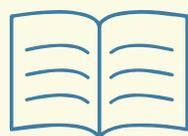


# Taller de Expresión Creativa

# La Creación Audiovisual

Emily C. Ortiz Suárez





# Taller de Expresión Creativa

# La Creación Audiovisual

## EJE AUDIOVISUAL

Emily C. Ortiz Suárez

Lic. en Psicopedagogía - 5º AÑO



### **Coordinación editorial**

Pía Reynoso

### **Equipo editorial**

Nicolás Ponsone

Javier Frontera

Milena Barbeito

### **Revisión**

Angélica Gaido

### **Colección *Cuadernos***

### **Directores de la colección**

Fernanda Levis

Mateo Paganini

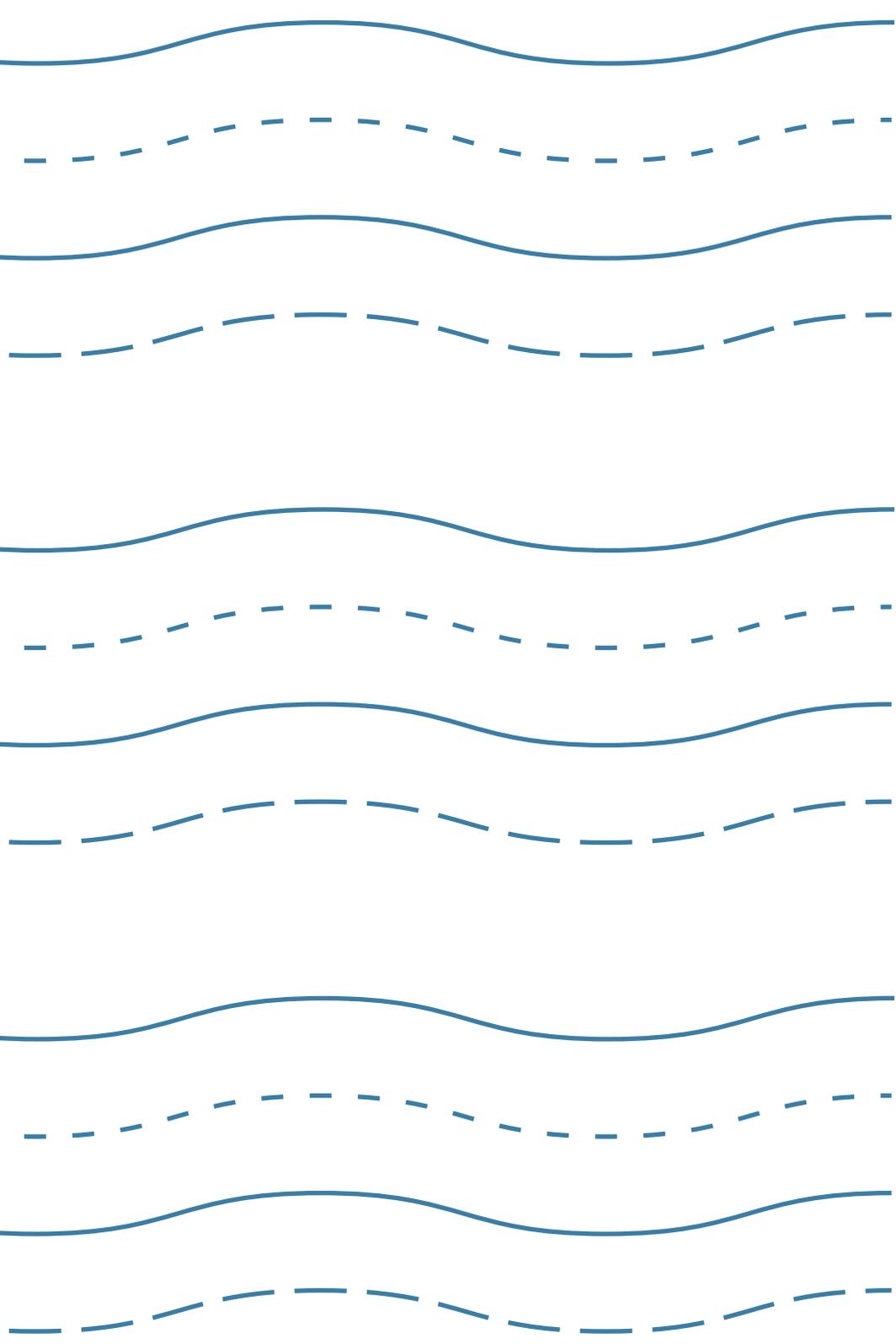
Córdoba 2021

**ISBN 978-987-48125-2-0**

Las opiniones expresadas en las publicaciones de la **Colección *Cuadernos*** de la Editorial Universitaria UPC son responsabilidad de sus autores. La Editorial, en nombre de su directora, coordinadora, editores y diseñadores, no necesariamente acuerda o adhiere a la posición o punto de vista en ellas expresadas.



