















haciendo  
**VIDEOS**  
**COMUNITARIOS**



# Índice

 Querid@s lector@s -----	4
 Quiénes Somos -----	5
 Proyecto Audiovisual: el Comienzo de un Viaje -----	7
 Un Poco de Comunicación Comunitaria -----	13
 Del Tema a la Historia -----	19
 Un Poco de Lenguaje Audiovisual -----	33
 Del Guión al Rodaje -----	47
 Fotografía y Cámara -----	55
 Sonido -----	67
 Montaje y Edición -----	75
 Circulación -----	85
 Glosario -----	93



## Querid@s Lector@s

Estas palabras son la forma en que nos gustaría comenzar y continuar, un intercambio, un diálogo sobre nuestras prácticas, nuestros aprendizajes, nuestras dudas y desafíos. Nos mueve la necesidad de compartir y multiplicar metodologías, prácticas y contenidos, donde se entienda a la televisión y el audiovisual como herramientas dentro de un proceso, capaces de generar cambios en nuestras comunidades y en nosotros mismos.

Desde 2003 venimos compartiendo la experiencia de realizar y hacer circular videos comunitarios, vinculándonos y encontrándonos con diversas personas, colectivos, y organizaciones de muchos barrios de Montevideo, localidades del interior del país e inclusive del exterior.

Nos unen las ganas de transformar, las ganas de convivir, la solidaridad, la tolerancia, la justicia y la equidad. Nos motiva crear historias que valoren nuestros saberes, que cuestionen lo que parece incuestionable, que nos permitan reconocernos, re-encontrarnos con lo que somos.

Nuestra esencia ha sido y es, ir construyendo Árbol de forma colectiva, integrando las opiniones de todos lo que son parte. Cada día aprendemos un poco más, mientras nos surgen nuevas preguntas, ideas y sueños. Nos falta aún mucho por recorrer, por aprender, por realizar y por compartir. Uno de los mayores aprendizajes es que la formación y capacitación, junto con el acceso a la tecnología, son fundamentales para lograr una real transformación del medio audiovisual.

Estos textos surgen de las ganas de aportar a esas necesidades de aprender, y potenciar los procesos sociales, educativos y culturales, y lograr productos creativos y de calidad. Intentan sintetizar lo que hemos aprehendido y lo que nos han enseñado, pero están a la espera de convertirse en hechos, videos, proyecciones y acciones, para luego volver a ser reflexiones que nos permitan seguir profundizando, seguir caminando.

Verás que hay muchos espacios vacíos que buscan dar lugar a lo nuevo, a lo propio, a la experiencia particular de cada uno. La idea es que vaya acompañando el proceso de cada uno y aportando en cada momento algunas pistas y sugerencias.

Te invitamos a ser parte de esta historia. Un abrazo, desde Árbol



## Quienes Somos

Somos *Árbol Televisión Participativa*, una organización que trabaja en pos de democratizar el medio audiovisual, con el fin de fortalecer el derecho a la expresión, y de aportar a la convivencia y la transformación social. Promovemos la producción y difusión de audiovisuales realizados bajo metodologías participativas, facilitando el acceso a la tecnología y a los medios de comunicación, brindando formación y capacitación, con propuestas descentralizadas y de acceso gratuito.

La propuesta surge en 2003 con el *Proyecto Árbol*, promovido por *tevé CIUDAD*, el canal de la Intendencia de Montevideo. Desde entonces ha tenido una gran evolución, no solo en la magnitud de participación y diversidad de propuestas, sino también en su propia forma organizativa, constituyéndose en 2009 una asociación civil sin fines de lucro gestionada de forma participativa. El órgano máximo de decisión es un colectivo de personas con interés de generar una práctica cotidiana de aprendizaje, intercambio y consenso, con sus complejidades y desafíos, pero también con sus satisfacciones.

A través del Proyecto Árbol, promovemos que las comunidades de Uruguay cuenten sus historias utilizando el lenguaje audiovisual. Cada año realizamos una convocatoria pública que invita a participar a grupos, organizaciones, colectivos y personas de todo el país que les interese realizar videos comunitarios, para que vivan un proceso de reflexión, aprendizaje y convivencia; intercambiando saberes y experiencias.

La propuesta incluye actividades de formación, acompañamiento a la producción, apoyo a la difusión local mediante proyecciones y a la difusión masiva a través de *hacé y mostrá televisión COMUNITARIA*, un programa producido por Árbol, y emitido semanalmente por las televisoras públicas *tevé CIUDAD* y *Televisión Nacional de Uruguay (TNU)*. Desde su nacimiento en 2003, ha permitido la formación de unas 1.300 personas, y la producción y difusión de más de 200 videos comunitarios.





**PROYECTO  
AUDIOVISUAL:**

*El Comienzo de un Viaje*

Contar historias utilizando el lenguaje audiovisual con la intención de responder colectivamente a las necesidades comunitarias, requiere pensar en el video y en los procesos por etapas de una forma articulada, donde los contenidos o productos se apoyan y dinamizan.

Este proceso se inicia con la conformación del grupo, es decir, el encuentro de personas que deciden trabajar con una comunidad, y generar un diálogo que dé lugar al proceso de construcción de un mensaje audiovisual.

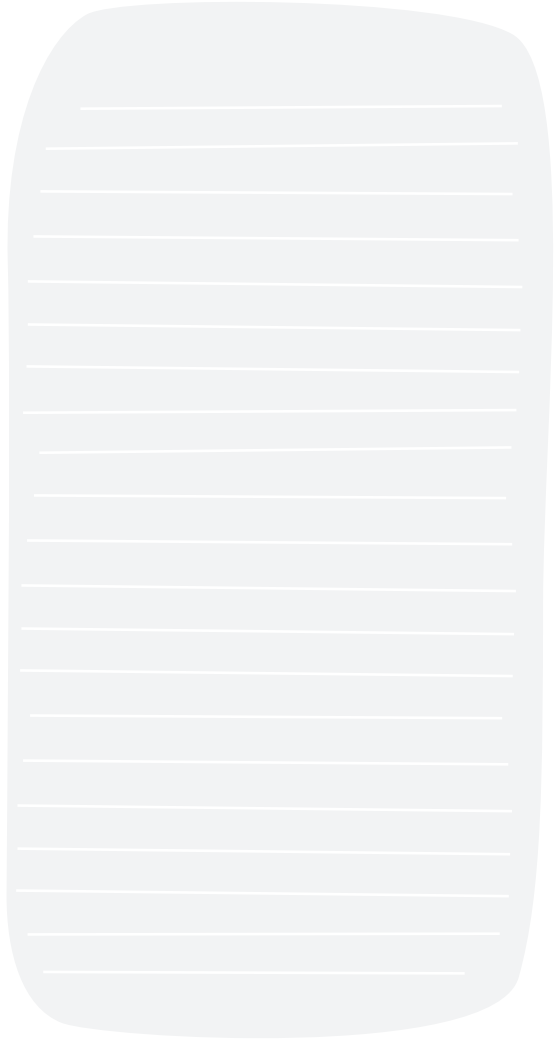
Para que sea posible que las intenciones y objetivos se concreten y que la forma en que se propone trabajar para conseguirlos sea coherente, ordenada y viable, es recomendable pensar este trabajo como proyecto, buscando la relación lógica de objetivos, actividades y recursos.

Escribir el proyecto permite organizarnos, definir tiempos, tareas y roles, y no perder el rumbo hacia el que decidimos ir (más allá de que en el camino modifiquemos un poco lo planificado), viendo y pre-viendo las diferentes etapas del proceso.

### **El tema**

El punto de partida es la enunciación de para qué hacemos el video, o sea, de nuestras intenciones, a través de la elección del tema. En esta etapa, donde se encuentran las necesidades del grupo con las de la comunidad, las preguntas claves son ¿qué queremos contar? y ¿para qué?

Es el momento más adecuado para centrar la atención en la escucha y el trabajo de campo, es decir el relacionarse directamente con diferentes grupos y personas de la comunidad, e integrar sus visiones, opiniones y formas de sentir en el proceso que se inicia.





Se busca sentar cimientos organizativos y conceptuales sólidos sobre los que construir el audiovisual y obtener los insumos para elegir qué contar y según quién, definir claramente cuál es la comunidad con la que queremos trabajar y el tema que tratará el video.

## **Desarrollo**

Una vez elegido el tema avanzamos al desarrollo de la historia, ya sea una ficción, un documental o mezclando diferentes géneros. ¿Cuál es la historia y cómo se va a contar? ¿cuál es nuestro punto de vista?

Es necesario reconocer los elementos que componen el tema y elegir aquellos que queremos que formen parte: el lugar y el tiempo, dónde y cuándo transcurre, el o los personajes que la protagonizan, cuál es el conflicto a resolver y el hilo conductor.

La historia es la anécdota que transmite el tema que se quiere tratar, por ejemplo: a través de la historia de un club de barrio se trata el tema de la identidad Barrial.

## **Pre-producción**

La pre-producción es la instancia previa al rodaje, que consiste en la organización y coordinación del trabajo y del equipo estableciendo roles definidos, la obtención de los insumos y recursos necesarios y la generación de acuerdos con todos los que participan de alguna manera.

En esta etapa, a partir del guión, se desglosan los recursos que la historia exige para ser filmada y se planifica el rodaje: cámara, micrófonos, luces, lugares, entrevistados, actores con su vestimenta y escenografía si es ficción, catering, acuerdos de uso de imagen, guiones, y todo lo que necesitemos.

## **Rodaje**

En esta etapa se graban las imágenes y sonidos que componen el video. Resultan muy útiles conceptos de fotografía y sonido para el uso de determinados equipos como la cámara y el micrófono y el trabajo de organización del equipo. Es el momento de desarrollar el trabajo previsto en las etapas anteriores, y en el que el trabajo en equipo articulado y respetuoso es indispensable.

## **Edición**

Es la etapa en la cual terminamos el video: en ella organizamos lo grabado y los otros insumos que podemos necesitar para contar la historia (música, fotos, sonidos, planos posteriores y otros archivos que contribuyan a que sea más entretenido y agradable narrativa y estéticamente). Es necesario poner en juego conceptos de montaje que nos ayudan a contar, y conocer el programa de edición que vamos a utilizar.

## **Circulación**

Por último, el video terminado se socializa. Se promueve el diálogo con el público, a nivel local de la comunidad, (a través de proyecciones, y otras actividades), masivo (televisión, internet, festivales) o de la forma que podamos crear. Debates, encuentros temáticos, reuniones con otros grupos afines y todos los espacios son propicios para mostrar nuestro video y compartir e intercambiar miradas con otros.

## Etapas

## Descripción

## Producto

Definición de Tema

¿DE QUÉ VAMOS A HABLAR?  
Prealimentación

Tema

Desarrollo

¿CUÁL ES LA HISTORIA?  
Sinópsis

Historia

Pre Producción

¿CÓMO VAMOS A FILMARLA?  
¿Cómo nos organizamos?  
¿Qué recursos necesito?

Plan de Producción  
Plan de Rodaje

Rodaje

¿ESTOY GRABANDO TODO LO QUE NECESITO?  
Seguimos el guión y plan de rodaje

Material en Bruto

Edición

¿CÓMO ORDENO EL MATERIAL?  
¿Se cuenta la historia?  
Uso el programa de edición

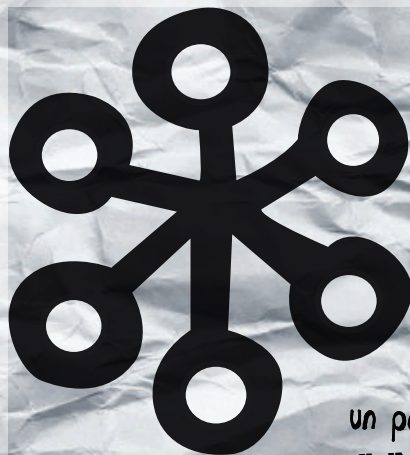
Video

Circulación

¿CÓMO ORGANIZO LA PROYECCIÓN?  
Otras formas de circulación  
del video

Proyección Local  
Emisión Televisiva





un poco de  
**COMUNICACIÓN**  
**COMUNITARIA**

Quienes abren estas páginas quieren saber lo básico para realizar un video comunitario. Quieren contar historias acerca de ellos, de su barrio, de su entorno, de sus problemas, de sus vínculos, o mostrar otra mirada acerca de lo que les interesa, de lo que hacen. Quieren comunicarse con otros.

El video nos invita a contar nuestras historias, las que nos gustan, las que nos interesan, las que cuentan de nuestro mundo cotidiano. Es un proceso de trabajo con otros para llegar a un objetivo: contar nuestras historias.

En la calle, en el almacén, en el liceo, en la escuela y por donde andemos, si nos fijamos con atención, encontramos, personajes interesantes, historias fantásticas sobre el barrio, lugares increíbles, cuentos y leyendas. Todos los días nos cruzamos con historias que hablan de lo que nos pasa.

La *comunidad* es donde nacimos, donde vivimos, quienes nos sostienen, con quienes nos relacionamos. Es territorial, emocional, familiar, temporal, imaginaria, real, impuesta, elegida, amada, odiada, amiga. Siempre pertenecemos a una comunidad (o varias), somos bichos comunitarios por definición. La base de la comunidad es el vínculo, y la comunicación permite el sostén y construcción de esa base.

“Communis”, es la raíz latina de la cual derivan los términos comunidad y comunicación, y significa “poner en común algo con otro”, lo cual requiere de establecer vínculos, intercambiar ideas, saberes y sueños, dando sentido a nuestras vidas y a nuestro accionar individual y colectivo.

Una comunidad es el resultado de ese “algo común”, que es lo que le da el sentido de pertenencia a quienes somos parte de ella (por ejemplo, soy de La Teja, soy hincha de Peñarol, soy joven, soy mujer), y la diferencia de otras comunidades.

Cada uno de nosotros pertenece a varias comunidades, ya que somos, hacemos y tenemos distintas cosas, que nos determinan. Grupos de referencia diversos, que inclusive pueden crearse, desaparecer o cambiar con el tiempo.

Somos partícipes en su construcción y lo hacemos a través de la escucha, la expresión y nuestro accionar. Nuestras comunidades piensan y sienten, tienen memoria, aprendizajes y problemas, son personas, lugares, sueños e historias.

Tanto la comunicación como la comunidad son procesos de construcción de identidad. Procesos de todos los días. El proceso de comunicación comunitaria es también un proceso educativo, en el cual buscamos la transformación de nosotros y de nuestra realidad. Buscar qué cosas no nos satisfacen, qué nos da “rabia”, qué necesidades tenemos, que nos gusta, que cambiaríamos.

El video comunitario es una invitación a contar nuestras historias y mostrarlas. Historias de lo que hacemos, de lo que pensamos y de lo que sentimos, de lo que queremos cambiar y lo que queremos preservar. Historias en imagen y sonido. Historias de nuestras cercanías, de nosotros, de nuestras comunidades. Una invitación a participar.

### **Pero, ¿para qué contar historias?**

Esta es la primera pregunta que tenemos que hacernos como grupo realizador. La cámara y el audiovisual se proponen como herramientas en la comunidad, donde nos interesa la intención del video.

