estructura narrativa.
- Generalmente no hay actores profesionales, personajes ficticiales, puesta en escena o cualquier tipo de intervención en la realidad.
- Puede valerse de imágenes espontáneas, con cámara oculta, entrevistas y testimonios, material de archivo, etcétera.
- Dependiendo de la materia tratada y del punto de vista adoptado, puede poseer un talante de divulgación científica, artístico, sociopolítico, médico, educativo, propagandístico, histórico.

Tutorial

- Es una pequeña guía o compilado de instrucciones para el autoaprendizaje.
- Los tutoriales suelen seguir un orden lógico, ya que presentan una serie de pasos cuya complejidad va en aumento.
- Generalmente, comprenden cuatro momentos o fases: fase introductoria, fase de orientación, fase de aplicación y fase de retroalimentación.
- En los casos de los tutoriales que tratan sobre algún programa o aplicación en particular, se necesita un software que permita captar lo que sucede en la pantalla al mismo tiempo que las instrucciones de la voz. Hay varios de uso y acceso libre.

Booktrailer

- Es un video elaborado para promover la lectura de un libro.
- Adelanta algo de la trama y/o de los personajes. También sitúa esa obra en la producción de su autor.
- Comenta la narración sin adelantar los detalles.
- Invita a su lectura.



Campaña de divulgación

- Se caracteriza por tener un mensaje. Generalmente, se liga a mensajes de bien público.
- Su origen puede ser de organismos gubernamentales, ONG, entre otros.
- Puede utilizar imágenes de archivo o elementos ficcionalizados. Culmina con un mensaje concientizador.
- Puede parecer publicidad, pero su intención es concientizar o informar. Se utiliza un discurso persuasivo.

Animación

- Es una simulación de movimiento creada mediante imágenes producidas cuadro a cuadro.
- Las imágenes pueden crearse mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas. Al proyectarse sucesivamente, se logra una ilusión de movimiento propia de esta técnica.



Anexo 2

Lenguaje audiovisual. Recursos para contar una historia

El lenguaje audiovisual está integrado por un conjunto de símbolos y normas de utilización que nos permiten comunicarnos con otras personas. Es un sistema de comunicación mixto (visual y auditivo). Los elementos de este lenguaje cobran sentido en la medida en que se encadenan de una determinada manera y forman un conjunto coherente. El modo en que estos pueden encadenarse será el sentido que cada autor querrá darle.

Tal como sucede con el lenguaje escrito, al crear un mensaje audiovisual tenemos que seguir ciertas normas sintácticas, que podrán influir poderosamente en el significado final. Los principales aspectos sintácticos a considerar son los encuadres, planos, los ángulos, los movimientos de la cámara, y el sonido.

Encuadre

Es lo que determina dónde empieza y termina el cuadro hacia la derecha, izquierda, arriba y abajo. Es delimitar y elegir qué entra y qué no. Para definir los encuadres se usan los tamaños de planos, ya que si se usa un plano general podrán verse (es decir, estarán dentro del cuadro) muchos más objetos (o más grandes) que si se usa un primer plano. El encuadre contiene dos elementos básicos: un plano y una posición de cámara, determinada por la angulación y perspectiva que tome.

Planos

Si se hiciera una analogía del cine con la literatura, se diría que cada plano es una palabra y, por lo tanto, el plano es, dentro del lenguaje del cine, el más pequeño enunciado narrativo, con el cual se construyen las frases del cine. Dentro de las bases de este lenguaje, el plano responde a un principio de economía narrativa, el cual quiere decir, básicamente, que cada plano debería mostrar lo exclusivamente necesario para el relato: su objetivo es dirigir y centrar la atención del espectador hacia lo esencial de la imagen presentada. A diferencia del teatro, donde el espectador posee libertad de elegir qué mirar o hacia dónde hacerlo, el plano en el cine anula esa libertad, para mostrar directa y únicamente aquello en lo que el espectador debe centrar su atención.