Estos contenidos están reservados bajo una licencia  
Creative Commons Atribución - No Comercial



### **EMILY CAROLINA ORTIZ SUAREZ (n. 1974)**

Es oriunda de San Luis y se licenció en estudios cinematográficos (FFyH-UNC) en la Cdad. de Córdoba, con realizaciones artísticas audiovisuales y con trabajos académicos (Doctorado en Artes: tesis en proyecto), papers en revistas de cine y de comunicación, y ponencias en Congresos, así como la producción de materiales educativos en Historia del Cine y en lenguaje audiovisual. Actualmente es docente en la licenciatura de Psicopedagogía (FES-UPC) y en la tecnicatura univ. de fotografía (FAD-UPC), además de docente de nivel medio de la Ciudad de Córdoba.

# ÍNDICE

## **CAPÍTULO 1**

### **NARRACIÓN AUDIOVISUAL DE FICCIÓN**

INTRODUCCIÓN 4

## **CAPÍTULO 2**

### **EL LENGUAJE AUDIOVISUAL**

UNIDADES MÍNIMAS 9

LEY DE TERCIOS 10

LA RELACIÓN FIGURA-FONDO 11

LA PERSPECTIVA 11

EL "AIRE" 12

TIPOS DE PLANOS 12

PLANO-SECUENCIA 13

LAS ÓPTICAS U OBJETIVOS 13

ANGULACIÓN DE CÁMARA 14

MOVIMIENTOS DE CÁMARA 15

PUESTA EN ESCENA 15

ILUMINACIÓN Y DISEÑO DE LUCES 15

CONTINUIDAD FÍLMICA Y PUESTA DE CÁMARA 17

PLANO DE ESTABLECIMIENTO 17

ELECCIÓN DE LA CÁMARA Y SOFTWARE DE EDICIÓN 19

SUGERENCIAS PARA BUSCAR Y DESCARGAR UN EDITOR DE VIDEO 20

SONIDO 21

PRODUCCIÓN/PLAN DE RODAJE 21

EDICIÓN Y ACABADO FINAL 23

## **CAPÍTULO 3**

### **LA ESCRITURA AUDIOVISUAL**

LAS IDEAS 24

EL TEMA 25

*STORYLINE* 26

TIPOS DE CONFLICTO 27

PERSONAJES 27

ACCIONES 27

ARGUMENTO 27

ESTRUCTURA DRAMÁTICA 30

HISTORIA DE LOS PERSONAJES 31

CRITERIO DE VEROSIMILITUD 31

ESTRUCTURA LINEAL Y QUEBRADA 32

GUIÓN LITERARIO 34

GUIÓN TÉCNICO 35

## **CAPÍTULO 4**

### **LOS ERRORES MÁS COMUNES DE LA ESCRITURA AUDIOVISUAL**

TEMA 38

*STORYLINE* 38

ARGUMENTO 39

GUIÓN LITERARIO 39

GUIÓN TÉCNICO 40

### **LOS PROBLEMAS MÁS COMUNES DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

41

## **BIBLIOGRAFÍA**

45

# Narración audiovisual de ficción

## Introducción

Este recorrido centra su interés en la producción y creación dentro del modo de expresión audiovisual, con el uso de las herramientas tecnológicas disponibles (las TICs, netbooks, celulares, cámaras, internet) tanto para una psicopedagoga como para las nuevas generaciones (estudiantes y/o pacientes). Se propone un espacio en formato *Taller de creación audiovisual*, explorando recursos de expresión artística y comunicacional que potencien las producciones simbólicas de los estudiantes (los propios psicopedagogos o sus futuros pacientes). Este taller está interesado en el *aprender* con la realidad y su representación, intentando reflexionar sobre la experiencia en problemáticas de *psicopedagogía* y de la vida misma, con una postura flexible, abierta, plural y respetuosa de la diversidad, que valore las diferencias y estimule la construcción colectiva del conocimiento. Concibo a los estudiantes de *psicopedagogía*, así como a los pacientes, no como receptores pasivos sino como protagonistas activos y partícipes de un aprendizaje expresivo y creativo, que colabore en la construcción de su individualidad e identidad. Les propongo la creación de cortometrajes de aprendizaje que promuevan la colaboración grupal y la creación colectiva.

Las posibilidades de simbolización que propone el modo de representación audiovisual son altamente lúdicas y enriquecedoras porque promueven la colaboración en equipo, con división de roles en una participación horizontal. El modo de representación audiovisual es un lenguaje muy técnico por dos razones: 1º) se utilizan dispositivos tecnológicos (óptico-sonoros con los celulares o cámaras, y digitales con la edición en PC) y 2º) se seleccionan tipos de planos en función narrativa y emotiva; se lleva a cabo una construcción espacio-temporal de escenas actuadas con personas; se construye una lógica interna o verosimilitud con una progresión dramática que sirve para sumergirnos y dejarnos empatar con la historia y los personajes. El modo de representación audiovisual de ficción se ofrece como un espejo, ya que podemos reconocernos en las imágenes para sumar a nuestros propios universos simbólicos un nuevo modo de decir y pensar con imágenes, sonidos y actuaciones, que luego serán el bagaje instrumental de los psicopedagogos para acercarse a las nuevas generaciones que no poseen un sentido crítico sobre las imágenes que les rodean<sup>1</sup>.