Informar acerca de problemas, cuestionar formas, crear nuevos escenarios, intercambiar, registrar acontecimientos, entretener,

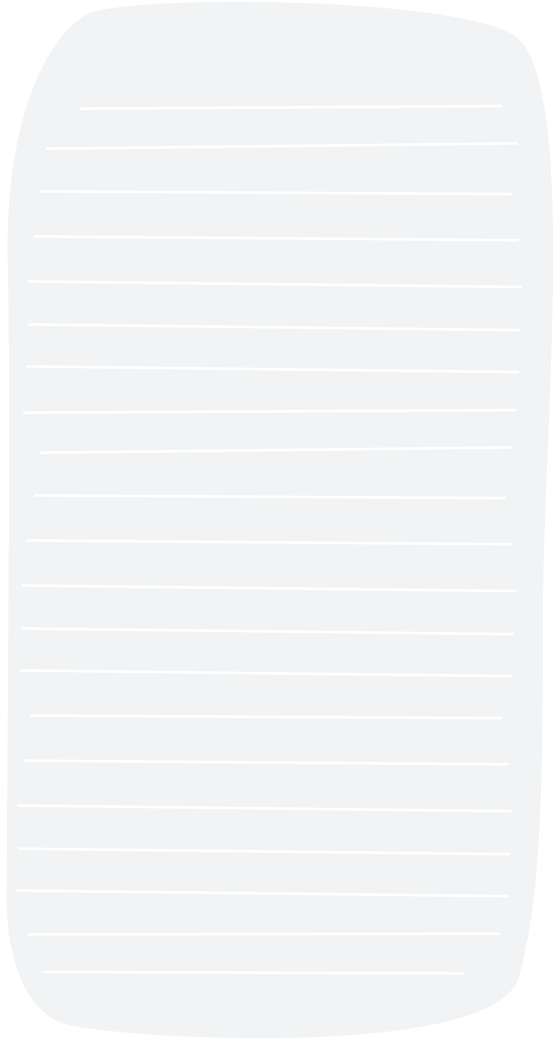
trabajar con diferentes grupos, proponer otra mirada y todos los usos que podamos encontrar.

El video al igual que la cámara son herramientas, un medio no un fin en sí mismo; que toma su sentido cuando la utilizamos, cuando le damos un significado que responde al objetivo que nos planteamos.

Todo video comunitario, además de ser un producto, es un proceso y un espacio para poder hacer con otros, con nuestras comunidades; y tiene un objetivo.

Idear, guionar, investigar, encontrar lugares, editar, conseguir recursos, filmar; son algunas de las tareas para la realización que abren espacios de participación para los diferentes integrantes del grupo realizador y para la comunidad, en las distintas etapas. Invitando a compartir saberes, recursos y miradas.

La participación como eje central de nuestro proyecto, nos permite encontrar los caminos para enriquecer nuestra mirada y comunicarnos mejor con la comunidad. Realizar un video comunitario es una tarea grupal, colectiva, con un sentido claro.





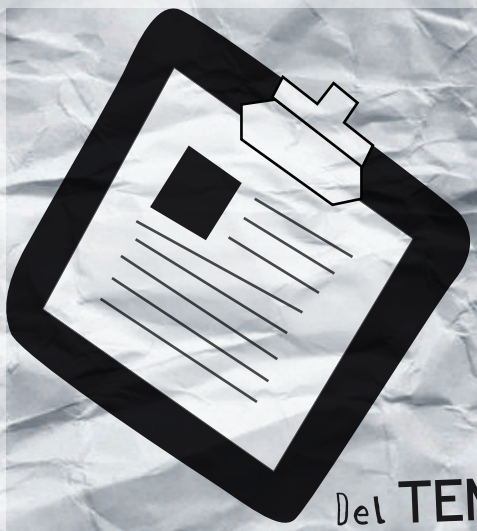
## Preguntate ¿?

- ¿Cuál es su comunidad de referencia? ¿Cómo la describirían? (Integrantes, lugares destacados, barrios, intereses, vida cotidiana, aspectos propios, personajes)
  - ¿Cuál es el sentido de su video? ¿Para qué? (Informar, mostrar, cuestionar, intercambiar, problematizar, nuevas perspectivas, identidad)
  - ¿Cuál es el público objetivo? (Edades, lenguaje, códigos, que les gusta, que hacen)
- 

## Para profundizar +

- *El comunicador popular*, Mario Kaplún.
- Capítulo 1 de *Aportes para la realización de videos comunitarios y participativos*, Colectivo Árbol.





Del **TEMA**  
a la **HISTORIA**

Un video cuenta una *historia*, ya sea ficción, documental, o el género que elijamos. El primer paso es elegir *el tema*. Todo video lleva un tema en su trama: adolescencia, violencia, género, familia, basura, tecnología, el barrio, fútbol, etc. Algún tema que nos mueve, agrada, motiva o molesta. Algo para mejorar, algo para mostrar, una nueva mirada sobre algo conocido. Aquello de de lo que vamos a hablar, el tema, es el marco del video.

Podemos definir un tema que le interese al grupo o podemos rastrear los temas que están “dando vueltas” en nuestra comunidad. A partir de allí podemos desarrollar un sinnfín de historias para tratar el tema elegido. Esta etapa es muy importante ya que de alguna manera comenzamos a delinear nuestro video y el sentido que queremos darle. Comenzamos a imaginarlo.

Definir el tema nos permite delimitar y enfocar nuestra mirada y energías. Todo tema lleva un trabajo de exploración. Qué pensamos y sentimos sobre el tema. Qué piensan en nuestra comunidad, cómo lo sienten, cómo los afecta. Investigar los diferentes puntos de vista.

Esta primera etapa supone el pararnos en el lugar desde donde vamos a contar nuestra historia. Encontrar nuestra perspectiva propia. Qué es lo que queremos decir del tema, qué queremos cuestionar o cuáles son los puntos de vista alternativos que decidimos mostrar. Qué es lo que queremos exponer.

Para ello es importante comenzar escuchando y nutrirnos de lo que “dice” nuestra comunidad (y nuestro grupo) ya sea a nivel explícito o implícito, verbal o no verbal. Qué se “dice” en los lugares comunes (almacenes, peluquerías, escuelas), qué opinan los referentes y actores comunitarios (maestras, educadores, referentes barriales, antiguos pobladores), qué se ve en la “calle” (graffitis, pintadas, murales, esquinas, calles, corredores).

Valorando y respetando las diferentes miradas en la comunidad, teniendo en cuenta su diversidad, sus conocimientos y saberes, su historia, sus imaginarios y sus códigos.

A este momento se le llama *pre-alimentación*, donde no sólo es importante escuchar a la comunidad, sino también escucharnos a nosotros mismos, dar cuenta de nuestras motivaciones, saberes e inquietudes, para poder tener claro desde dónde y cómo podemos escuchar al otro.

Para esta etapa podemos utilizar todas las estrategias que tengamos a mano: hablar con conocidos, recoger material filmado, buscar noticias de prensa, generar entrevistas, salir a fotografiar los lugares, estar atentos a lo cotidiano. Así contemplaremos tanto las necesidades y motivaciones de la comunidad, como las del grupo.

Elegir el tema, es decidir lo que vamos a contar, o sea seleccionar entre la inmensa variedad de experiencias y posturas, la que más se acerca a nuestro objetivo. Muchos de los temas son demasiado amplios como para poder contenerlo en una historia y pueden revelar sub-temas específicos (por ejemplo, el tema Género puede contener los subtemas, violencia doméstica, mujer y trabajo, el ser hombre hoy, prejuicios, sexualidad, el trabajo doméstico, entre otros.). A partir de allí podemos distinguir cuáles son los (sub) temas que nos interesan para desarrollar en un video y “bajarlos a tierra”.

Una vez que definimos qué queremos y podemos aportar a nuestra comunidad y el tema específico que nos interesa, comenzamos a trabajar la historia y cómo contarla. Lograr que sus integrantes se involucren e identifiquen y vivan la narración como una experiencia cotidiana y a la vez extraordinaria, que les traiga reflexión y amor por su entorno. Con imágenes y sonidos propios y significativos.

Lugares conocidos, personajes cotidianos, eventos barriales, experiencias de vida, historias, mitos, leyendas.

Todo tema nos permite generar muchas historias y a su vez hay múltiples formas de contarlas. Tenemos que investigar acerca de los formatos que nos gustan y los que gustan en nuestra comunidad (series, videos de internet, películas, informativos, documentales, videartes, videoclips), y los que pueden servir para mostrar nuestro tema.

Tenemos que tener en cuenta a nuestro público objetivo (formas, lenguajes, códigos en común, estéticas) y el sentido de nuestro video. No es lo mismo producir para mostrar en liceos (para intercambiar opiniones y posibles soluciones) que plantearnos cuestionar un hecho cotidiano que perjudica la salud de un barrio (intentando generar prácticas más saludables), a pesar de ser el mismo tema (por ejemplo, la basura).

La historia es la anécdota que transmite el tema que se quiere tratar, por ejemplo: a través de la historia de dos jóvenes se trata el tema del amor. De todas las posibles historias, elegimos una que intente abarcar las características del tema, nuestra intención y el público destinatario. Y a su vez, que sea posible de realizar en nuestro contexto (tiempos, energías, cantidad de actores, lugares y recursos necesarios).

De los elementos que componen el tema elegimos aquellos que queremos que formen parte de la historia: el lugar y el tiempo, dónde y cuándo transcurre, el o los personajes que la protagonizan, cuál es el conflicto a resolver.

Podemos continuar inventando nuestra historia agregando personajes, sucesos, trabajando cuál será el hilo conductor o la estructura narrativa (cómo empieza, desarrolla y termina) que a lo largo de ella tocará el tema elegido de forma más explícita o más sutil,

pero siempre teniendo como eje nuestro tema y lo que queremos expresar.

Es importante tener en cuenta que cada suceso que imaginemos que pasa en nuestra historia, en la realización del video llevará tiempo y esfuerzo de planificación y filmación. Por lo tanto está bueno pensar en qué medida estos elementos aportan a la historia y a lo que queremos contar, para dejar solo lo más esencial.

La *sinopsis* es útil a la hora de ver qué es lo esencial, es la anécdota clave de nuestra historia. Consiste en un párrafo de aproximadamente 5 líneas que sintetizan la historia y permite que cualquier persona pueda conocer rápidamente de qué va a tratar el video.

Incluye datos de quién o quiénes son los protagonistas, dónde y cuándo transcurre la historia, y cómo se desata el conflicto. Incluso entrelineas puede sugerir cual será el tema que se desplegará en la historia.

Otra herramienta útil es el *tratamiento*, donde desarrollamos el cómo se va a ver y oír esa historia, qué géneros se usarán, qué recursos narrativos decidimos que son los más adecuados para desarrollar el tema; aquí es importante incluir aspectos de la identidad comunitaria, y permitirnos descubrir y crear formas propias de contar.

Una vez que sabemos cuál será la historia – sinopsis - y cómo se contará –tratamiento-, pasamos a desarrollarla, a través del *guión*.

Si decidimos hacer un documental, existe lo que se llama *escaleta*, un guión simple que ordena las acciones que suponemos acontecerán a partir de nuestro conocimiento del tema (entrevistas, imágenes de archivo, fotos, músicas, etc.).

Si decidimos hacer ficción existen el guión literario y el guión técnico.

### **De la historia al guión literario**

Hacer un video es contar una especie de “cuento”. Ya sea un documental sobre un personaje de nuestro barrio, una historia creada para mostrar un tema que interesa, un video clip con imágenes de nuestro entorno o una publicidad a favor de algo. Es contar con imágenes y sonidos. Y para comenzar tenemos que escribirla. A esto le llamamos el *guión literario*, donde la historia se narra (escribe) como un cuento.

La forma más sencilla de contar una historia es estructurarla en 3 momentos: el principio, el desarrollo y el final. Este orden puede ser alterado debido a fines expresivos y narrativos, pero toda historia comienza (se presentan los personajes y los lugares) se desarrolla (algo pasa en la vida de estos personajes que hace que lo tengan que resolver, tomar decisiones) y termina (se resuelve el conflicto).

En el principio se presenta lo que es necesario para que el espectador empiece a entender la historia: el tiempo y espacio donde se desarrolla, él o los personajes, situación que viven.

Luego se da el desarrollo de la historia: se presenta el conflicto (algo que hace que todo cambie), y cómo el personaje lo va viviendo y resolviendo; hasta llegar al final que es cuando se resuelve (o no) el conflicto, y donde damos cuenta de que la situación que se nos presentó al inicio ha cambiado (o no).

Uno de los elementos fundamentales es la presencia de personajes, que además de personas individuales pueden ser grupos, barrios, países, animales o actividades. Tienen metas en la historia, y como en la vida real les van sucediendo cosas. Los personajes nos guían a través de la historia, la vivimos con ellos.



Es importante pensar en los personajes, darles vida, reconstruir su historia, pensar en cosas sobre ellos, datos que aparecerán en nuestro video o no, pero nos sirven a nosotros como inventores para conocerlos. Que piensan, que sienten, de donde vienen, hacia donde van. Viven en un tiempo y contexto donde transcurre la historia. No es lo mismo un joven hoy que en los años 70', o un joven del barrio Lezica que de Palermo.

Cuando los personajes son de la “vida real” como en los documentales, es necesario conocerlos, saber un poco de su historia, establecer un vínculo, para que nos cuenten sus anécdotas, sus actividades, su vida.

Las historias que nos interesan son aquellas en las que suceden cosas (que podrían sucederle al espectador), algo está pasando y el espectador quiere saber que es. La esencia de la historia es la acción. Algo tiene que pasar. Un problema, una situación extrema, un momento importante, algo inesperado.

Como en la vida cotidiana, siempre algo ocurre. Si observamos nuestro diario vivir constantemente hacemos cosas, nos pasan cosas. Un problema, una situación extrema, un momento importante, una sorpresa, algo inesperado, una sonrisa, un llanto.

Cuando mostramos un video, describimos y emocionamos, contando una historia a quienes se disponen a recibirla, intentando que el espectador se “meta en la historia” y la viva como suya o cercana. Por eso es importante que pasen cosas. Aquí entra el conflicto (situación problema a resolver, accidente, giro inesperado, algo que motiva y mueve al personaje) que hace que el personaje tenga que decidir, optar, hacer. A lo largo de una historia pueden suceder varios conflictos y con diferente intensidad.

Existen 2 grandes géneros para contar historias, documental y ficción, y dentro de ellos varios subgéneros: en documental - poético,

expresivo, observacional, participativo, reflexivo, performativo-, y en la ficción - aventura, melodrama, terror, suspenso, comedia, entre otros.-

Para la ficción se crean situaciones, lugares y personajes, que no pertenecen al “mundo real”, se crea una realidad para el video; mientras que para el documental se toma directamente lo que sucede en ese mundo. En ambos hacemos un recorte de la “realidad”, tomando y mostrando lo que creemos importante, buscando decir algo sobre esa “realidad” y ese tema, un mensaje que plantea una opinión, un punto de vista.

Podemos elegir uno de los géneros para hacer nuestro video, o podemos utilizar varios de ellos en el mismo video, siempre y cuando aporte al entendimiento del mensaje que se quiere transmitir, y logren una historia entretenida, verdadera y creíble (más allá de que el mundo sea real o inventado).