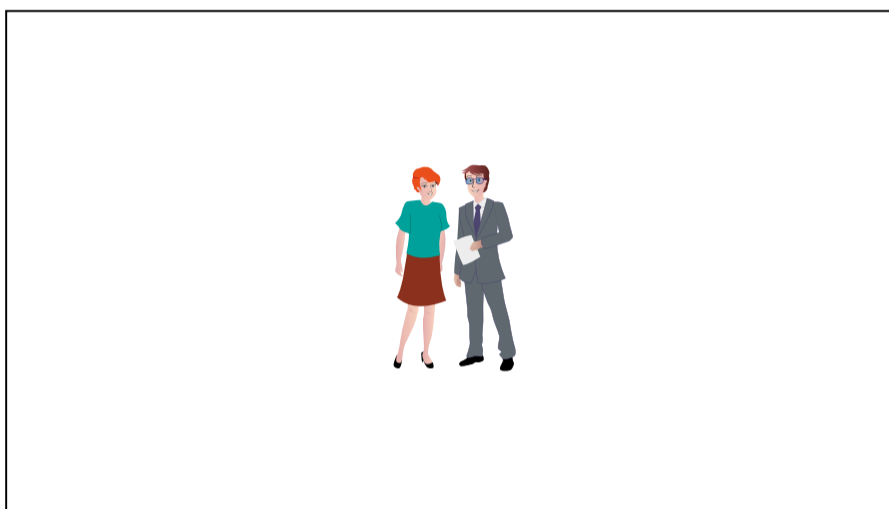
Hay diferentes formas de clasificar los planos. Aquí usaremos una clasificación en relación con la expresión, es decir con lo que transmiten. Esto nos da tres grandes grupos: planos descriptivos, narrativos y expresivos.



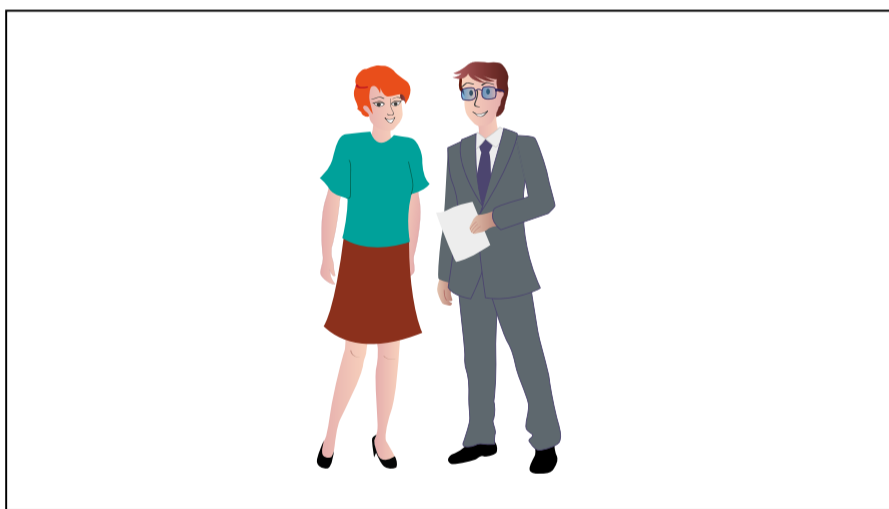
Hay otra clasificación desarrollada en relación con el tamaño del plano, es decir, con lo que se ve, con cuánto se ve en la pantalla.

A continuación, ordenaremos los principales tamaños de planos que se utilizan, en base a cómo se utilizan expresivamente.

- **Planos descriptivos** (describen el lugar donde se realiza la acción, el entorno)