En torno a la cuestión del *punto de vista*, es muy interesante lo que retomamos como herramienta conceptual para llevarlo a las imágenes audiovisuales. Esto nos permite ir en busca de creatividad (y en el mejor de los casos originalidad) no solo para descubrir puntos de vista novedosos o diferentes de la realidad, sino también para componer y actuar personajes. Construir un personaje es crear un punto de vista distinto

---

1. Los nuevos alfabetismos en el siglo XXI. Desafíos para la escuela (Dussel, 2009).

al “yo”, y allí ponemos mucho de la reflexión sobre el “otro”, sobre la realidad. Un nuevo punto de vista nos da un mayor bagaje en psicopedagogía al asumir un otro con toda su profundidad psicológica, cognitiva y ontológica, y así podemos hacer una práctica sobre la infinidad de puntos de vista que sostienen a los diferentes personajes.

Estas nuevas capacidades en la creación audiovisual son las que intentamos que el psicopedagogo desarrolle para utilizar como herramienta crítica sobre los medios de comunicación (TV, cine, videos), pues estos son uno de los más fuertes símbolos contemporáneos. El desafío de este eje es contribuir al desarrollo de un sentido crítico que no se logra solo visualizando y analizando videos (ficción, documental, experimental). Al realizar un cortometraje se toman decisiones creativas que buscan efectos cognitivos (racionales/emocionales); los espectadores pasan de ser meros receptores pasivos a creadores activos mediante el desarrollo de un agudo sentido crítico sobre las imágenes<sup>2</sup>. El manejo de las materialidades audiovisuales genera un nivel de reflexión y observación muy agudo sobre el propio medio y sobre la realidad que nos rodea, ya que es sobre lo *real* que construimos la *representación ficcional*.

Quiero concientizar a muchos psicopedagogos que utilizan *videos* para ilustrar determinados temas recurriendo a filmes de otras culturas, como la estadounidense, sin ningún sentido crítico sobre los valores e ideologías culturales ni sobre los objetivos de dominación económico-cultural de esos otros lares, que tienden a sustituir nuestras propias

---

2. Cultura y comunicación (Eggers-Brass et al., 2004)

identidades cordobesas, argentinas, latinoamericanas, sobre todo en las nuevas generaciones. Luego de este recorrido audiovisual, los estudiantes comenzarán a ver en sus propios consumos audiovisuales detalles y características que antes no ponían en duda o directamente no podían ver o explicar en sus funciones expresivas o artísticas; por ejemplo, cómo y por qué se usan los tipos de planos según sus efectos sensoriales artísticos-comunicacionales, o cómo se articulan los relatos audiovisuales, o cuándo se cortó una *Toma* y por qué, o cómo se construye una escena y qué efectos cognitivos y emocionales produce, etc. El rol de los receptores de este siglo se ha transformado en productor/emisor, y esto es como un contrapoder<sup>3</sup> más democrático e inclusivo frente a los Medios Masivos de Comunicación tradicionales.

Entiendo que un *modo de representación* con una técnica específica y con dispositivos tecnológicos se diferencia mucho de las prácticas y contenidos a los que los estudiantes de psicopedagogía están acostumbrados<sup>4</sup>. Sin embargo, les propongo que este “conflicto cognitivo” que se genera sea un impulsor para la toma de conciencia de los propios problemas de comprensión, como si el profesional en psicopedagogía fuera “su propio paciente”, y que el descubrimiento de la resolución sea capitalizada para poder abordar y comprender las problemáticas cognitivas de los futuros pacientes. Además, escribir una historia/guión

---

3. Comunicación, poder y contrapoder en la sociedad en red. Los medios y la política. Revista Telos N°74 (Castells, 2008).

4. Cabe aclarar que mis criterios de corrección son extremadamente livianos en relación con lo que realmente es una realización audiovisual.

para ser narrada/o con imágenes y sonidos nos aproxima a “materiales de realidad”, a escenarios reales, con personas reales y experiencias profesionales reales llevadas a un relato ficcional. Así, nuestras experiencias vitales y profesionales psicopedagógicas pueden objetivarse; podemos reflexionar a partir de las propias prácticas y problemáticas, logrando un poderoso análisis sobre la concientización de errores y aciertos profesionales, de cara a nuevas problemáticas.