### **Algunas pistas para escribir nuestro guión literario:**

- Un guión tiene como objetivo ser una película, y como tal, toda su estructura está concebida para facilitar el trabajo.

- Comienza con una síntesis de la historia imaginada (aspectos generales) y luego desarrolla los diferentes momentos y acciones. La sinopsis, es donde desarrollamos la historia en 5 líneas que incluyen los datos principales para que otra persona pueda entenderla (dónde y cuándo transcurre, los personajes, cómo empieza, se desarrolla y termina).

-Trata de describir todo lo que sucede en términos de lo que se puede ver u oír. Si escribes que el personaje está pensando en algo, recuerda que en la película no veremos en que piensa, salvo que estés imaginando que se pueda oír la voz de su pensamiento u otro recurso que se te ocurra.

-Haz que sean tus personajes los que se apasionen con sus ideas. Recuerda que tus personajes son lo que hacen y su manera particular de hacer lo que hacen. Lo que vemos y oímos en la pantalla es lo que “es”.

-Los personajes creíbles viven en un mundo de datos concretos, donde las esquinas tienen nombre y las amenazas son más crudas si se describen. Los personajes no tienen que ser todos inteligentes, tú tienes que mostrar tu inteligencia cuando haces hablar a tus personajes desde su esencia y en su circunstancia.

-En el buen diálogo siempre están pasando cosas. Si quieres personajes con más de una dimensión, deja suficientes vacíos como para que el espectador los complete. El silencio también es parte de los diálogos.

-La acción es la que tiene la mayor fuerza argumentativa. La acción que es movilizadora por las palabras concretas, genera emociones concretas.

-Las emociones no se describen, se actúan. Los sentimientos y las emociones, iluminan u obstruyen las palabras, las hace titubear, decir otra cosa, hacen hablar a los personajes como personas dolidas, conmovidas, rabiosas o enamoradas.

-Incluye los diálogos, detalles y sensaciones de los personajes, aspecto de los lugares, los colores y todo lo que creas importante en la escena.

-Por último, las escenas comienzan ya comenzadas y terminan cuando dejan de funcionar.

## Del guión literario al guión técnico

Luego que tenemos nuestra historia escrita pasamos a imaginarla como video. Aquí tenemos que incorporar elementos del video que tienen su lenguaje específico, el llamado lenguaje audiovisual.

La herramienta para eso es el *guión técnico*. En el guión técnico se divide el cuento en escenas, y se las relaciona con la imagen y el sonido que le corresponde. Es el momento donde el encuentro de estas dos dimensiones se potencia para lograr “decir” lo que queremos. Para llegarle al espectador.

Contamos con varios elementos a la hora de armar nuestro guión técnico. Podemos distinguir entre elementos visuales – imágenes, acciones grabadas, imágenes de archivo, fotografías, dibujos, etc. -, y los sonoros – voces, música, silencio, y efectos. Es importante distinguir y a su vez integrar estas dos dimensiones. Cada una de ellas es recibida por dos sentidos bien distintos: el oído y la vista.

La dimensión sonora - risas, música, golpes, silencio - nos envuelve y emociona, llega a nuestro mundo afectivo y nos dispara sentimientos.

La dimensión visual – rostros, calles, dibujos, letras - nos describe y explica, llega a nuestro mundo racional con un (des)orden de datos presentados de forma simultánea.

En el guión técnico se anotan todas las pistas para poder filmar. Tipos de plano, sonidos ambientes, ruidos específicos, momento del día, tipo de luz que buscamos, zoom, movimientos de cámara y todo lo que explique mejor el “clima” (tenso, alegre, frío, triste, solitario, asfixiante, pesado) que queremos de cada situación y como vamos a registrarla.

Una de las formas para entender los diferentes planos es dibujar algunos planos clave de la historia. Esto nos dará una primera idea de cómo funcionan juntos los diferentes planos y permite que a la hora de filmar tengamos claro donde poner la cámara. El desarrollo de toda la historia como si fuera un “comic” se llama *storyboard* y es muy usado para ver como quedarán las diferentes escenas.

No hay un formato “único” de guión técnico. Una planilla de guión técnico debería contener por lo menos: numero de escena, si es de día o noche, la acción, el lugar y sus personajes, el valor de plano que usaremos, el dialogo y el sonido ambiente.

A large, light gray rounded rectangle containing horizontal lines, serving as a storyboard template. It is positioned on the right side of the page, adjacent to the text.

# Cuál es la historia de su video?

Título

Principio

Desarrollo

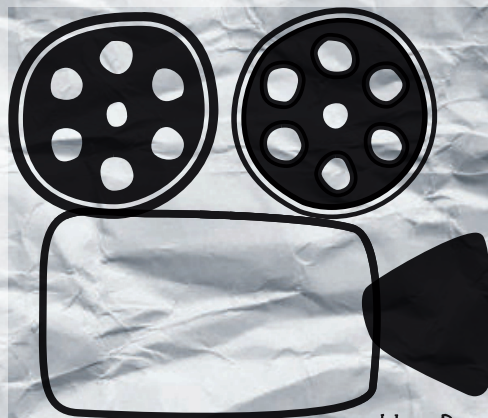
Final

# Ejemplo de Guión Técnico

Escena	Plano	Lugar	Int. Ext.	Noche Día	Descripción (acción)	Diálogo	Sonido	Descripción (imagen)
1	PG	Parque - hamacas	EXT.	DÍA	<i>La plaza está vacía. Ana hamaca a su hija María. Pedro llega y la abraza.</i>	<i>PEDRO: Ana! Cómo estás tanto tiempo? ANA: Bien, vos?</i>	<i>ambiente, ruido de hamaca al moverse</i>	<i>Vemos de pies a cabeza a los personajes en las hamacas de perfil a cámara. Pedro entra por izquierda de cuadro.</i>
1	PP	Parque - hamacas	EXT.	DÍA	<i>La plaza está vacía. Ana hamaca a su hija María. Pedro está a su lado.</i>	<i>PEDRO: Ana! Cómo estás tanto tiempo? ANA: Bien, vos?</i>	<i>ambiente, ruido de hamaca al moverse</i>	<i>Vemos plano de la cara de la hijita de Ana que mira hacia arriba a sus padres.</i>
2	PM	Living casa de Luis	INT.	NOCHE	<i>Luis está sentado en el sillón. Atrás, de fondo hay una biblioteca y una lámpara</i>	<i>Entrevista a Luis. Preguntas a hacerles:</i>	<i>Se escuchan preguntas en off del realizador. (Se graban por las dudas pero la idea es que no salgan después en el video editado). Luis contesta.</i>	<i>Vemos a Luis sentado en el sillón, encuadrado su rostro y hombros hasta el pecho, en un costado del encuadre, mira hacia realizador que está afuera del cuadro a un costado de la cámara.</i>







Un Poco de  
**LENGUAJE**  
**AUDIOVISUAL**

La narración se divide en unidades que ayudan a estructurarla. La más pequeña es el *plano* que es la parte de acción filmada que se encuentra entre dos cortes de cámara. El plano comienza y termina en una misma toma de grabación.

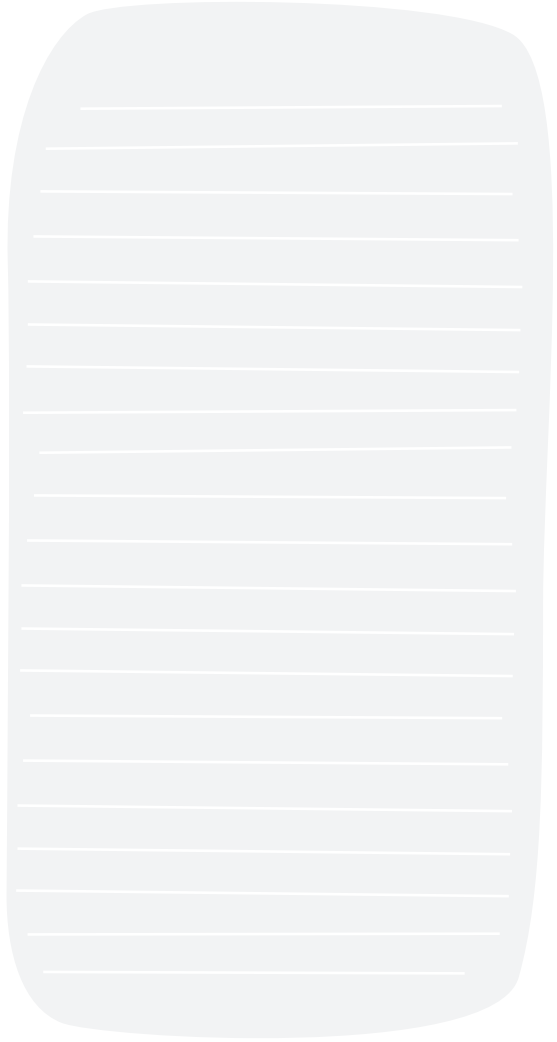
Hay diferentes tamaños (valores) de planos, que se plantean en relación al sujeto principal de la acción (éste puede ser una persona, un animal, situación, lugar, etc.). Se llaman valores de plano y tienen sus nombres: plano general, plano entero, plano medio, primer plano, entre otros.

Generalmente se comienza con un plano general que presenta todos los elementos y sus relaciones, para pasar luego a uno medio, y por último acercar al espectador al primer plano.

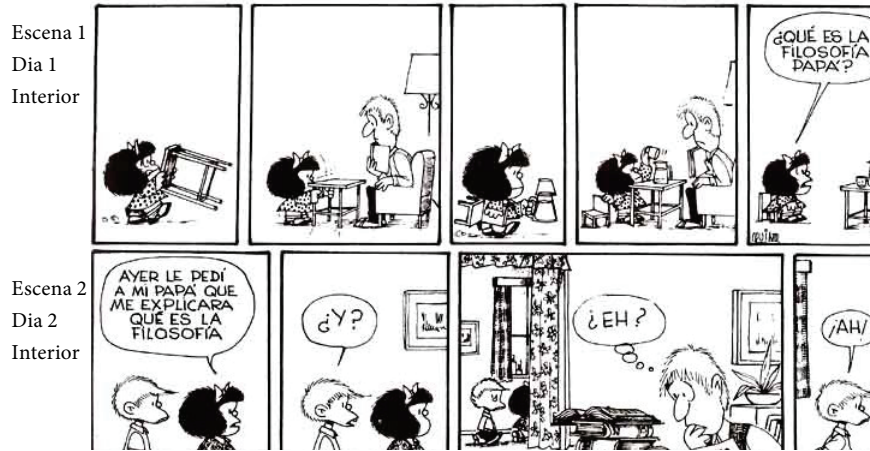
Cuanto más amplio es el espacio que se ve en el encuadre se dirá que el plano es más abierto y cuanto más pequeño, (más cerca esté la cámara del objeto o más zoom puesto) se dirá que el plano es más cerrado.

La unión de planos sucesivos desarrollados en un mismo tiempo y espacio conforman la escena. La *escena* conforma una unidad de tiempo y de acción. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo.

La escena es una unidad de acción-situación, que sucede en un mismo espacio y tiempo. Por lo general se desarrolla en una “sola locación” (un solo lugar) y en un solo periodo de tiempo. Está compuesta por un plano solo o una serie sucesiva de planos que nos muestran la acción desde diferentes ángulos y distancias a medida que esta va aconteciendo.



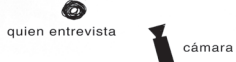
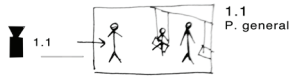
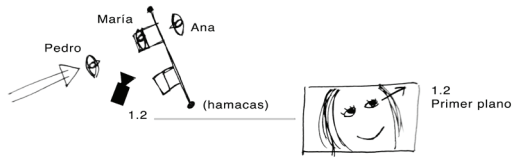
Está compuesta por un plano solo o una serie sucesiva de planos que nos muestran la acción desde diferentes ángulos y distancias a medida que esta va aconteciendo.



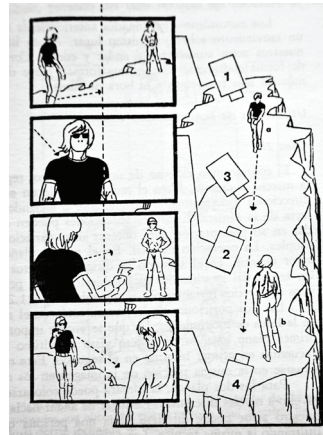
Una buena manera de comenzar a escribir nuestro guión técnico a partir del guión literario es comenzar dividiéndolo en escenas.

Muchas veces los cambios de escena resultan evidentes en la escritura porque conforman párrafos distintos. Cuando contamos historias paralelas hay que dividir las para el guión técnico, lo que nos ayuda a enumerar todas las cosas distintas que hay que filmar.

# Complementos de guión técnico



- Ejemplos de diseño de planta de ficción y entrevistas



- Ejemplos de storyboard

## Algunos valores de plano

### *Plano general*

Es el que se utiliza para mostrar la relación entre el personaje y su entorno, apreciándose claramente su relación con el espacio que lo rodea. La gama de planos generales se extiende desde una vista general, donde al ser humano se lo percibe como un minúsculo punto, hasta un plano casi entero del personaje. Este tipo de plano se usa principalmente para centrar la acción, situarse en el ambiente en el que se desarrolla, contextualizar al personaje, consiguiendo la información necesaria para iniciar el relato. Puede durar mucho tiempo, ya que aporta mucha información al mostrar acciones, elementos decorativos y ubicaciones.



### *Plano entero*

Muestra la figura humana cuerpo entero, desde su cabeza hasta los pies. El personaje toma importancia sobre el entorno. Le otorga cierto valor descriptivo al apreciar las características generales del personaje. Es de utilidad en situaciones de movimiento o de acciones físicas ya que describe las acciones físicas de los personajes.



### *Plano americano*

Es aquel en el que los límites inferior y superior de la pantalla coinciden con la cabeza y las rodillas de la persona. Al igual que el plano entero refleja las acciones de los personajes e insinúa el escenario, pero la figura humana cobra mayor protagonismo.

Se encuentra en la frontera de un plano expresivo (rasgos, y sentimientos de las personas) y descriptivo (movimiento, las acciones que se realizan).

Podremos utilizar este plano para capturar a dos sujetos, pero en este caso el fondo quedará totalmente tapado y es posible que la escena quede repleta de personas.



### *Plano medio*

Muestra la figura humana desde cabeza hasta la cintura, permite ver el movimiento de brazos y manos, y podemos observar las expresiones de los protagonistas. Así concede mayor importancia a los aspectos emocionales del sujeto.

Dos factores a tener en cuenta:

- 1) el fondo puede o no estar desenfocado según el protagonismo que queramos darle al sujeto;
- 2) la posición del personaje, procurando escapar de planos totalmente frontales, buscando posiciones en ángulo respecto a la cámara. Si es interesante lo que tenemos que ver del personaje y sus gestos, dará un ritmo dinámico.





### *Primer plano*

Muestra exclusivamente el rostro y parte de los hombros, hasta la parte alta del pecho. Enfatiza los gestos del rostro, pero pierde la acción completa del personaje y del medio que lo rodea. Se usa para establecer una relación cercana con el personaje, identificarnos, conocer sus sensaciones, acercarnos a sus sentimientos y pensamientos.