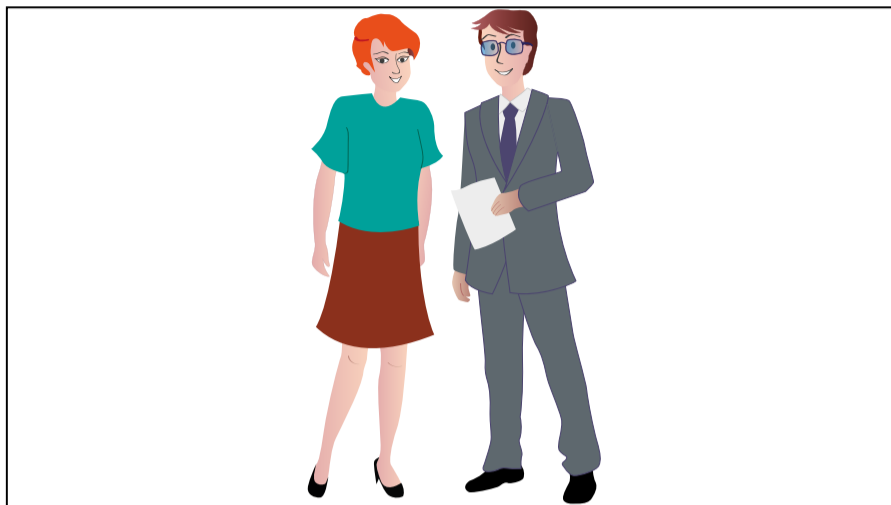
» **Gran plano general.** Muestra un escenario amplio en donde pueden aparecer muchos personajes. Existe una gran distancia entre la cámara y el objeto a filmar. Apunta a mostrar el espacio en donde se desarrolla la escena.



» **Plano general.** A diferencia del anterior, en este plano comienzan a distinguirse los contrastes entre los personajes. También tiene un valor descriptivo: ubica a los actores en el contexto en el que tiene lugar la escena. El plano general permite apreciar bastante bien la acción que despliegan los personajes, de manera que también posee un cierto valor narrativo.



- **Planos narrativos** (se escapa del entorno para contar la situación o la acción que se desarrolla)



» **Plano entero.** Se realiza de manera más cercana y propone el cuerpo del personaje como límite de toda la pantalla (de los pies a la cabeza). Le da a la escena un gran valor narrativo, al mostrar a la perfección la acción que desarrollan los actores. El plano entero también puede tener cierto valor descriptivo, ya que permite apreciar las características físicas generales del personaje.



» **Plano medio.** Muestra al personaje de la cintura hacia arriba. La cámara se ubica entonces cerca del personaje. Presenta la acción que este despliega y, por lo tanto, le aporta narrativa a la escena. En cambio, el ambiente que lo rodea ya no queda reflejado. Posee un valor expresivo, ya que la proximidad de la cámara permite apreciar las emociones del actor.



» **Plano americano.** Se trata de un plano medio pero un poco más ampliado, hasta la rodilla de los personajes. Este plano apunta a mostrar la cara y las manos de los protagonistas. De esta manera, logra un valor narrativo y también un valor expresivo. Este fue el plano característico de los *westerns*, ya que permitía mostrar a la vez, por ejemplo, la pistola y la cara de los personajes.



- **Planos expresivos** (muestran la expresión de los protagonistas, es decir nos transmiten sus emociones)



» **Primer plano.** Muestra la cara del personaje y sus hombros. En este caso, la cámara se ubica muy cerca de los elementos que registra. Tiene como objetivo un valor expresivo, porque apunta a subrayar las emociones y los sentimientos de los personajes. Estos planos suelen ser de una corta duración y se intercalan con otros, ya que no aportan mucha información sobre lo que hace el personaje y el contexto en donde está ubicado.