Finalmente, y como lo más importante dentro de los objetivos de la cátedra<sup>5</sup>, las realizaciones audiovisuales en psicopedagogía deben ser pensadas como una práctica de *ductilidad* en la aprehensión de nuevos “lenguajes”. Estos nuevos lenguajes o modos de representación tienen una mirada puesta no solo en lo cognitivo sino también en aspectos técnico-comunicacionales que capaciten a los psicopedagogos para procesos de intervención a través de la exploración de recursos de expresión creativa que potencien las producciones simbólicas de los destinatarios. Estos pueden ser utilizados en abordajes preventivos y/o asistenciales y en ámbitos clínicos y/o institucionales. El objetivo de este *Eje Audiovisual* no es que se conviertan en cineastas ni profesoras/as de *lenguaje audiovisual*, sino que tengan una somera experiencia de expresión creativa en abordajes psicopedagógicos, con herramientas tecnológicas disponibles y lenguajes digitales.

---

5. Programa de la cátedra TEC: Estimulamos el desarrollo de las capacidades de comprensión de nuevos lenguajes para dar respuesta a los múltiples problemas del ámbito profesional en el mundo actual. Promovemos una actitud creativa y dúctil, en cuanto potencialidad imaginativa que pueda encontrar caminos alternativos en la construcción de estrategias de intervención profesional.



Blanco y negro o color, tipos de planos, ópticas, angulaciones y puntos de cámara, elección del vestuario, escenografía, maquillaje, técnicas de actuación, elección del género (drama, comedia, tragedia, parodia, suspenso, policial, terror, histórico, etc.), tipos de iluminación, escenarios reales, ritmo de edición, musicalización, etc. son algunas de las decisiones creativas que ponemos en juego a la hora de crear un cortometraje.

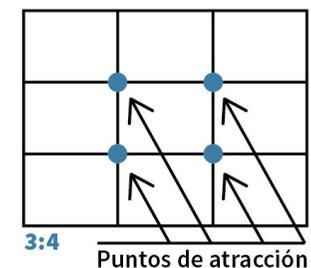
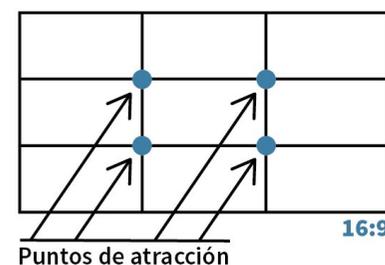
## El lenguaje audiovisual

### Unidades mínimas significantes

Los **Planos** son nuestro material logrado con el encuadre y permiten visualizar la acción/situación en los escenarios. La cámara imita la visión humana y duplica la apariencia de la realidad, pero transformándola en planos. Limitamos la realidad con paralelas y ángulos rectos, es decir, el **Encuadre**. Este es la relación que se da entre la figura, el fondo y los límites de la imagen, es decir, refiere a qué es lo que vamos a seleccionar de la realidad y cómo lo vamos a ordenar (composición de la imagen, reglas y normas, perspectiva, ley de tercios, relación figura/fondo y el “aire” zonas vacías). Hay muchos formatos de encuadres como el 3:4 o el 16:9 HD, pero vamos a tomar como referencia el visor de la cámara (de video, de foto o de celular).

### LEY DE TERCIOS

Formato Audiovisual Horizontal o Apaisado



## Ley de tercios

Se trata de ordenar lo que vemos dentro del encuadre y componer la imagen dividiendo perceptivamente el cuadro en tercios con unas líneas imaginarias que producen 4 puntos de intersección como los mayores centros de atracción del plano, donde la vista tiende a fijarse primero (según los cánones de la pintura occidental a partir del Renacimiento y que fue retomado por la fotografía y el cine). Entonces hay que descentrar los objetos en estos puntos para que tengan un mayor protagonismo. Si centramos un objeto, le estamos restando atractivo visual evitando componer con otros elementos como por ejemplo el fondo, y anulamos el resto del espacio que puede enriquecer la foto.



## La relación figura-fondo

El fondo complementa al objeto, pues percibimos todo el conjunto y no elementos dispersos. La figura se percibe sobre un fondo que le da su espacio formando una unidad, pero no para robarle protagonismo sino para enriquecerlo. Si no eligen un buen fondo, a la foto le faltará algo. Un elemento aislado en el centro es una imagen excesivamente simple,

una simetría incómoda que provoca una imagen demasiado artificial y no permite el recorrido de la mirada por toda la imagen. Una figura solo puede estar centrada cuando acercamos la cámara y llenamos el cuadro con ella. El desplazamiento hacia los bordes tampoco puede ser exagerado porque la importancia del objeto queda disminuida y el cuadro queda desequilibrado con zonas vacías. Acoplar el horizonte de un paisaje a una de las líneas imaginarias de los tercios evita poner el horizonte en el medio del encuadre en una simetría poco natural (efecto espejo).

## La Perspectiva

Da la ilusión de profundidad y crea diagonales en el encuadre, lo que resulta mucho más interesante y atractivo que objetos frontales o de perfil. Los objetos se alejan progresivamente hacia el fondo como si el encuadre fuera una ventana, evitando que las imágenes parezcan planas. Las diagonales que se forman se utilizan para crear una composición geométrica atractiva.