Agranda el detalle y achica el conjunto de la escena, eliminando la importancia del fondo. Es más efectivo cuando dura poco tiempo en el justo momento en que se necesita ver al personaje de esta manera.

### *Plano detalle*

Se centra en una parte pequeña de la figura humana (boca, los ojos, la nariz, una mano, una uña) o de un objeto (entero o parte). Destaca el interés de un aspecto concreto de la acción. Nos sirve para destacar elementos que tendrán un papel trascendente en la historia y que en un plano más abierto pasaría desapercibido.



### *Plano picado*

Es aquel en donde la cámara está por encima de los ojos del personaje, transmitiendo la sensación de que éste está en una posición débil, de inferioridad con respecto a la persona que ve la imagen. Tienen como cualidad principal el enfatizar algo en la acción que transcurre, aplastamiento, inseguridad, humildad, peligro, vulnerabilidad, debilidad, cansancio. Llevado al extremo máximo, colocaremos la cámara verticalmente sobre el objeto o el sujeto, entonces se llama plano cenital.



### *Plano contrapicado*

Es aquel en donde la cámara se sitúa por debajo de los ojos del personaje. La figura humana se ve maximizada. Generalmente con este tipo de plano se consiguen imágenes en las que el sujeto se muestra como alguien superior. Denota exaltación, grandeza, fuerza, decisión.



Estos planos picados o contrapicados se pueden utilizar también con objetos. Está bueno que esto tenga una intención, por ejemplo relacionado al punto de vista de quien mira. Ejemplo: si estamos contando que un personaje encuentra un lápiz en el piso, podemos ver esta acción en plano general o entero del personaje u otra forma de contarlo será ver un plano cerrado de él y luego un plano detalle picado del lápiz desde el ángulo del personaje.



## **Tipo de plano, duración y ritmo**

La duración de los distintos planos y la combinación entre unos y otros va construyendo, junto con otros elementos como la banda sonora, el ritmo del video. Aunque esto se define en el momento de la edición, es importante que lo tengamos en cuenta al momento del registro.

Cuando hacemos una entrevista, o tomamos imágenes de algún lugar significativo para nuestra historia, es importante que realicemos distintos tamaños de plano de una misma situación, espacio, objeto o personaje. En la edición final veremos cuál funciona mejor, o si es posible la alternancia de distintos tamaños de plano para contar un mismo hecho. También es conveniente tomar las imágenes desde un poco antes de empiece y un poco después de que terminan.

En el caso de las entrevistas conviene definir un tamaño previo, para sostenerlo con los distintos entrevistados. En estos casos, ajustar el tamaño del plano, sirve también para definir cuestiones de estilo. El tipo de encuadre, y la forma en la que se registran las caras de los protagonistas que brindan su testimonio pueden presentar cierta homogeneidad que definan la cuestión estética de nuestro documental.

## **Algo de encuadre y composición**

Para construir una imagen necesitamos también decidir el encuadre. El *encuadre* es la ventana a través de la cual vemos una porción del entorno, su marco delimita el campo (lo que está dentro, lo que queremos que se vea) y el fuera de campo (lo que está fuera, lo que descartamos, omitimos o no queremos que se vea).

Un plano siempre tiene un encuadre determinado. Pero a lo largo de que la acción transcurre en el plano, el encuadre puede ir variando (tanto porque los personajes se acercan o se alejan, o porque es la cámara la que se mueve y va pasando por distintos encuadres en un mismo plano).

La *composición* es la relación entre los elementos dentro del encuadre, principalmente entre el sujeto principal, otros sujetos y el entorno.

Existen varias reglas que se pueden utilizar y aspectos a tener en cuenta:

### *Regla de tercios*

Consiste en dividir la pantalla e tres partes iguales, horizontal y verticalmente, y distribuir los elementos más significativos del encuadre sobre los puntos donde se cruzan las líneas imaginarias. Estos puntos son los puntos más dinámicos del encuadre y nos permiten una mejor distribución espacial de los elementos.



### *Profundidad de campo*

Es el espacio que vemos totalmente nítido delante y detrás del sujeto u objeto enfocado. Este espacio puede abarcar una distancia mayor, dejando que nuestra imagen y todos sus elementos se vean nítidos o este espacio puede ser menor y, por ejemplo, nuestro sujeto estará nítido pero el fondo estará visiblemente desenfocado.



### *Horizonte*

En todo paisaje donde aparezca el horizonte se procurará que éste ocupe el tercio superior e inferior. La composición del cuadro dependerá del punto de vista donde se ubique la cámara y su altura.

A large, light gray rounded rectangular area containing horizontal white lines, serving as a writing space.

La *posición de la cámara* nos ayuda a componer el encuadre, ya que dependiendo de dónde la ubiquemos, la relación entre el sujeto y el resto de los elementos varía.

La posición expresa cosas muy distintas, determinando el punto de vista y la “distancia” a la que estemos de la acción. Por ejemplo, un primer plano nos acerca a los personajes pero perdemos de vista el contexto, un plano general nos describe el lugar y la relación entre los objetos y personas.

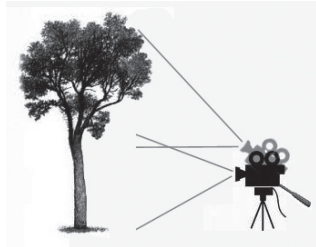
Se puede variar la altura: a la misma altura que sus ojos lo muestra natural, igual que como lo vemos habitualmente. Más arriba (picado) disminuye al sujeto. Más bajo (contrapicado) agranda al sujeto. También variando el ángulo conseguimos imágenes más interesantes y con profundidad.

**Movimientos de cámara:** se utilizan para poder seguir a los personajes, la acción o mostrarnos parte del paisaje u objeto..

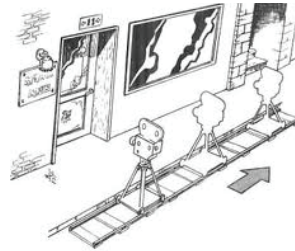
El *paneo* es el giro horizontal de la cámara sobre su eje hacia la derecha o izquierda.



El *tilt* es el movimiento vertical de la cámara hacia arriba y abajo (tilt-up o tilt-down), en el cual la cámara no se desplaza. Nos muestra a un personaje u objeto de arriba a abajo o al revés, denotando su altura o profundidad.



El *travelling* es el movimiento de la cámara lateral, circular, hacia adelante o atrás, desplazando a la cámara de su posición (fuera del trípode o con el trípode puesto sobre ruedas) siguiendo al personaje o la acción.



Otra variante interesante son los movimientos que uno puede hacer con la cámara en mano como por ejemplo cuando queremos hacer la llamada cámara subjetiva, que simplemente significa mirar con la cámara como mira el ojo humano.

La cámara puede utilizarse apoyada en un trípode o hacerse “en mano”, pero siempre es importante cuidar que las imágenes no “tiemblen” y valerse de los accesorios (trípode, luces, rebotes de luz con espuma plast, etc.) para lograr una mejor imagen, o sea, construir la imagen que exprese lo que queremos expresar. Aprender sobre como describir tu historia con lenguaje audiovisual te ayuda a “ver” lo que te imaginas, comunicarte mejor con tu grupo, y planificar la filmación.

## Fechas importantes

Escaleta pronta para:

Guión literario pronto para:

Guión técnico pronto para:

-----

## Para profundizar +

*Introducción a la cinematografía*, Rodolfo Denevi.

*El relato cinematográfico*, Jost Gaudreault.

*Gramática del lenguaje audiovisual*, Daniel Arijón.

*Diccionario de cine*, Eduardo E. Russo.

*El cine según Hitchcock*, Francois Truffaut.

*Como se escribe un guión*, Michel Chion.

*Manual de guión para cine y televisión*, Eugene Vailes.



Del **GUIÓN**  
al **RODAJE**

Una vez que tenemos nuestra historia completa y revisada, y generamos el guion técnico o storyboard, estamos prontos para preparar el rodaje.

Podría decirse que estamos en plena etapa de pre-producción. En este momento tenemos que ir consiguiendo los insumos que son necesarios para el rodaje, generando acuerdos, préstamos de equipos, organizando los tiempos, practicando con los materiales, asignando roles.

Es imprescindible que se establezcan roles desde el inicio del proceso, y se distribuyan las tareas. Hay que generar buenos mecanismos de comunicación dentro del equipo para que todo esté en el momento que lo precisemos (actores, lugares, cámara, micrófono, guión técnico, vestuario).

La etapa que requiere mayor organización es el rodaje, ya que es cuando más gente, insumos y recursos se utilizan y articulan entre sí y con la comunidad (ya sea por un entrevistado, o el día en que se instala la feria de la zona, la disponibilidad de un lugar, los actores, el préstamo de equipos, u otra cosa).

Sugerencia: es muy importante que en el grupo exista una comunicación fluida. En la etapa de planificación del rodaje todos deben saber bien qué es lo que se va a filmar. Para ello, las reuniones de equipo y las lecturas de guión conjuntas pueden ser de gran ayuda.

### **Algunas necesidades para el rodaje:**

- Escaleta o Guión literario: terminado y pulido.
- Guión técnico: completo, revisado y compartido con todo el equipo.
- Roles en el rodaje: es fundamental tener acuerdos claros de quién hace qué durante el rodaje, así evitaremos perder tiempo y recursos.



- Equipo de cámara: cámara filmadora con batería cargada, micrófonos, trípode, soporte con espacio para lo que grabemos (cassettes, tarjetas de memoria) y cables necesarios. Acuerdos de uso claros (entrega, devolución, fechas, horarios.)

- Lugares donde vamos a grabar: vistos y acomodados a lo que necesitemos, y habiendo acordado previamente el uso del espacio (tiempo, horario, fechas, llaves, etc.)

- Catering: a veces los rodajes pueden implicar varias horas, por lo que es importante tener en cuenta la alimentación, según la cantidad de personas y el tiempo que van a trabajar: comida y agua.

- Detrás de cámara: una persona puede estar encargada de tomar fotos durante el rodaje y hasta filmar algunos minutos, para luego poder compartirlo entre todos. Para los grupos es interesante poder “verse haciendo” y es un elemento interesante para incentivar a otros a realizar videos comunitarios.

- Director: es quien guía en relación a qué se filma y cómo, sabe lo que va a pasar ese día, tiene una mirada sobre todo el proceso de rodaje. Puede ser un equipo de personas.

- Productor: es quien guía en relación a los insumos y recursos que se necesitan y ordena al equipo, sabe lo que va a pasar ese día, tiene una mirada sobre todo el proceso de rodaje. Puede ser un equipo de personas.

- Cámara: es necesario definir quién hace cámara, en caso de ser varios delimitar claramente qué hace cada uno. Tiene que conocer el guión técnico. Trabaja en equipo con el sonido y las luces. Tiene que verificar que haya espacio para grabar y energía (baterías, alargues, toma de corriente).

Es importante hacer pruebas previas.

- Sonido: se encarga de grabar el sonido necesario. Tiene que verificar (auriculares) que se esté grabando en buena calidad (buen volumen, sin interferencias, sin ruidos molestos). Es importante hacer pruebas previas.

- Luces: Es recomendable que puedan usar la luz del día. En caso de utilizar algún foco hay que tener en cuenta la electricidad (enchufe) y la distancia (alargue). Es necesario pruebas previas en el lugar a iluminar, y con la cámara.

Planilla de producción: una grilla cronológica que indica dónde se hace qué, cuándo, cómo, y qué y quién se necesita para hacerlo.

Plan de rodaje: que se desarrolla a través de una grilla cronológica con el horario y lugar de cada grabación, describiendo qué y quién es necesario para hacerla.

Para Documentales:

Entrevistados: acordado con las personas a las que vamos a entrevistar el día, hora y lugar, o identificados los lugares y momentos donde podremos encontrar a las personas que nos interesa den su opinión.

Para Ficciones:

Decorados: insumos para los lugares, para generar los planos previstos (mesas, sillas, camas, repisas, cuadros, mate, cocina, etc.)

Vestuario: en general se utiliza la ropa que ya tienen los actores pero es necesario detallar la vestimenta de cada personaje en cada escena (tipo de ropa y calzado, color, etc.) para no tener problemas de lo que se llama continuidad

(un plano con una camisa y al siguiente aparece con una remera, o con otro color de camisa).

Actores/personajes: su tarea es la de interpretar al personaje. Es importante el acuerdo de tiempos y fechas de rodaje, así como la duración estimada del proceso. Para la elección de actores se puede convocar a un casting en la propia comunidad.

Dirigir los actores: es bueno que los actores tengan una referencia clara hacia quien dirigirse y que les ayude a “armar” la escena.

Sugerencia: es bueno tener en cuenta que el proceso de creación de un audiovisual comunitario es un proceso largo, en donde participan muchas personas y por eso recomendamos poder mantener la motivación, el sentido de lo que se está haciendo, y principalmente la creatividad individual y colectiva.

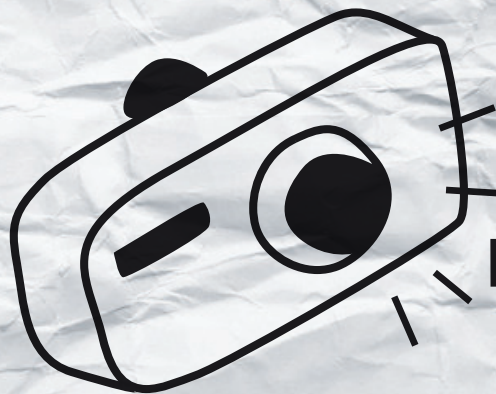
Todas estas pautas son de ayuda a la hora de producir, sin embargo, es bueno que cada grupo encuentre la mejor forma de organizarse y vincularse, y además, cada video le requerirá cosas diferentes, para lo cual necesita adaptarse e ir desarrollando su propio proceso.

# Ejemplo de PLANILLA DE PRODUCCIÓN

Etapa	Rubro	Descripción	Cuándo	Dónde	Quién - Encargado -







FOTOGRAFÍA  
y CÁMARA

## La cámara es una herramienta

La cámara es una máquina que funciona gracias a la luz. La cámara es una herramienta, que nos permite registrar la imagen del entorno. Lo primero es tener en cuenta que más allá de qué y cómo registremos, estamos dándole un (nuestro) significado.

Las imágenes expresan, describen, y narran; son construcciones. Es necesario que al construir imágenes tengamos en cuenta estos aspectos y los utilicemos, para lograr “hacer llegar” el mensaje que queremos comunicar a nuestra comunidad. A partir de cómo construimos nuestras imágenes, la comunidad se puede ver “linda” o “fea”, reconocerse o no, ver sus calles, sus caras, re-conocer su historia, sus colores y formas.

La cámara nos vincula especialmente con ese entorno, ya que implica comunicarnos con las personas y situaciones que registramos. Es importante intentar no invadir con la cámara, procurando que sea un actor más que pueda entrar en diálogo, con el equipo, con los actores y con la comunidad.