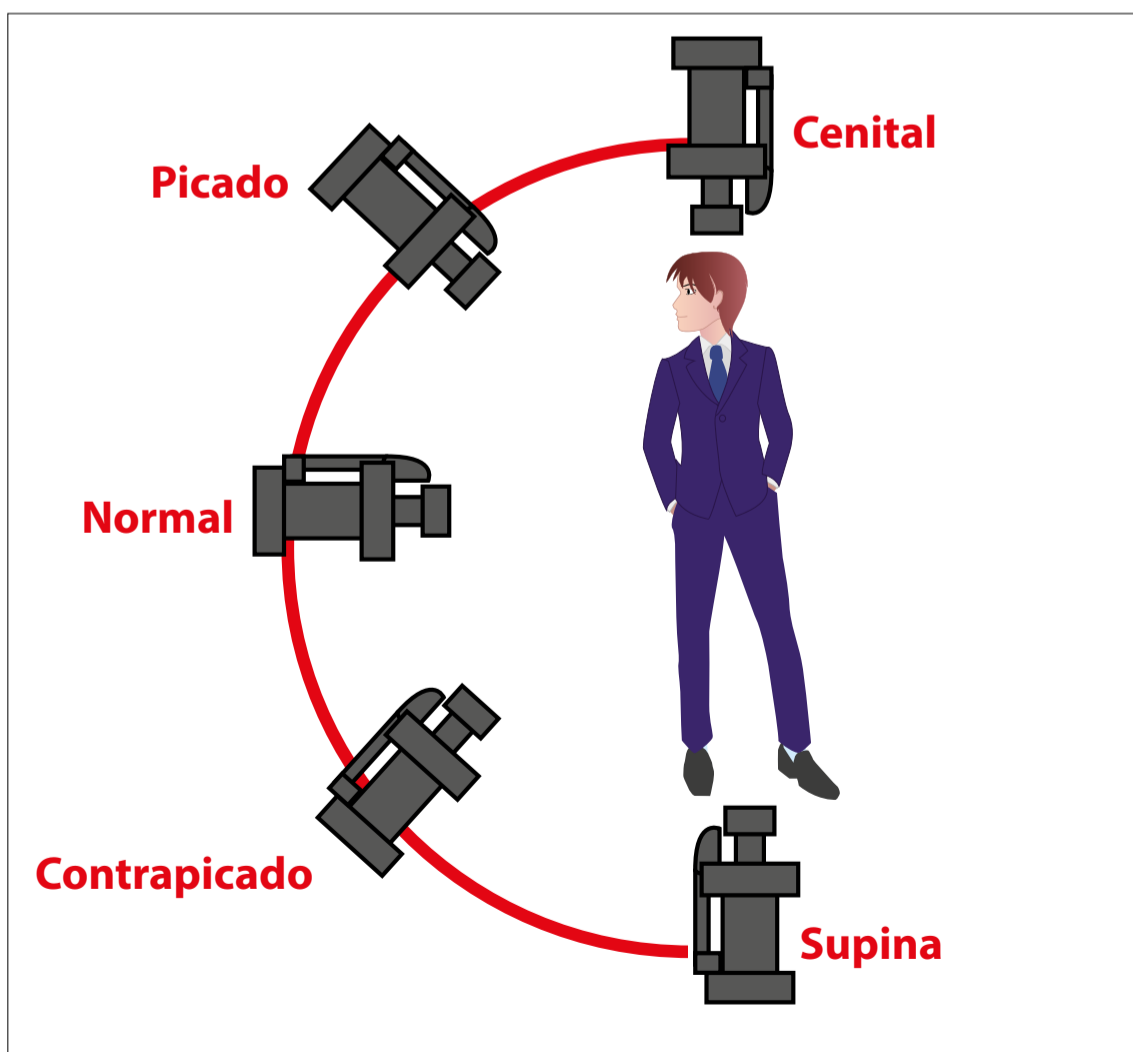
Por último, se encuentra el **plano detalle**. Muestra una parte de un objeto o personaje. La cámara se sitúa sobre los elementos que registra. El valor de la escena va a depender del contexto. Puede aportar valor descriptivo, narrativo o expresivo. Estos planos suelen tener una corta duración y se intercalan con otros planos que aportan más información sobre lo que sucede en la escena y sus personajes.



Posiciones de cámara

Según la posición de la cámara, el ángulo mediante el cual el objetivo captará los personajes se denomina:

- **Ángulo normal.** El ángulo de la cámara es paralelo al suelo y se encuentra a la altura de los ojos del actor, la cámara se ubica a la altura de la mirada del personaje. El ángulo normal es el que se utiliza habitualmente.
- **Picado.** Este ángulo se logra cuando la cámara obtiene un encuadre desde arriba hacia abajo. Le da a la escena un marcado valor expresivo, ya que el personaje aparecerá enfocado más pequeño en relación con el entorno. Denota debilidad, inferioridad o sometimiento del personaje.
- **Contrapicado.** Este tipo de ángulo, también reconocido como “vista de gusano”, se enfoca de manera tal que la cámara encuadre de abajo hacia arriba. De esta manera logra darle mayor valor expresivo a las imágenes, ya que el personaje aparece como más grande en relación con su entorno.
- **Cenital.** Es aquel en el que el punto de vista de una cámara se encuentra perpendicular respecto del suelo y la imagen obtenida ofrece un campo de visión orientado de arriba abajo.
- **Supina.** La cámara se coloca totalmente por debajo del sujeto, con un ángulo perpendicular al suelo. Se usa a nivel estético para dar dramatismo, interés a la escena o dar dinamismo a la acción.