PE



PO (en PE)



PO (en PD)



PD



PM



PA



PE



PPP



PP



PG



GPG

## El “Aire”

Es una zona “vacía” que complementa al objeto y equilibra la composición usando los puntos fuertes de los tercios. Generalmente se deja “aire” en la mirada de las personas para proyectar la intención de mirar algo fuera del cuadro, y también “aire” sobre la cabeza para que la figura pueda estar dentro del encuadre y no quede con la cabeza cortada por el marco.

## Tipos de Planos

Los Tipos de Planos toman de referencia a la figura humana para construir los encuadres más convencionalizados:

- **Plano de Objeto (PO):** es un objeto sin la referencia de la figura humana y puede ser PO Entero, donde vemos todo el objeto, o **PO Detalle**, donde vemos un fragmento del objeto.
- **Plano Detalle (PD):** es un fragmento de una parte del cuerpo del personaje con o sin un objeto, por ejemplo: PD de un ojo, PD de una mano con un arma.
- **Primer Plano (PP):** encuadramos el rostro del personaje, desde los hombros hasta la cabeza, sin cortar la frente. Es la típica foto-carnet 4x4, sin cortar la frente y dejando “aire” entre la cabeza y el encuadre.
- **Primerísimo Primer Plano (PPP):** aquí sí podemos cortar la cabeza desde la frente hasta el mentón, que puede quedar adentro o afuera del encuadre. Es importante recordar que este es el único tipo de plano que puede cortar la cabeza con el encuadre.
- **Plano Medio (PM):** se crea con un pequeño “aire” arriba de la cabeza (como el PP), es decir, sin cortar la cabeza y hasta la cintura/cadera.

- **Plano Americano (PA):** desde el “aire”, sobre la cabeza y hasta las rodillas, cortando con el encuadre por arriba o por debajo de estas.
- **Plano Entero (PE):** encuadramos todo el cuerpo, sin cortar los pies ni la cabeza.
- **Plano General (PG):** encuadramos el escenario que rodea al personaje de forma amplia, pero este se puede identificar bien.
- **Gran Plano General (GPG):** a diferencia del PG, en el plano GPG el personaje se pierde en la inmensidad del escenario y ya no lo identificamos (*Ver Esquema*).

Los encuadres y los planos se deciden con dos criterios diferentes: en **Función Narrativa** (acciones) y en **Función Emotiva** (emociones/sentimientos de los personajes). Estas funciones se pueden englobar en dos grupos de planos:

- El “Grupo de los Planos Generales” desarrolla la función narrativa con GPG - PG - PE – PA, que se utilizarán para describir el escenario y las acciones físicas de los personajes, su interrelación con otros personajes y con el escenario.
- El “Grupo de los Primeros Planos” desarrolla la función emocional con PM - PP - PPP – PD, que describen los gestos faciales, la mirada y los sentimientos exteriorizados por el actor, acentuando el drama y activando los mecanismos de identificación del espectador con los personajes.

Un apotegma de Charles Chaplin decía que “la vida es una tragedia cuando se la ve en PP y una comedia cuando se la ve en PG”. No tengan miedo de usar el PP y el PPP, porque a través de estos planos aprende-

mos a manejar el mecanismo de identificación del espectador, que se sumerge en la subjetividad y emociones de los personajes para poder vivir la historia que se está contando.

### **Plano-secuencia:**

Es una toma sin cortes durante un tiempo bastante prolongado; una unidad narrativa-temática, como el capítulo de una novela (fija o con movimientos de cámara; mediante el uso de diferentes tamaños de planos o ángulos, permite el seguimiento de los personajes o el descubrimiento distintos escenarios). Se puede utilizar para un efecto dramático y narrativo, pues simula el tiempo real, casi documental.

**Subjetivos:** la cámara muestra un plano como si fuera el personaje mismo que mira y experimenta la realidad (la cámara funciona como los ojos del personaje).

### **Las Ópticas u Objetivos:**

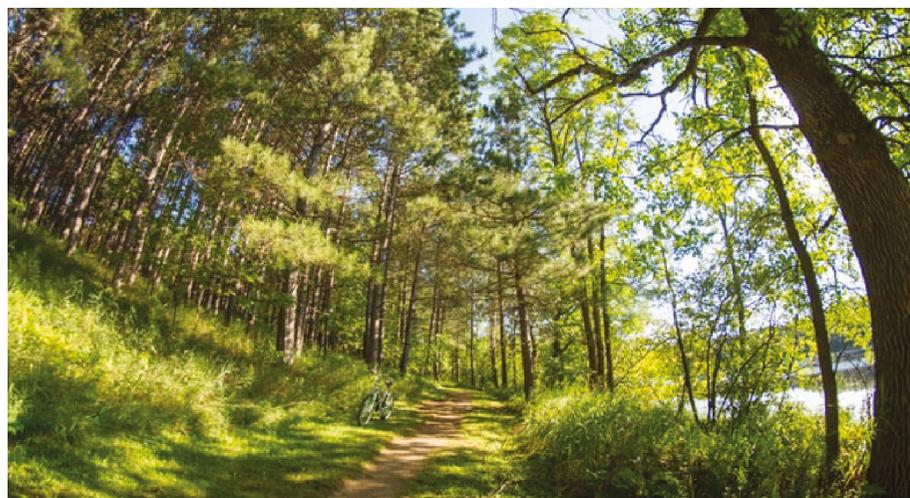
Modifican y transforman el espacio real y son los elementos creativos de 1er. orden. Hay 4 clases de ópticas más usadas. Cada óptica tiene una apertura angular específica y genera diferentes efectos expresivos:

- **Normal:** ángulo de visión que imita al ojo humano, (*fig.2*).
- **Angular** (o **Gran Angular**, también llamada “ojo de pez”): tiene ángulos mayores, es decir que el encuadre abarca una mayor porción de la realidad con la misma distancia de la figura que con la óptica Normal (*Fig.1*).
- **Teleobjetivo:** tiene ángulos menores que la óptica Normal (*Fig.3-4*).



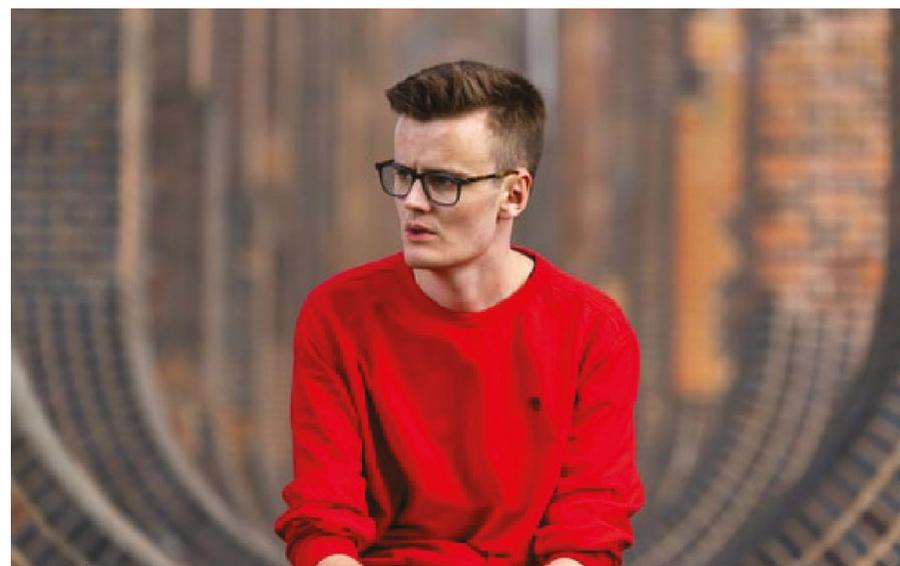
• **Zoom:** las cámaras tienen dentro estas tres ópticas que se mueven internamente haciendo variar el ángulo de visión (la cámara puede “acercarse” a la figura sin que el camarógrafo se mueva; incluso se puede simular un movimiento de cámara de alejamiento o acercamiento a la figura).