## Algunas prestaciones técnicas de la cámara

*Enfoque:* si la profundidad de campo es el espacio de nitidez en una imagen, el *foco* es el punto donde la imagen aparece “enfocada” o sea, con más nitidez, definición y detalle. Lo que estamos haciendo al enfocar es definir a qué distancia desde la cámara estará ese plano de foco. Así al enfocar un elemento, todos los elementos a esa distancia se verán enfocados y cuanto mayor sea la distancia adelante o atrás de ese punto que determinamos, menos nitidez habrá en esas zonas de imagen hasta estar notoriamente fuera de foco y poco nítidas.



Lo importante es saber que el foco es algo importante a determinar en cada plano ya que es el objeto de la escena sobre el que se pretende llamar la atención. Al encuadrar personas, lo normal es enfocar hacia sus ojos.

La forma convencional en que enfocamos con una cámara es girando un anillo que va alrededor del lente. Así encontraremos que girando hacia un lado el foco va hacia el infinito, mientras que hacia el otro, va hacia la mínima distancia con el lente de la cámara que ésta nos permitirá enfocar.

Otras cámaras pueden darnos la opción de “mover” el foco a través de algún otro tipo de botón o perilla o incluso señalar en la pantalla táctil que elemento queremos que esté en foco.

Debemos recordar que el concepto es el mismo, y se trata de que al señalar un objeto lo que hacemos es marcarle a la cámara una distancia determinada a la que estará el plano de enfoque. Una herramienta que ayuda a nuestra vista a confirmar que el objeto que queremos efectivamente se encuentra en foco es el zoom.

*Zoom:* el zoom es la herramienta que nos permite, desde una misma posición física de la cámara, ver “de más cerca” lo que estamos filmando. Lo usaremos para armar nuestro encuadre como queramos, a la par que ese dónde situarnos con la cámara.

También es útil como herramienta para verificar el enfoque de un objeto que está lejos y si dejamos el encuadre como lo queremos para filmar no lo llegamos a ver.

Así sería una herramienta de armado del plano, pero también podemos usarlo mientras estemos grabando como efecto, aunque conviene no abusar de sus posibilidades ya que altera la visión normal.

*Sonido de micrófono:* las cámaras traen entradas de micrófono para que podamos conectarlos y grabar el sonido junto a la grabación de imagen en el mismo archivo (o cassette) en sincronía. Esto significa que lo que podamos controlar de esa grabación de sonido será a través de las funciones que nos permita la cámara, como subir o bajar el volumen del micrófono según como lo estemos escuchando en los auriculares, también conectados a la cámara.

*Balance de blanco:* la luz blanca no existe, entonces debemos ser nosotros quienes le “decimos” a la cámara con qué luz debe reaccionar como si fuera blanco, y así lograr el resto de los colores. En casi todas las cámaras se puede elegir activar el modo automático o el manual. En este último podremos elegir entre hacer nosotros el balance de blanco o manipularlo especialmente para dar algunos efectos a la imagen, como lograr una imagen más cálida en la que predomina la luz de lámpara de color naranja. Esto va a depender del uso y la estética que queramos darle. Debemos tomar una superficie de un objeto bien blanco como una espuma plast o una hoja de papel y colocarla de modo que la luz del ambiente que con la que vamos a filmar la ilumine. Con la cámara, ayudados por el zoom, encuadraremos la hoja de modo que cubra toda la superficie del encuadre. Ahora es cuando apretamos el botón de balance de blancos manual de la cámara y elegimos el que nos guste.

*Exposición:* la exposición es una herramienta de la cámara para ajustar la luz que necesitamos para que se vea bien la imagen según la cantidad de luz del ambiente. Si la cámara está en automático en la mayoría de los casos nos mostrará automáticamente la imagen con el nivel de luz correcto, pero en algunos casos como en contrastes de luz muy fuerte deberemos nosotros manualmente probar cambiar el “nivel de exposición” para que el personaje o el elemento principal del plano se vea bien. Esto sería ni muy luminoso llegando a blanco, ni muy oscuro llegando al negro.

**La luz tiene una doble función: técnica y estética.** Puede ser natural

(fuego, sol) o artificial (lámparas, tubos de luz, cuarzos). Uno de sus aspectos fundamentales es la temperatura del color, y va desde la luz de una vela – color rojo – a un cielo despejado – color azul -. Los primeros dan una sensación de calor, fuego, alegres, vivaces; mientras que los azules nos remiten al frío, hielo, mar, generan también sensaciones de quietud, vacío o tristeza.

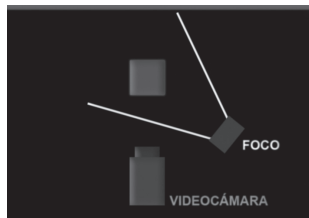
Otra de las características es la dirección de la luz, es decir de dónde proviene (puede ser de un punto o varios, o estar difusa) y cómo llega al sujeto, o sea, cómo lo ilumina. Una luz fuerte (o la única) que provenga de un punto que está detrás del sujeto en relación a donde estamos ubicados con la cámara, dejará en sombra todo el frente y no lo veremos (a esto se le llama contraluz).

También podemos utilizar la iluminación para finalidades más bien creativas, colocando focos en puntos estratégicos (por ejemplo, desde el suelo para añadir un efecto de misterio o terror), o colocar filtros (como papel celofán) de colores.

### **Tipos de iluminación básica**

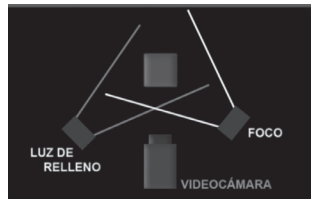
#### *Luz Principal*

En este tipo de iluminación usaremos un sólo foco para iluminar a la persona u objeto. El foco se coloca al lado de la videocámara con dirección a la persona. Aquí sólo se ilumina a la persona, el fondo queda oscurecido y sin detalle. Se producen sombras fuertes, muy marcadas, en la persona u objeto.



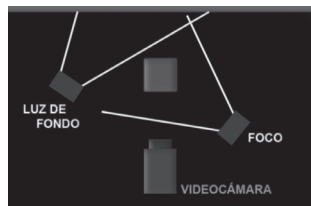
### *Luz de Relleno*

Partiendo de que estamos iluminando a la persona u objeto con luz principal, podemos colocar un foco de haz menos intenso al lado contrario del de luz principal, así lograremos disimular y reducir esas sombras duras producidas por el otro foco en la persona u objeto.



### *Contraluz*

Ahora partiendo o no de tener un foco principal y otro con luz de relleno, si colocamos otro foco detrás y ligeramente a un lado de la persona u objeto, conseguiremos aislar a la persona u objeto del fondo, dando un poco de definición al propio fondo en cuestión y marcando más la silueta de la persona u objeto.



### *Luz de Fondo*

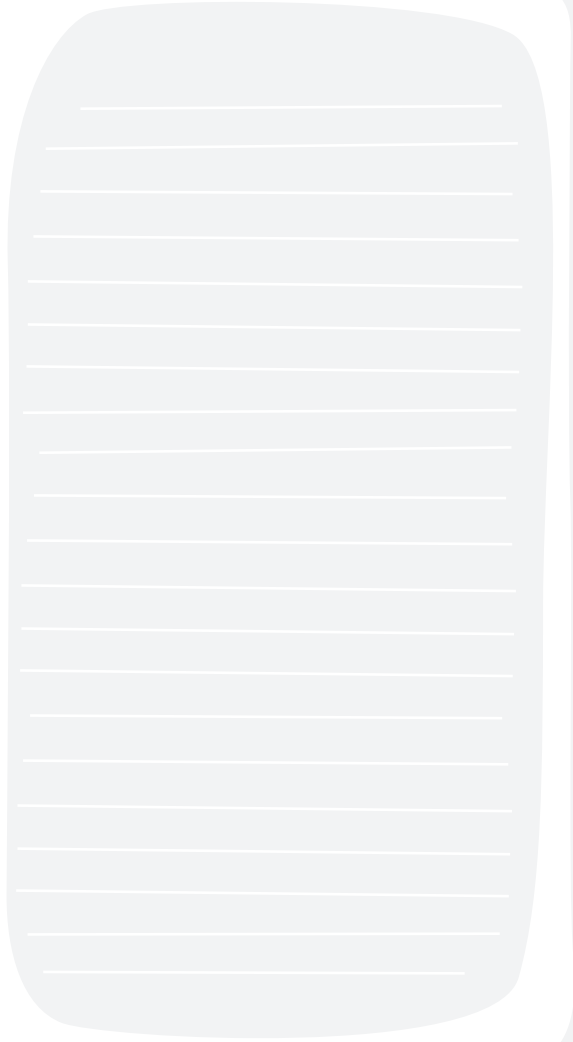
Si queremos destacar el fondo también, colocaremos un foco al lado de la persona, prácticamente a la misma línea o altura. El foco irá direccionado únicamente al fondo que queda detrás de la persona u objeto.

### *Iluminación en tonos claros*

Produce un efecto de claridad uniforme. Se obtiene colocando dos focos de luz principal. Se colocan uno a la derecha y otro a la izquierda de la cámara, y direccionándolos sobre la persona.

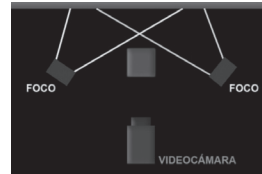
### *Iluminación en tonos bajos*

Se consigue usando un sólo foco, colocado casi de forma paralela a la persona u objeto, quedando el fondo prácticamente oscuro y la persona u objeto con parte de su cuerpo en sombras.



### *Silueta*

Para lograr la silueta se colocan dos focos de haz intensa, cada uno a ambos lados de la persona u objeto, casi de forma paralela. Se direccionan al fondo únicamente.



### *Iluminación desde arriba: cenital*

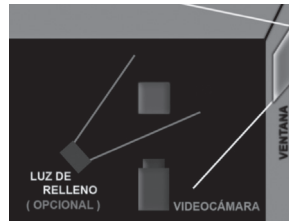
El foco se coloca encima de la persona u objeto. Con este tipo de iluminación conseguimos aislar a la persona u objeto del resto de la habitación o escena.



### *Luz Natural*

En el exterior podemos ayudarnos de paneles de espuma plast, placas de aluminio o espejos para rebotar la luz del sol a la persona u objeto, a modo de luz de relleno, para iluminar y aclarar las sombras o zonas oscurecidas.

Podemos grabar a la persona u objeto sin usar focos, simplemente aprovechando la iluminación que proviene de ventanas o puertas.



Aunque si eso nos produce un contraluz o muchas sombras, podemos utilizar una luz para rellenar o un foco dirigido a la persona u objeto, tal vez con un papel de calco adelante para que sea más difusa, o los tubos de luz blanca son muy útiles para agregar más luz que imita la luz del día.

## La luz, los colores de los objetos y la cámara

La vista de los seres humanos ve más de 10 “pasos” de niveles de luz.

Es decir a la vez puede ver en su campo visual un paisaje por la ventana iluminado con muchísima luz por el sol y los objetos de adentro del cuarto iluminados por la poca luz que entra por la ventana. Las cámaras no tienen esta capacidad, ven alrededor de 5 pasos de niveles de luz dependiendo de la cámara.

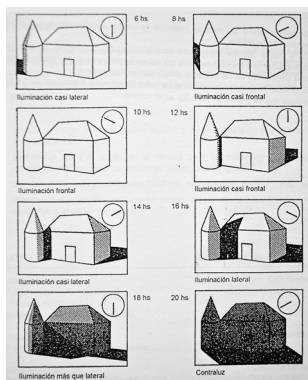
Por lo que en esa situación deberíamos elegir o ver bien el cuarto y ver lo de afuera demasiado blanco: sobre-expuesto, “quemado” de tanta luz; o el cuarto demasiado “negro”: sub-expuesto, y afuera ver bien el paisaje.

Cuando estemos filmando en exteriores, debemos cuidar especialmente la exposición y que los personajes o los entrevistados no nos queden quemados. Para esto si podemos elegir, evitar la ropa blanca así como paredes blancas en los fondos es una buena precaución, ya que las superficies blancas expuestas a la luz tienden a sobre-exponerse fácilmente.

La ropa negra tampoco es conveniente elegirla en situaciones de poca luz, puede hacer “pegarse” al personaje contra el fondo. Y hay que tener cuidado también con la ropa con estampados, sobre todo a rayas muy finas ya que las cámaras de video generan un efecto muy raro, no deseado, llamado moire.

Sugerencia: un buen ejercicio para entender las variables de la dirección de la luz es colocar a una persona enfrente a una cámara y luego usar una lámpara portátil para iluminarla desde diferentes ángulos, ya sea a los costados, de frente y atrás, así como también desde más arriba y abajo.

Así podrás observar como la luz incide de diferentes formas sobre la persona generando distintos dibujos con la sombra y distintos efectos. Pueden hacer la prueba también con cámara de fotos, y también probando poner un papel de calco delante de la lámpara y verás como la luz se “suaviza” y empareja no generando tantas sombras.



### Para sacarle jugo al manejo de la cámara

El espacio que rodea a las personas en la pantalla no debe ser exagerado. El objeto filmado debe aprovecharse en el cuadro sin que haya exagerado “aire” o mucho “techo” (así le llamamos al espacio que se deja por encima de su cabeza hasta el límite superior del encuadre).

No zarandeas la cámara como si estuvieras regando. Las tomas en cámara en mano deben ser tranquilas, claras. No es necesario panear de un lado al otro rápido salvo que quieras hacerlo como un recurso de nerviosismo porque queda especialmente bueno para la historia que estás contando.

El uso exagerado del zoom altera la visión normal que tenemos de las personas. A menos que contribuya al sentido del relato, no hay que hacerlo, y si se hace, hay que llevarlo suave e imperceptible. Recordá que un recurso es bueno cuando no se nota, sino que solo vemos en la historia el efecto que buscábamos.

## Al iniciar la cámara

- 1- Si vamos a usar la cámara en trípode, colocarle la platina y ajustarla bien con una moneda o destornillador
- 2- Colocarle la tarjeta de memoria a la cámara
- 3- Enchufar la cámara (aprovechar corriente si tengo!) o colocarle la batería cargada.
- 4- Asegurar el cable de fuente y/o micrófono con una vuelta a la agarradera de mano de la cámara de forma que al tirar no se zafe ni se doble el conector de entrada.
- 5- Encender la cámara
- 6- Determinar en el menú de cámara:
  - Formato: LP
  - Velocidad Fotogramas: 24 o 25 FPS
  - Modo (Automático o manual): en el caso de elegir manual recuerda que tú mismo debes elegir la exposición para cada encuadre mirando la imagen y eligiendo si te parece mejor más luminosa o más oscura dependiendo de los contrastes que hayan entre personaje y fondo. También tendrás que tener cuidado en elegir el punto de enfoque en cada plano y el balance de blancos.
  - Determinar qué modo de temperatura de color se va a usar o hacer Balance de Blanco.



7- Hacer una pequeña prueba de grabación filmando un clip, aprovechando para también probar el sonido. Con auriculares reproducir la prueba filmada en cámara y verificar que se vea y escuche bien.

8- Estamos prontos para filmar!

### **Precauciones:**

- Asegurarse que al poner la platina, esté bien atornillada y balanceada.

- No dejar la cámara sola. Aunque esté en el trípode, no dejarla sola, nunca.

- Si se va a dejar de grabar por un rato, apagar la cámara.