Movimientos de cámara

Los movimientos de la cámara pueden ser físicos u ópticos. Podemos mencionar los siguientes tipos de movimientos:

- **Panorámica.** Es un movimiento físico que se logra mediante la rotación de la cámara hacia ambos lados (derecha e izquierda). Generalmente, la cámara se sitúa en un trípode y rota sobre su eje.
- **Travelling.** Es un movimiento físico que se logra desplazando la cámara sobre unos rieles. Aporta un gran valor expresivo, genera perspectiva narrativa y de relieve. Existen diversos tipos de travelling:
 - » Avance/retroceso: según si la cámara se desplaza desde un sitio lejano hacia uno más cercano, o al revés.
 - » Ascendente/descendente: la cámara sigue al personaje en movimientos hacia arriba o hacia abajo.
 - » Lateral: la cámara se mueve en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente. Permite seguir de cerca la expresión del personaje que está en constante movimiento.
 - » Circular: la cámara se mueve en círculo alrededor del personaje.
- **Zoom.** Es un movimiento óptico que se logra cuando el desplazamiento de zoom se ejecuta con cámaras que contienen objetivos variables o de zoom. De esta manera, se puede lograr que los objetos se acerquen o se alejen sin mover la cámara. Este movimiento también es conocido como “travelling óptico”. Hay que tener en cuenta que –a diferencia del travelling– con el zoom los objetos que se acercan, se achican.

Para profundizar



Para profundizar acerca del lenguaje audiovisual pueden visualizarse estos videos:

- [“Apuntes de película: Planos y movimientos”](#), en Educ.ar.
- [“Conectarse igual: Tutoriales de realización audiovisual. Encuadre y Plano”](#), en Educ.ar.



Elementos sonoros

En cuanto a los elementos sonoros, se pueden reconocer cuatro componentes principales: la música, los efectos de sonidos, las palabras y los silencios.

- **Las palabras.** El texto del guión, es decir lo que los personajes dicen. Es muy importante el tono utilizado porque va a connotar diferentes significados. Las voces deben ser claras.
- **La música.** la música puede funcionar de distintos modos. Puede ser simplemente la música que acompaña la escena pero generalmente puede reforzar otros mensajes. Incluso puede funcionar para reforzar sentidos en momentos precisos.
- **Los silencios.** Silencio es ausencia de sonido, ya sea palabra, música o ruido. El silencio sirve de pausa reflexiva tras una comunicación, para ayudar a valorar el mensaje. Incluso puede utilizarse con una intencionalidad dramática, puesto que el silencio revaloriza los sonidos anteriores y posteriores
- **El sonido ambiente o efectos de sonido.** lo que se denomina comúnmente ruidos. En muchos casos ayudan a completar sentidos, o a situarnos en lugares, a crear espacialidades que en la escena no se ven pero que se completan a partir del sonido.



Anexo 3

Ejemplos de guiones

Ejemplo 1. Guion literario cinematográfico

Escena 12 - Interior auto – Túnel - Noche

El relojito del tablero del auto marca la hora 21. María busca el teléfono celular en la cartera. Intenta marcar, no tiene señal. Mira por el espejo retrovisor y pasea su mirada por sus pertenencias dentro del auto. El auto se mete en el túnel hasta volver a estancarse. Mira nuevamente el auto de al lado: esta vez, una pareja se besa en medio del caos. María abre la puerta del auto, duda antes de pisar el asfalto inundado. Se acerca al auto de una mujer, deteniéndose frente a la puerta del conductor, arropada con la bata. Se queda mirando a la mujer, que continúa hablando por teléfono, mientras la mira de reojo. Al cortar, María le hace una seña. La mujer pasea la mirada por María de arriba abajo y, un poco entre sorprendida y asustada, traba la puerta con el seguro. Mira hacia adelante, tensa. María se pone frente al vidrio delantero del auto, un poco molesta.