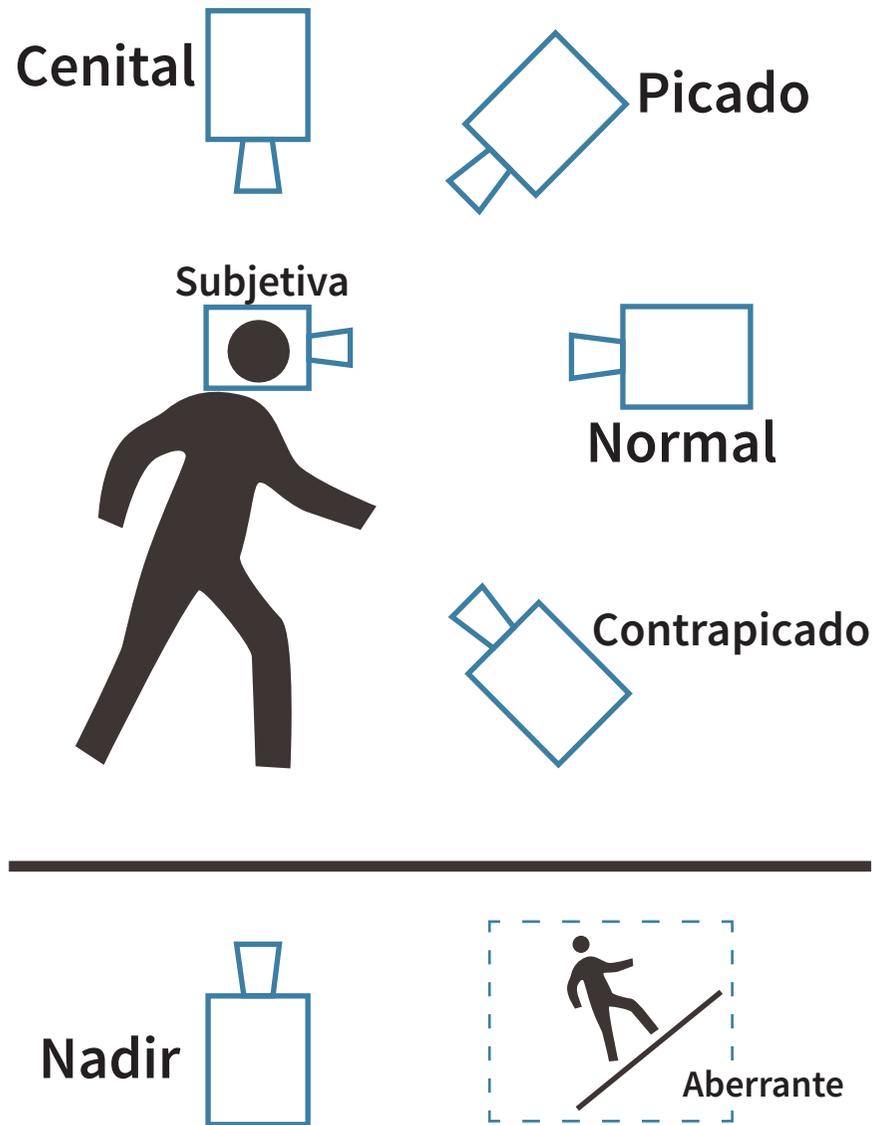
Los **Angulares** acentúan las profundidades espaciales y llegan a distorsionar la perspectiva, curvando las líneas rectas verticales. Los objetos cercanos a la cámara aumentan artificialmente de tamaño con respecto a los más lejanos, y entre ellos pareciera haber mayor distancia



que la que realmente tienen. Los angulares permiten acercarse más al objeto con mayor encuadre y menor distancia de enfoque, y en espacios interiores reducidos permiten menor “tiro de cámara”. Los contrastes luminosos son mayores, como si la imagen tuviera colores más vivos. La sensación de movimiento es menor, por lo que los movimientos de “cámara en mano” se disimulan bastante y los objetos en movimiento parecen ir más lentos.

Inversamente, los **Teleobjetivos** parecen comprimir el espacio, la perspectiva es menor que en la realidad, y los objetos cercanos y lejanos parecieran tener menor distancia entre ellos. El fondo siempre está muy desenfocado, se disminuyen los contrastes tonales y los colores se hacen más grises. Los movimientos de cámara se perciben mucho más y la “cámara en mano” es casi imposible. Los teleobjetivos permiten encuadrar objetos muy alejados con buen tamaño dentro de la imagen.





### Angulación de cámara

- **Normal**: el punto de vista está a la altura de los “ojos” del objeto. En el caso de niños u objetos, es necesario ponerse a su nivel bajando la cámara.

- **Picado**: un plano desde arriba del objeto; nos da la sensación de empequeñecer los objetos y en el fondo vemos más suelo.

- **Contrapicado**: un plano desde abajo; crea la ilusión de importancia y grandeza del objeto, y en el fondo vemos más techo o cielo.

- **Cenital**: cuando vemos algo desde arriba al piso en la angulación más extrema del picado; por ejemplo, cuando vemos a las personas en la calle desde un edificio.

- **Nadir**: es lo opuesto a cenital, cuando vemos algo desde abajo hacia arriba como si extremáramos el ángulo contrapicado; por ejemplo, si viéramos un avión surcando el cielo, o si viéramos desde abajo un piso transparente y las pisadas de gente caminando.

- **Inclinado o Aberrante**: cuando inclinamos la horizontal del objeto con respecto a los marcos del encuadre; da la sensación de desequilibrio o dinamismo.

- **Al ras del suelo**: es una visión muy poco usada por nosotros y nos abre a otra percepción de las cosas.

Variar el ángulo de la toma nos permite explorar diferentes ángulos con la cámara y modificar la forma normal en que vemos las cosas, que es generalmente centrada y frontal. Buscar perspectivas y puntos de vista diferentes hará que el impacto de la imagen sea mayor, pues lo que estamos acostumbrados a ver no sobresale; es lo que ve todo el mundo. Una perspectiva inesperada es mucho más atractiva y no es tan difícil; podemos lograrla moviéndonos alrededor del objeto y buscando nuevas imágenes.

## Movimientos de cámara

- **Panorámicas (PAN):** se realizan con trípode fijo sin moverse por el escenario, y el movimiento solo se efectúa sobre su eje vertical, horizontal, diagonal, ascendente, descendente. El uso del trípode es para que el trabajo con la cámara no parezca demasiado precario y desprolijo, para que la imagen obtenida no esté temblequeando y dando la apariencia de un video *hogareño familiar*.