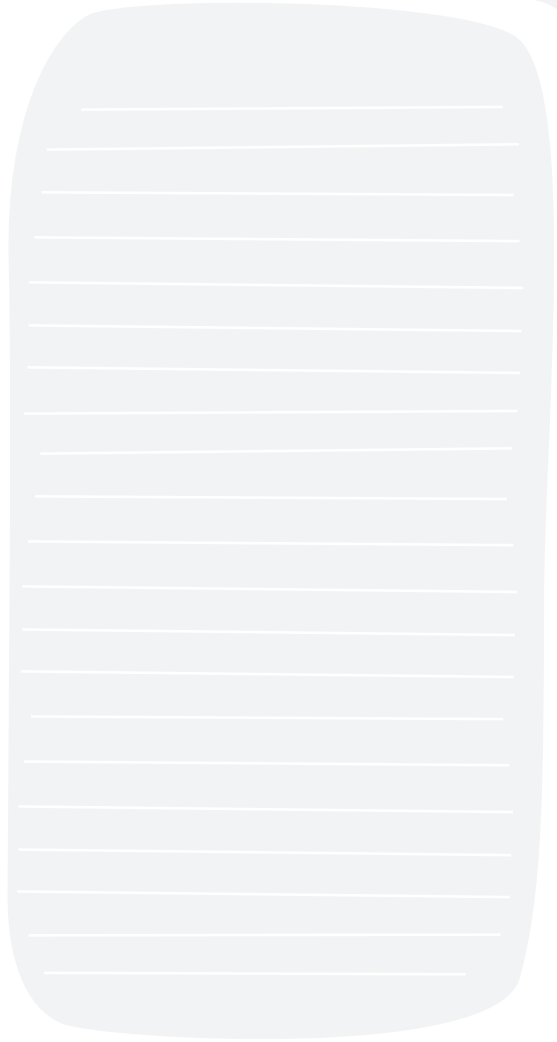
- No desenchufar la cámara ni sacar la tarjeta de memoria nunca antes de apagarla.

- Si están haciendo cámara en mano y se cansan, no dejar la cámara en el piso. Conviene dejarla en algún lugar a la vista.

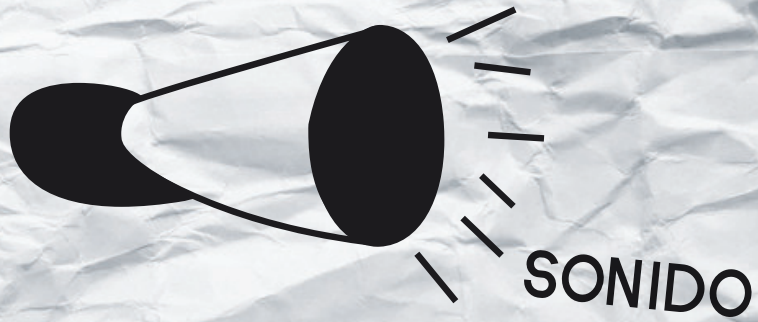
- Al terminar de usarla, y ya para irse, tener la precaución de guardarla bien y que no falte ninguno de sus cables y accesorios.

- No te olvides de sacarle la platina y guardarla junto al trípode y no con la cámara.

- Antes de devolverla no te olvides de descargar el material de la tarjeta de memoria en tu computadora. Si podés guardá el material respaldado en dos lugares distintos o más.







El sonido es otra dimensión del lenguaje audiovisual, sin embargo es muy común darle un lugar secundario, principalmente a la hora del rodaje. Al igual que la imagen, el sonido expresa y describe en sí mismo. Actúa estrechamente con la imagen, completando, acentuando y/o modificando su significado.

En nuestras comunidades hay infinidad de sonidos, algunos son permanentes y otros puntuales, algunos son similares a los de otras comunidades y otros son particulares, y además, hay muchos sonidos identitarios de nuestro entorno que han desaparecido.

Al hacer un video comunitario es importante descubrir cuáles son y qué significados tienen, y decidir si los integramos al video o no, para lograr que la comunidad se reconozca en él.

Existen varios elementos sonoros: la palabra (que se relaciona directamente con un personaje), el sonido del ambiente (que genera la sensación de “estar en el lugar de la “acción”), la música (que sirve para acompañar, dar ambiente, y expresar sentimientos), los efectos o ruidos (que se utilizan para llamar la atención sobre cierto momento o particularidad de la acción), y el silencio (que sirve como puntuación, y para hacer énfasis dramáticos en la narración.)

Todos ellos pueden corresponder o no a la imagen (construyendo significados diferentes en cada caso), y además, deben producirse en etapas diferentes - para corresponder a la imagen es necesario registrarlos durante la grabación, y si no corresponde en muchos casos también es necesario grabarlo, pero se integra a la imagen en la etapa de post-producción.

## Los elementos sonoros en el audiovisual

De los elementos sonoros que existen, es bueno que al planificar el video se decida cuáles usar y cómo, más allá de que eso se pueda ir transformando en el proceso de realización, principalmente en las etapas de rodaje y post-producción.

### *La palabra:*

La voz es un elemento privilegiado a la hora de llevar adelante el relato. De hecho, la mayoría de las veces la voz termina subordinando a los otros elementos que componen la banda sonora de nuestra historia. Cuando alguien habla, hacia allí dirigimos la mirada. Por ello es muy importante garantizarse que a la hora de grabar, las voces que le dan sentido a la historia se escucharán bien.

Sugerencia: traten de evitar el clásico “¿qué dijo?” Deben ser muy cuidadosos en el registro de lo hablado porque si se pierde la comprensión de lo que se dice es muy difícil de recuperar. Además, en la etapa de post-producción suele ser más sencillo solucionar los problemas de una imagen borrosa u oscura, que las fallas en el registro de la voz. Por ello recomendamos que se utilicen micrófonos a la hora de grabar escenas que contengan voces.

A la palabra que no corresponde a la imagen se le llama *voz en off*, es un recurso muy utilizado en los informativos donde un locutor cumple el rol de narrador. Este recurso es útil cuando es necesario brindar alguna información que sólo de ese modo puede ser comunicada o cuando la misma tenga algún valor expresivo que pueda potenciarse con la imagen.

Sugerencia: Si van a utilizar el recurso de la voz en off, tengan especial precaución con el tipo de locución que vayan a realizar. Ya que, por ejemplo, una locución muy formal puede terminar produciendo un relato frío y distante.

### *El sonido del ambiente*

Estos elementos tienden a no ser muy tomados en cuenta, pero ellos tienen una presencia constante en el registro de sonidos por lo cual es necesario pensarlos un poco. Estos sonidos son muy útiles para crear ambientes, acentuar ideas o para dar continuidad a los relatos. Son recursos muy valiosos a la hora de relacionar las distintas tomas y contar la historia que nos proponemos. Al igual que cuando encuadramos una fotografía y elegimos qué objetos queremos que formen parte de ella, lo mismo pasa con los sonidos en el video, debemos elegir cuales de ellos son los que nos interesan y aportan a la historia que estamos contando y cuales no.

### *Efectos o ruidos*

Se trata de sonidos artificiales o naturales que provienen de la realidad y pueden utilizarse para acentuar algunos momentos de la historia. Por ejemplo, el sonido de la lluvia puede ser utilizado para que el espectador lo asocie con un día gris o para transmitir tristeza o soledad.

### *La música*

Desde sus orígenes el cine utilizó a la música como un recurso indispensable para darle un sentido determinado a las imágenes. La música es una excelente creadora de ambientes, por ello es importante tener en cuenta al hacer el video que todo lo que se comunica a través de imagen variará según el tipo de música que la acompañe. La música es en este caso un elemento funcional a la imagen, ya que le asigna determinados valores específicos según lo que se quiera comunicar. Si bien en el video la música puede provenir de una fuente visible en la pantalla (por ejemplo, una canción que suena en la radio), lo más común es que nos encontramos con una música que no tiene un origen en la trama y acompaña a las imágenes reforzando su sentido. Generalmente esta música es instrumental pero también puede resultar un recurso interesante el uso de canciones cuyas letras sean parte del mensaje que se quiere transmitir.

### *El silencio*

La ausencia de sonidos o pausa contribuye a condicionar situaciones obteniendo una gran eficacia dramática. Dependiendo de lo que se quiera generar en el espectador, el silencio puede llegar a ser más expresivo que la palabra y la música. Sugerencia: Si en alguna parte del video se va a utilizar el silencio como recurso, es importante que lo que el espectador perciba como silencio sea producto de una grabación, ya que entre un silencio de ambiente y un sonido de silencio generado en la postproducción hay una muy notoria diferencia.

La *banda sonora* es la secuencia completa de todos los elementos y sus relaciones a lo largo del desarrollo del video, es una mezcla que se hace en la post-producción donde colocando los elementos en pistas de audio y dándole mayor o menor volumen a cada uno, vamos creando el sonido.

Sugerencia: al editar, es posible también corregir algunos de los errores que pudimos tener en el registro de audio pero es importante que hayamos llegado a esa etapa con el audio grabado lo mejor posible, ya que, como ya mencionamos, algunos errores en el registro de sonido no son muy fáciles de arreglar.

Los elementos sonoros presentan tres características: *el tono*, que puede ser grave, agudo o medio; *la intensidad*, pudiendo ser alta, media o baja (es importante diferenciarla del volumen, ya que un sonido puede ser muy fuerte pero producirse tan lejos que apenas lo oímos); y *el timbre*, que es lo que hace específico a cada sonido reconocible (“como de...”). Aquello que realmente permite que al percibir un sonido se pueda identificar y diferenciar de otro

porque lo hace distinto.

Otros aspectos importantes son la perspectiva, que refiere a la dirección de donde percibimos que proviene el sonido, y los planos sonoros (similares a los planos de la imagen), que varían al variar la distancia entre el micrófono y la fuente que emite el sonido (por ejemplo, el ruido de un camión acercándose de frente a la cámara).

Para captar los elementos sonoros es necesario utilizar un micrófono y un lugar donde registrarlo (ya sea en la cámara o en un grabador de audio, en este último caso se debe prever la forma de sincronizar el audio con la imagen), todas las cámaras tienen un micrófono incorporado y algunas tienen entradas de audio para colocar uno o dos micrófonos.

Las cámaras también se diferencian por tener o no la opción de grabar en automático o manual. Grabar el sonido con ajustes manuales da un mayor control de lo que se está registrando, ya que permite ajustar los niveles de sonido, cuyo nivel máximo (“techo”) evita que el sonido sature, y su nivel mínimo (“piso”) evita que el sonido quede grabado con bajo nivel.

Es fundamental monitorear el audio, y para hacerlo es necesario escuchar lo que se está grabando utilizando auriculares (lamentablemente hay algunas cámaras que no tienen salida para auriculares).

La decisión de cómo registrar, ya sea en cómo colocar la cámara o qué tipo de micrófono usar, depende del ambiente en el que se quiera grabar. Es diferente grabar en interior que en exterior. En interior es bueno tener en cuenta que las superficies duras (mármol, vidrio, cemento), hacen que las ondas reboten y generen una “bola de sonido” que no permite distinguir los diferentes sonidos, a diferencia de las blandas (madera, polyfón) que absorben el sonido. Y en exterior, los elementos que pueden dificultar



son el viento, y el volumen de los sonidos de la calle (autos, gente).

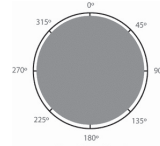
Sugerencia: recomendamos escuchar antes de grabar - analizando cuál es la mejor opción, ya sea por la posición de cámara o el micrófono (en exteriores, por ejemplo, una forma de que escuchemos la voz de entrevistado es que la cámara esté cerca de él para captar su voz por encima del ambiente) – y durante la grabación – chequeando permanentemente cómo se está escuchando. Si se decide grabar en la calle es mejor grabar en una esquina y colocar la cámara

### *Micrófonos*

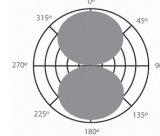
Hay diferentes tipos de micrófono más convenientes para cada situación, el omnidireccional (o multidireccional) que registra de igual forma el sonido que provenga de todas las direcciones (360°), el bidireccional registra en dos direcciones (delante y/o detrás), el cardioide que registra en forma de corazón (120°), y el unidireccional (llamado “boom”).

El micrófono más accesible y con mayor utilidad es el omnidireccional, que puede ser “de mano”, o el solapero que se prende en la ropa del entrevistado, y si es posible es mejor usarlo con cubre-viento (polyfon).

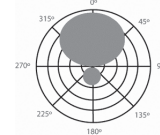
Sugerencia: recomendamos no usar solamente el micrófono de la cámara ya que graba con una calidad inferior a los micrófonos externos y además puede captar hasta los ruidos que hace la propia cámara dificultando la grabación de otros



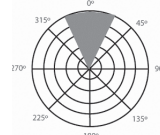
Omnidireccional



Patrón en forma de ocho



Cardioide



Direccional

## Relación del Sonido con la Imagen

Sonido in	La fuente sonora se hace visible en la imagen.
Sonido off	La fuente sonora no se hace visible en la imagen, pero la lógica del relato justifica su existencia.
Sonido over	La fuente sonora no es visible ni responde a la lógica del relato. En este caso la fuente y el origen del sonido se sitúan claramente fuera de la historia.

---

### Para profundizar +

- Video *Apuntes de película – Sonido*  
<http://www.youtube.com/watch?v=xgyXPnpawGU>
- *Lenguaje sonoro*, Taller de producción de mensajes.  
Facultad de Periodismo y Comunicación Social.  
Universidad Nacional de La Plata.  
[http://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje\\_sonoro.pdf](http://perio.unlp.edu.ar/tpm/textos/tpm-lenguaje_sonoro.pdf)
- *La música en el Cine*. Michael Chion.



**MONTAJE,  
y EDICIÓN**

## Del rodaje al montaje y la edición. Tiempo de la historia y tiempo del video

Una vez que terminamos de grabar las imágenes y sonidos que necesitamos para contar nuestra historia, es bueno volver sobre el guión o escaleta original para repensar sobre aquello que proyectamos. Evaluar todo lo que se fue generando en el rodaje (desde tomas que no habíamos imaginado, hasta sensaciones que nos surgieron al grabar), y ver si precisamos de otros elementos para contar (como música o fotos).

Nos preparamos así para comenzar el montaje y la edición. Es en esta etapa donde realmente se construye la historia, ya que en ella se ordenan y asocian las tomas, se insertan los elementos, creándose las secuencias, los tiempos y los espacios. Se genera el ritmo y los climas, se transmiten informaciones y se expresan las emociones.

Todos aspectos que van dando sentido al material del que partimos, y haciendo que sea verosímil y convincente lo que contamos, que sea entendible y creíble para el espectador.

Es importante tener en cuenta las particularidades de nuestra identidad local, y así poder encontrar cuáles son sus ritmos (no es lo mismo el transcurrir del tiempo en la ciudad que en el campo), sus asociaciones (determinada imagen refiere a determinado sonido), sus recuerdos y proyecciones (que nos permiten crear saltos en el tiempo).

Sugerencia: una estrategia que se puede utilizar para editar es imaginarse a sí mismo como el espectador, quien verá una serie de imágenes, una tras otra, por primera vez.