María (desesperada): Te estoy pidiendo el celular prestado...

La mujer mira hacia los otros autos, como pidiendo ayuda. Un hombre que conversa con otro conductor ve la situación y le ofrece prestado su celular. María se acerca, chapoteando en el agua.

María: Gracias...

Hombre: No agarra bien la señal, pero quizás engancha.

María: Gracias, es un segundo....no quisiera dejar el auto solo.

María se aleja un poco. El hombre la observa, comenta algo en voz baja con el otro tipo.

María: Hola...ho...hola, mamá... hola, mamá, ¿me escuchás...? Sí, ¡hola, hola!!

María vuelve a intentarlo y se corta una vez más. Mira el teléfono y se acerca hacia el conductor del auto.

María: Se corta...



Hombre: ¿Querés volver a llamar...?

María: No, dejá, gracias, intento más tarde.

Se aleja ensimismada hacia el auto. En la caminata, ve su imagen reflejada en los vidrios polarizados de algunos de los autos varados. Se detiene apenas, como si el reflejo le devolviera una imagen distorsionada de ella misma: su bata de toalla, su pelo húmedo, el rímel semicorrido, su aspecto alterado. Sigue caminando mientras se acomoda el pelo. Y entra al auto, como quien entra a un refugio.

Ejemplo 2. Guion publicitario

Escena 12 - Interior auto – Túnel - Noche

1) Un lujoso hotel de una ciudad cosmopolita hoy en día.
Camina entre la gente y deja su bebida en una mesa.
Su caminata atraviesa la historia.
La música es moderna, pasamos por...

2) una Disco de los 80.
Atravesamos...

3) una fiesta psicodélica de los años 60.
Cruzamos...

4) un salón de baile de los años 50.
para pasar por...

5) un club de Jazz de los años 20.
Cruzamos la última puerta con el protagonista y estamos en...

6) un lujoso hotel cubano en 1862.
El protagonista pide un trago en la barra.

Texto de locutor de cierre.

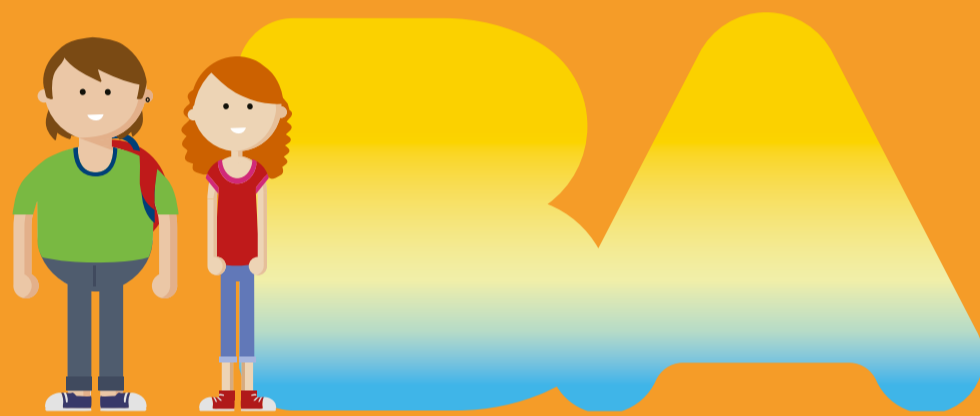


Ejemplo 3. Guion técnico (a partir del guion literario)

Secuencia o escena	Plano	Características del plano	Duración	Indicación técnica (plano, movimiento, angulación)	Imagen	Sonido
12	1	Tarde/Noche Túnel Luz tubo túnel	10 seg.	Plano: general Angulación: perpendicular Movimiento: panorámica	María, angustiada, busca un teléfono para llamar.	María (desesperada): Te estoy pidiendo el celular prestado...
12	2	Interior auto	10 seg.	Plano: corto Angulación: perpendicular Movimiento: paneo	María mira a su alrededor y ve como todos tienen una vida normal.	Bocinas de los autos del túnel.

Notas

- 1 Versiones libres de guiones utilizados en diferentes producciones audiovisuales.



Vamos Buenos Aires