El *montaje* es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película. La manera de colocar los diversos planos cambia el

sentido, y por lo tanto el mensaje, de una película. Se cambian secuencias, se suprime lo que no gusta, se acelera o se acorta el ritmo.

### Algunos tipos de montaje

- Montaje *narrativo o clásico*: cuenta los hechos, o bien cronológicamente o haciendo saltos tanto al futuro (flash-forward) como al pasado (flash-back). Es cuando la película guía a los personajes del punto A al punto B sin salirse mucho del camino. Es la manera más esperada de contar los sucesos de una película. Ordena cronológicamente los hechos, desarrollándolos muy similar a cómo suceden en nuestra realidad.

- Montaje *discontinuo*. El relato incluye secuencias que suceden en diferentes tiempos y espacios, pero sin perder el orden cronológico de los hechos.

- Montaje *paralelo*. Cuando más de un hecho transcurre al mismo tiempo, y se presentan alternadamente al espectador.

- Montaje *ideológico*. Introduce secuencias o planos que no se vinculan con el tema por el espacio o el tiempo real sino por su relación simbólica, con ello se le da significados metafóricos al relato.

Un aspecto fundamental a tener en cuenta es la *continuidad (raccord)*. El montaje es la construcción de la mirada del espectador y por ello debe ser continua, evitando saltos que le distraigan y le hagan perder el hilo, ya sea porque un objeto que había en un plano no se encuentra en el siguiente, porque la luz varía en una secuencia que se supone sucede en un mismo tiempo y espacio, porque el movimiento de cámara o del sujeto no nos es continuo, por un quiebre en el eje de acción, o cualquier otra razón.

Debemos cuidar todos estos aspectos para que “la mentira” de todos los planos que filmamos por separado logre construir en el montaje

que lo que sucede es una historia continua en el tiempo.

### **Salto de tiempo**

- *Elipsis*. Recurso narrativo que consiste en presentar sólo aquellos fragmentos que son significativos para la historia que se está contando. No es necesario mostrar al detalle toda una acción, porque el espectador tiene la capacidad de completar lo que sucede. Así, mostrando un fragmento de una acción de un personaje y en el plano siguiente un fragmento de la acción siguiente en el tiempo, será suficiente para comprender que ambas cosas sucedieron. Es una forma de resumir la acción a lo mínimo para que el espectador comprenda lo que sucede, y así acelerar el ritmo, ya que permite disminuir el tiempo entre distintas escenas y secuencias, ahorrándole al espectador detalles obvios.

- *Flash-back*. Significa “Salto hacia atrás” y a través de él se introducen a la narración en tiempo presente hechos o situaciones que sucedieron con anterioridad. Nos sirve ya sea para introducir recuerdos de los personajes, como para contar sucesos anteriores en el tiempo que queremos que el espectador conozca. Para que el efecto funcione y el espectador entienda que la secuencia que se introduce corresponde al pasado, debemos construir el montaje de forma que haya un plano disparador al que le sigue el “flash-back” y que además esta secuencia flash-back se caracterice por ser diferente visualmente del resto de la historia que contamos en presente, tanto por que sus personajes se ven más jóvenes, ropa distinta, espacios asociados al pasado o darle un textura y efecto a la imagen diferente.

- *Flash - forward*. Significa “Salto hacia adelante” y con él se introduce en el tiempo presente una acción que anticipa lo que ocurrirá después en la historia. Esto ayuda a dar pistas al espectador sobre el devenir del relato y, si está bien utilizado, a generar interés en la historia.

La *edición* (de vídeo digital) es el proceso por el cual se organizan, se montan, se ordenan y asocian las imágenes y sonidos en un programa de edición para generar un vídeo.

Existen varios programas de edición (los más habituales son el *Adobe Premiere* y el *Final Cut*), cada uno presenta diferencias, ventajas y desventajas. Pero, más allá del programa de edición que utilicemos, lo fundamental es que a medida que nos acerquemos a ellos, la experiencia que vayamos obteniendo nos dará el conocimiento y la agilidad necesarios.

Para comenzar, lo primero que tenemos que hacer es ver y seleccionar todo el material, mirar y escuchar lo grabado, y escribir su contenido, calidad y características, para poder recurrir a él de forma práctica, a esta tarea se le llama *visionado*.

Además, es bueno tener presente los elementos de apoyo con los que contamos – música con función explicativa o con significados simbólicos (generalmente son las canciones que tienen letra), música para crear sensaciones y emociones, fotos y vídeos de archivo que permiten traer el pasado a nuestro relato, dibujos y mapas descriptivos u otros .

Siempre filmamos más imágenes de las que en realidad se van a utilizar, puede facilitar el ordenamiento de las imágenes tener una *planilla de visionado*.

Cuando lleguemos a la etapa de visionado y miremos todo lo que se grabó nos encontraremos con:

- Imágenes y sonido de buena calidad, que son las que se van a utilizar.
- Imágenes no utilizables, dañadas por defectos o errores de varios

tipos, como sobre-exposiciones o sub-exposiciones (imágenes quemadas o oscuras), con errores de encuadre, con ruidos indeseables, etc.

- Imágenes y sonido redundantes, demasiado similares a otras que se van a emplear.
- Imágenes y sonido de inserción, que se utilizarán solo en ciertos casos.

A medida que vamos seleccionando ordenamos las imágenes que nos van a servir y las que no, en diferentes carpetas de forma clara. Es muy importante nombrar los archivos y ordenarlos antes de empezar porque este paso previo nos permitirá ahorrar tiempo a la hora de editar y trabajar de forma organizada.

Una vez que dimos un orden a todos los insumos, debemos abrir o crear un *proyecto* en el programa de edición donde allí “importaremos” los archivos seleccionados. Una vez que colocamos los archivos en las carpetas es necesario no estar cambiándolos de lugar porque los programas de edición funcionan guardando enlaces que especifican la ubicación de los archivos.

Nuestro proyecto se guiará por la ubicación de los archivos que le importemos para trabajar a partir de ellos. Además nos conviene colocar en esas mismas carpetas los archivos que el proyecto vayamos creando, como ser gráficos, efectos, etc.

Luego podemos colocar en la *línea de tiempo* los materiales, y armando la estructura del relato en diferentes secuencias, para luego ensamblarlas en una línea final.

Nos permite trabajar en una o más líneas de imagen y audio, pudiendo visualizar claramente cómo se van integrando: qué imagen con qué sonido, la voz con qué música se mezcla, cómo es la transición de un plano a otro, cómo se ubica un gráfico en relación a la imagen y el sonido, etc.



Una vez finalizado el ensamble final debemos cuidar que el audio tenga un nivel parejo (o sea, que no haya volúmenes demasiado altos ni demasiado bajos en relación al conjunto), y que las imágenes tengan la estética que queremos, ya que con la edición digital es posible retocarlas, dándole el color, la luz y la textura que deseamos.

Y por último, exportar el video en un formato que va a variar dependiendo de cómo es el material que estamos editando (.avi, .mov, u otro) y cuál es el soporte que va a contenerlo y difundirlo (dvd, usb, TV, Internet.)

### **Algunos elementos para editar**

El *tiempo de la narración* puede construirse de forma similar a como sucede en la realidad (haciendo corresponder el tiempo real con el narrativo) o no. Así podemos unir imágenes con sonidos que no son habituales, acelerar o enlentecer las tomas, detenerlas o repetirlas, podemos también aplicar saltos narrativos al introducir elipsis, flashbacks o flash – forwards.

Existen además, muchas reglas que nos ayudan a contar, aunque es recomendable que una vez que se conozcan y experimenten se busquen sus quiebres, para ir creando nuevas formas de narrar.

El *corte* es el límite entre un plano y otro, que da contundencia y dinamismo a la narración. Para crearlo hay diversas transiciones.

*Corte directo.* Las imágenes de un plano suceden a las del anterior directamente. Tiene un efecto de naturalidad. El corte imita al parpadeo. Es la transición más simple e imperceptible que existe para conectar imágenes y sonidos porque no involucra ningún elemento además de estos. Es la forma más efectiva para darle dinamismo a la

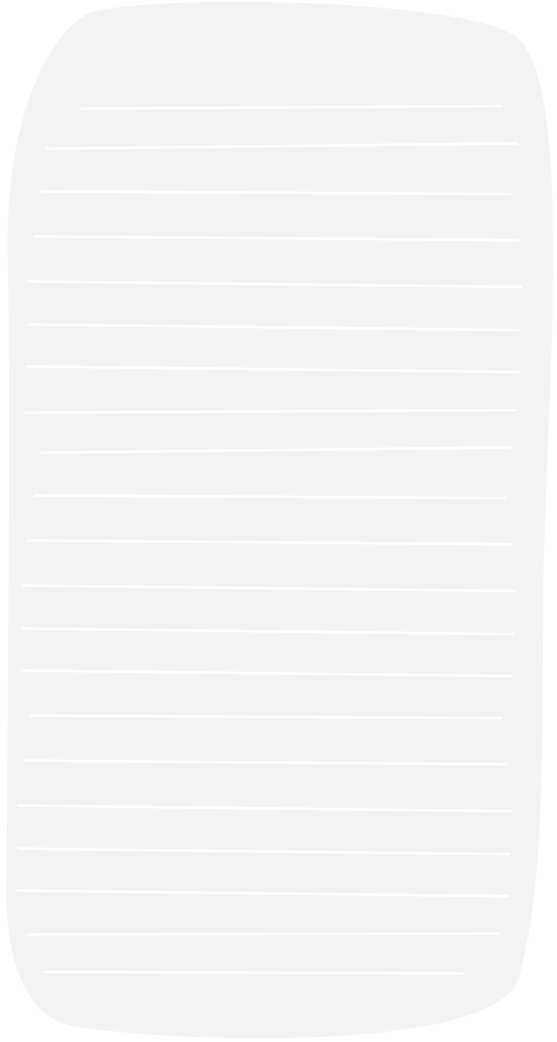
narración porque permite que la acción avance rápidamente. Al ser tan rápido, permite establecer relaciones inmediatas entre los elementos del relato: el sujeto con el contexto, el sujeto con otro sujeto, el sujeto con lo que está fuera del encuadre. Si se quiere mostrar el punto de vista de un sujeto dentro de la imagen y vincular al público con este punto de vista. El corte es una forma de darle continuidad natural al relato.

*Fundido encadenado*: llamado también mezcla o disolución. Una imagen se va disolviendo mientras va apareciendo la otra. Si es rápida sugiere que las acciones suceden de forma paralela, si es lento sugiere un salto en el tiempo. Puede servirnos para disparar hacia un flashback o flash-forward.

*Fundido de entrada (fade in)*. Es cuando se viene de negro a la imagen – sirve para dar comienzo a la historia o la secuencia.

*Fundido de salida (fade out)*. Es cuando la imagen se va a negro. Tiene carácter de dar fin, de “punto y aparte”. También se puede ir a negro y volver inmediatamente dando también un sentido de separación temporal entre las acciones.

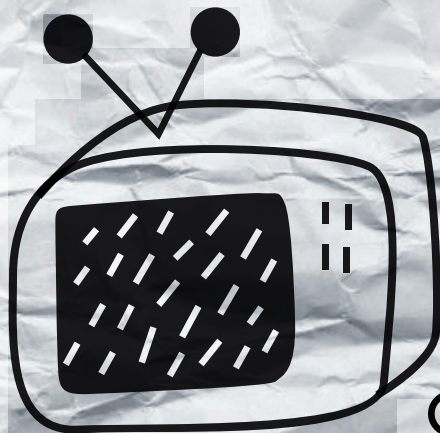
Debemos tener en cuenta que existen diversas transiciones con efectos que es bueno utilizarlas pero siempre que tengan un sentido en la narración, sino pueden llegar a distraer más de lo que aportan.



## Para profundizar +

- *Estética del cine*, Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet.
  - *La imagen movimiento*, Gilles Deleuze.
  - *Montaje cinematográfico: teoría y análisis*, Vicente Sánchez-Biosca.
  - *Narrativa audiovisual*, Jesús García Jiménez.
  - *Praxis del cine*, Noël Burch.
  - *Televisión pública: del consumidor al ciudadano*, Omar Rincón.
- 
- Video *Apuntes de película: Edición*:  
[http://www.youtube.com/watch?v=ry2S-2nR4\\_c](http://www.youtube.com/watch?v=ry2S-2nR4_c)
  - <http://chanfainatv.com/>





CIRCULACIÓN

## ¿Quiénes verán nuestro video?

Contar historias implica no solo hacer el video sino también hacerlo circular, es decir mostrarlo y promover el diálogo con el público. La etapa de circulación le llamamos a lo que sucede luego de que el video comunitario es finalizado, integrada por las instancias en las que se muestra, con el fin de que distintas personas lo reciban e interpreten, ya sean a nivel local o masivo.

Por lo tanto es en ella donde nuestro mensaje realmente toma vida, ya que su fin es vincular a la comunidad entre sí y con otros, y es cada espectador que al interpretar los contenidos le da sentido a nuestro video.

La interpretación es resultado de la integración de la dimensión racional con la emocional, ya que los videos además de describir situaciones, transmiten sentimientos, crean atmósferas, y cuentan una historia en la que podemos reconocernos.

Y esta es la magia del video comunitario, una narración que por su contenido y su forma logra que la comunidad se identifique, viéndose reflejada en un espejo que le devuelve una imagen de sí que da cuenta de su valor como actor en la sociedad; ya sea por verse en una proyección local, en televisión o cualquier otro medio.

Las historias locales tienen el valor de estar cerca de la cotidianidad de la gente, aunque no cuenten sobre nuestra realidad podemos hallar similitudes y diferencias, o simplemente comprenderla porque podría pasarnos a nosotros. Por estas razones, es bueno pensar en los distintos momentos y espacios de recepción que existen, analizando de qué forma nuestro video puede propiciar la reflexión y el diálogo, valorando los significados que le da la gente.

## La proyección local

La proyección local es la que nos abre las puertas del vínculo interpersonal, y con ello toda la riqueza del diálogo cara a cara, y intercambio que se da sólo con el hecho de encontrarse físicamente cerca de vecinos con los que se comparte esa vivencia. El espacio físico cotidiano de nuestra comunidad se transforma así, en un ámbito social y único, en un espacio “público” donde encontrarnos y comunicarnos.

Al proponernos hacer un video comunitario ya hemos pensado en qué le podemos aportar a nuestra comunidad al realizarlo. En esa intención inicial, ya está planteado el para qué mostrarlo.

Entonces, es interesante pensar cómo se va a desarrollar nuestra proyección, definir algunos objetivos o metas que se relacionen con las necesidades a las que el grupo intenta aportar (algunos ejemplos podrían ser: sensibilizar a la comunidad sobre un tema, compartir conocimientos, fortalecer el sentido de pertenencia, recuperar la memoria colectiva, proyectar en conjunto algunas acciones locales o encontrarse para festejar).

A partir de allí podemos definir las actividades que son necesarias, que van desde invitar al público hasta la presencia de un grupo de música local en la proyección.

### *Armando la convocatoria*

Es útil ponerse a pensar en los diferentes públicos de interés y las posibles formas de invitarlos, y además poder comprender las características de la comunicación que se puede generar el día de la proyección.

Al definir los objetivos, comienzan a aclararse qué integrantes de la comunidad sería interesante que participaran de la proyección. Podemos así diferenciar diferentes públicos – por edad, sexo, lugar de residencia, intereses-, y entre ellos quiénes integran el público principal y quiénes el secundario, o sea, diferenciar en qué integrantes de la comunidad vamos a focalizar nuestra invitación, y qué integrantes vendrán de todos modos al enterarse.

Es bueno tener en cuenta que en cada comunidad existen formas de nombrar las cosas, existen imaginarios, recuerdos y mitos, opiniones y emociones, y muchos otros elementos que generan códigos particulares, conocidos y utilizados por y entre los integrantes de esa comunidad, y además existen formas de decir, de comunicarse, conformándose también lenguajes particulares.

Estos elementos conforman rasgos característicos de la identidad local, que funcionan como llamadores que atraen la atención, permiten a la comunidad sentirse involucrada, y además comprender a qué la invitan.

Es interesante analizar los espacios y momentos donde se dan esas interacciones (estos pueden ser de tránsito, cotidianos o excepcionales, formales o informales), para conocer dónde, cuándo y cómo la gente se comunica en nuestra comunidad, y a partir de allí poder comunicarnos con ella.

Necesitamos buscar que nuestra invitación funcione, que sea efectiva, y para ello debemos cuidar la claridad del mensaje, incluir toda la información básica necesaria, buscar formas creativas y locales de transmitirla, atraer la atención, y principalmente intentar que quien lo reciba comprenda de qué trata la instancia, y se sienta invitado a participar.

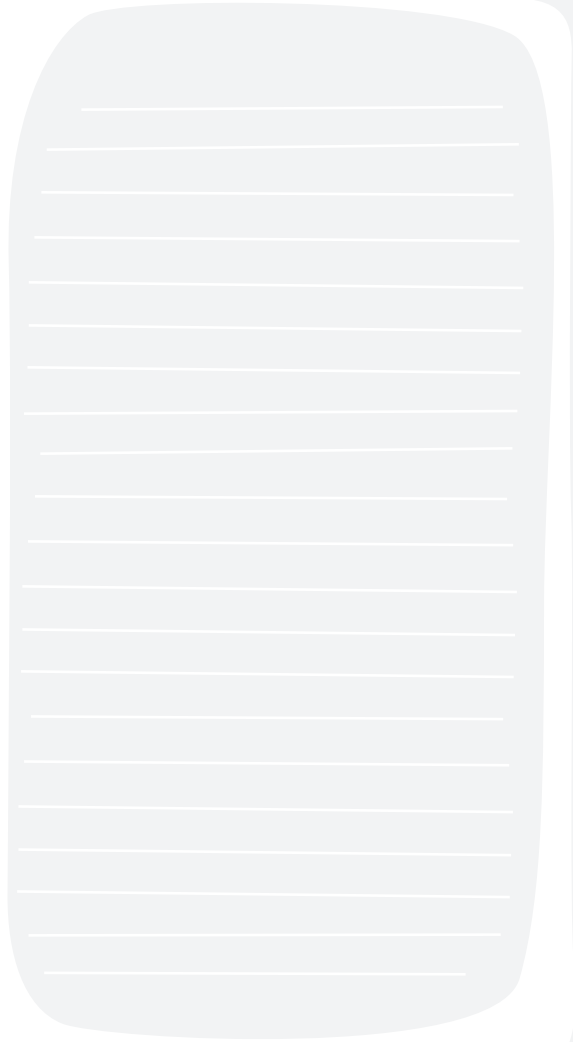


Podemos utilizar todos los medios posibles para convocar: por ejemplo, impresos (afiches, pasacalles, invitaciones personales e institucionales) digitales (mails, blogs, facebook, twitter, radio, televisión) y otros (bici-moto/auto-parlante, boca a boca).

Es importante involucrar a los diferentes medios y grupos de comunicación local (radios, canales, diarios, revistas, blogs, portales u otras páginas), tablados, comisiones, mesas y otros que halla en cada una, para que la invitación llegue a toda la comunidad.

### **Algunos aspectos a considerar:**

- Tener en cuenta el día y hora para que la mayoría de los vecinos pueda concurrir, no interfiriendo con fiestas locales, partidos de fútbol u otros eventos importantes.
- Debemos pensar cuál es el lugar más adecuado para proyectar, ya sea por la facilidad de acceso al lugar, porque es significativo para nuestra comunidad o tema o por su comodidad.
- Ver si necesitamos que sea cerrado o abierto, ya sea por la temperatura, el horario, o la posibilidad de lluvias. Si estamos pensando en un espacio abierto debemos pensar si es posible marcar otro día por si acaso hay mal tiempo, dejando claro en la convocatoria esta posibilidad.
- No debemos olvidar tener en cuenta la oscuridad necesaria para “que se vea”, especialmente si es en un lugar abierto.
- Averiguar si es necesario contar con algún tipo de permiso para usar el espacio en el que estamos pensando.



- Buscar dónde podremos obtener corriente para los equipos y/o luces.
- Es recomendable entrar en contacto con actores de la comunidad que puedan colaborar con la organización y el desarrollo de la Proyección, generar así acuerdos y alianzas que les sean convenientes a ambos. Si lo necesitan, desde Árbol les podemos apoyar las actividades a través de certificados de participación y/o cartas institucionales, para facilitarles esa operativa.
- Es fundamental generar un clima agradable y atractivo, en el que el público se sienta a gusto y le invite a quedarse - ambientar con música, adornar el lugar, tal vez que se venda algo de comer y beber, contar con una persona que anime y guíe el desarrollo de la proyección, etc.
- Planificar cuidadosamente la instancia, dividir roles dentro del grupo, prever los recursos necesarios y ver de qué formas los obtenemos.
- Si es necesario contar con datos y conocimientos técnicos específicos, y si la idea es profundizar en el tema en cuestión, es bueno contar con el apoyo de uno o más “informantes calificados”, estos pueden colaborar desde el armado de la instancia o simplemente aportar como un integrante más del público.
- Otra de las herramientas es el teatro, que puede utilizarse con diferentes fines aprovechando las potencialidades que tiene para sensibilizar al público, narrar hechos, conceptos, e ideas de forma entretenida y a su vez clara.

Las propuestas pueden ser infinitas y debemos buscar las más adecuadas, pero les planteamos algunas de ellas: la presencia de algún personaje y la puesta en escena de alguna situación que aporte al entendimiento e identificación con el tema del video, contando con la presencia de actores que colaboran implícitamente con el desarrollo de la instancia, etc.

- Por otro lado, es bueno contar con espectáculos artísticos locales, que hagan entretenida y dinámica la instancia, y a su vez sean un elemento más de auto-valoración. Pero más allá de estas herramientas, la creatividad es la mejor aliada, o sea, el buscar formas originales, locales y particulares para llevar adelante los objetivos planteados, probar y luego evaluar, dejando lugar a la innovación y la experimentación.

Las formas más habituales de difundir el video son a través de la emisión en televisión, en la proyección local o Internet. También es interesante poder pensar y crear nuevas formas de hacerlo.

### **La emisión en tv**

El alcance masivo que le da la televisión a nuestro video permite que muchas personas que no conocen sobre nuestra comunidad puedan hacerlo, y a su vez a quienes son parte de ella valoren su propia realidad. Es un espacio para ver en familia y con amigos. Puede ser un evento de encuentro donde reunirse y charlar de lo que nos pasa, y compartir.

Cine foro. Foros de encuentro y debate acerca del video su tema y todo lo que quieran plantear (como afecta a la comunidad, qué hacer, cómo se podría contar de otra forma, etc).

Talleres temáticos. Espacios de talleres de discusión de la temática con diferentes poblaciones (liceos, escuelas, comisiones barriales, grupos de vecinos). Nos permiten trabajar sobre los temas directamente aportando el video como insumo para la discusión.

Internet es otro medio que se vuelve cada vez más habitual a la hora de difundir, quizás es un medio en el que hay que investigar más las formas de generar un contexto que produzca diálogo y reflexión entre ese público web, para que el video no pase desapercibido, o como algo que es visto pero algunos individuos aislados, sin generarse un énfasis en las interpretaciones, y sentido del mensaje.

### **El final del proceso**

Para terminar, algo que puede servirnos para analizar cómo aportan la realización y proyección del video a nuestra comunidad, es evaluar lo que sucedió, tanto a nivel grupal e individual como comunitario.

Durante la proyección es posible registrar opiniones utilizando soportes como el audiovisual o el escrito, pero cada una de ellas servirá en cuanto las apliquemos de forma adecuada y en relación funcional con los objetivos planteados.

Para evaluar sirve definir algunos aspectos, perspectivas, o ejes que se quieran analizar, como por ejemplo el tema del video, el tratamiento que se hizo de él, en qué otros temas se podría trabajar, la organización de la proyección y el desarrollo de la misma, qué significa para la comunidad este tipo de actividades en las que se encuentran y se identifican colectivamente, u otras cosas.

Esas informaciones pueden servirle al grupo como un desafío para mejorar en los aspectos que consideren que no funcionaron bien, y además reforzar los que si funcionaron, tomándolos como logros de su experiencia, para seguir experimentando, aprendiendo, y aportando en esto de “hacer” y “comunicar” videos comunitarios. Y le permiten al grupo descubrir nuevos temas para nuevos videos, y así seguir construyendo vínculos comunitarios.



**GLOSARIO**

**ARGUMENTO:** historia, asunto o anécdota de la que trata el audiovisual a partir de una idea esquemática o general. Puede ser original o adaptado de otra obra.

**BANDA SONORA:** se refiere a la secuencia completa de sonido de comienzo a fin del video, que contiene todos los elementos sonoros de este; diálogos, sonido ambiente, efectos, música, a la forma definitiva que estos se combinan entre sí. Técnicamente es la mezcla de esos elementos que se hace en la post-producción, ajustados cada uno a un volumen y ecualización determinados. Es común que se le llame banda sonora solo a la música de una película cuando correspondería llamar así a el conjunto de sonidos.

**CAMPO:** espacio visual que toma la cámara desde el punto de vista en que se halla y según el ángulo de encuadre.

**CLÍMAX:** momento del más alto interés o emoción de la historia que se crea antes del desenlace.

**DESENLACE:** momento del argumento que pronto conducirá al final de la historia que se quiere narrar; pone en orden las distintas piezas que han intervenido hasta entonces y preparando así el final.

**EJE DE LA ACCIÓN:** se le llama a la línea imaginaria que podríamos razar entre dos personajes que conversan, entre un personaje y el objeto que este personaje mira, el recorrido que realiza un personaje desplazándose, etc. siempre como resultado de una acción en el espacio. Una vez identificado cual sería ese eje, se dice que “lo respetamos” si situamos las posiciones de cámara de la escena

siempre del mismo lado de esa línea imaginaria, obteniendo así en los encuadres un correspondencia de direccionalidad (derecha-izquierda) que no desorienta al espectador en su comprensión espacial de la historia.

**ELIPSIS:** Recurso narrativo de paso de tiempo en la historia. Cuando en un corte entre dos planos pasó más tiempo en la historia del que se está mostrando en el plano, decimos que hubo un salto en el tiempo (muchas veces insignificante) llamado elipsis. La elipsis tiene como función acelerar el ritmo narrativo, ya que permite disminuir el tiempo entre distintas escenas y secuencias, ahorrándole al espectador detalles obvios.

**ENCUADRE:** rectángulo de imagen que es captado por la cámara, seleccionando aquel espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente se proyectará. A través del encuadre vemos una porción del entorno, su marco delimita el campo (lo que está dentro) y el fuera de campo (lo que está fuera).

**ESCENA:** la unión de planos sucesivos desarrollados en un mismo tiempo y espacio conforman la escena. La escena conforma una unidad de tiempo y de acción. Suele explicar el momento y lugar en el que sucede algo. La escena es una unidad de acción-situación, que sucede en un mismo espacio y tiempo.

**ESPACIO:** es el determinado por el campo que toma el encuadre de la cámara.

**FUERA DE CAMPO:** acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara.

**FUNDIDO** (en negro, en blanco o color): plano que se va

haciendo cada vez más oscuro (o blanco o de color), hasta que en la pantalla se hace el negro (el blanco o el color) total. Hay de cierre y de apertura.

**GUIÓN LITERARIO:** narración escrita del audiovisual generalmente creada previamente al video para contar por escrito como imaginamos que va a ser el audiovisual describiendo el argumento, los personajes, los decorados, la ambientación, el vestuario, etc, así como los diálogos y la voz en off; en definitiva describiendo lo más posible como se verá y oír la historia dividida en escenas.

**GUIÓN TÉCNICO:** especifica lo que se va a ver y se ha de escuchar durante el audiovisual en el mismo orden en que aparecerá en la pantalla, en forma de planilla, dividida por planos especificando qué tipo de planos se harán. El story board lo complementa.

**MONTAJE:** proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado, manipulando la construcción de la historia y sentido definitivo del audiovisual.

**PROFUNDIDAD DE CAMPO:** es el espacio que vemos totalmente nítido delante y detrás del sujeto u objeto enfocado. Este espacio puede abarcar una distancia mayor, dejando que nuestra imagen y todos sus elementos se vean nítidos o este espacio puede ser menor y por ejemplo nuestro sujeto estará nítido pero el fondo estará visiblemente desenfocado.

**RITMO:** el ritmo del audiovisual es aquello que se construye con la duración de los distintos planos y la combinación entre unos y otro, junto con otros elementos como la banda sonora.

**SALTO DE EJE:** Es cuando los distintos planos de una misma escena se filman en lados distintos del eje de acción, generando discontinuidad en el montaje, desorientando al espectador en su comprensión espacial de la historia.



El salto de eje puede ser notado o no por el espectador. Dependiendo del caso el espectador podría continuar comprendiendo la historia de todas maneras, pero no es lo que más lo ayudaría a seguirla naturalmente.

**SECUENCIA:** serie de escenas que forman parte de una misma unidad narrativa.

**SINOPSIS:** resumen de aproximadamente 5 líneas que sintetiza la historia y permite que cualquier persona pueda conocer rápidamente de qué va a tratar el video. Incluye datos de quién o quiénes son los protagonistas, dónde y cuándo transcurre la historia, y cómo se desata el conflicto. Incluso, entre líneas, puede sugerir cuál será el tema que se desplegará en la historia.

**STORY BOARD:** es el plan visual o gráfico de la historia, se trata de una serie ordenada de dibujos o imágenes que complementan al guión técnico. Su función principal es servir como guía para visualizar lo escrito en el guión. Gracias a esta herramienta se puede saber de qué forma se van a disponer de los escenarios, qué personajes actuarán y de qué manera.



Produce:



televisión PARTICIPATIVA

Apoyan:



Montevideo  
de Todos



tevé CIUDAD

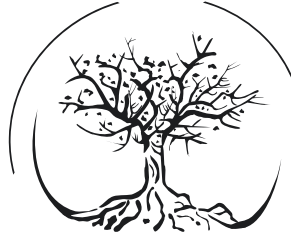


Renovó  
goes

Colabora:



extensión  
Universidad de la República



*televisión***PARTICIPATIVA**

[www.arbol.org.uy](http://www.arbol.org.uy)

[arbolvp@gmail.com](mailto:arbolvp@gmail.com)