- **Travelling (TRAV):** la cámara se mueve en el espacio, en tres dimensiones dentro del escenario. Sugerencia: evitar la “cámara en mano” y el *Zoom* óptico (*Zoom*: distancia variable interna de las ópticas dentro de la cámara que crea un movimiento "falso", ya que la cámara no se mueve pero las sí ópticas, por lo que se produce un acercamiento o alejamiento en la imagen).

## Puesta en escena

También llamada **Diseño de arte**, se compone de la elección de los escenarios naturales, los decorados artificiales, el vestuario, el maquillaje y la utilería o *atrezo* (objeto que forma parte importante de la acción como un arma o una carta, etc.). La puesta en escena dependerá del grado de realismo o de fantasía que busquemos en ese micromundo que inventemos.

## Iluminación y diseño de luces

Una puesta de iluminación clásica para TV o cine es el “Triángulo de luces” pero también hay otros efectos expresivos de la luz (iluminación de colores, luz dura o suave, contrastada o equilibrada, contraluz, luz contrapicada o cenital, etc.). **Triángulo de luces:** 1º) **Luz Principal o Keylight**; 2º) **Luz de Relleno o Filling**; 3º) **Luz de Despegue o Contraluz**; 4º) **Luz de Fondo**.



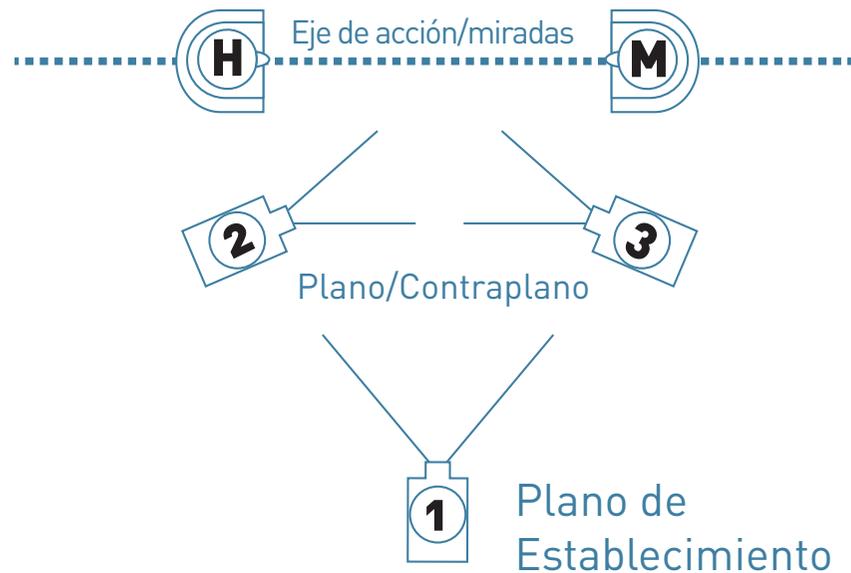
Es importante evitar combinar distintas potencias de luz en un mismo plano; por ejemplo, evitar en el plano un escenario interior y luz exterior de frente a la cámara (fondos con puertas y /o ventanas), porque nuestra cámara automática va a “entender” que debido a la gran fuente de luz debe bajar la *exposición* de la cámara, y va a cerrar el diafragma, es decir que toda la imagen quedará subexpuesta (oscura). O también puede pasar que la entrada de luz frontal “queme” la imagen. La iluminación con fuentes de luz del ambiente real (natural: sol; o artificial: focos, tubos, leds, etc.) siempre debe estar detrás o al costado de la cámara, nunca en frente de ella.



“Apantallar” es hacer uso de la luz del escenario real que pueda ser “rebotada” con un telgopor o cualquier superficie reflectante blanca o metalizada, y que sea dirigida hacia los personajes para mejorar la iluminación del ambiente (la “pantalla” debe quedar fuera del encuadre para que no se vea en el plano).

**Sobrexposición** es cuando la imagen queda muy blanca o “quemada”, perdiendo detalles. **Subexposición** es lo opuesto: la imagen queda oscura, perdiendo detalles. **Exposición correcta** es cuando vemos todos los detalles y todos los colores en un buen equilibrio de luces y sombras.





## Continuidad fílmica y Puesta de Cámara

La **Continuidad** se logra editando una Toma con la siguiente toma dando la apariencia de que no hay cortes entre una y otra. Y para ello hay una serie de "trucos" que se han ido perfeccionando a lo largo de la historia del cine/tv/video. Una escena aparece sin interrupciones a pesar de que se ha construido mediante una serie de tomas filmadas o grabadas una a una, cambiando la posición de la cámara en cada toma. Una de las puestas de cámara más comunes en un desglose básico de **Tomas/Planos** de una escena o situación dramática dialogada es 1- **Plano de Establecimiento**, que crea el **Eje de Acción/Miradas**, para luego pasar al 2- **Plano/Contraplano** de un diálogo entre dos o más personajes.

### Plano de Establecimiento

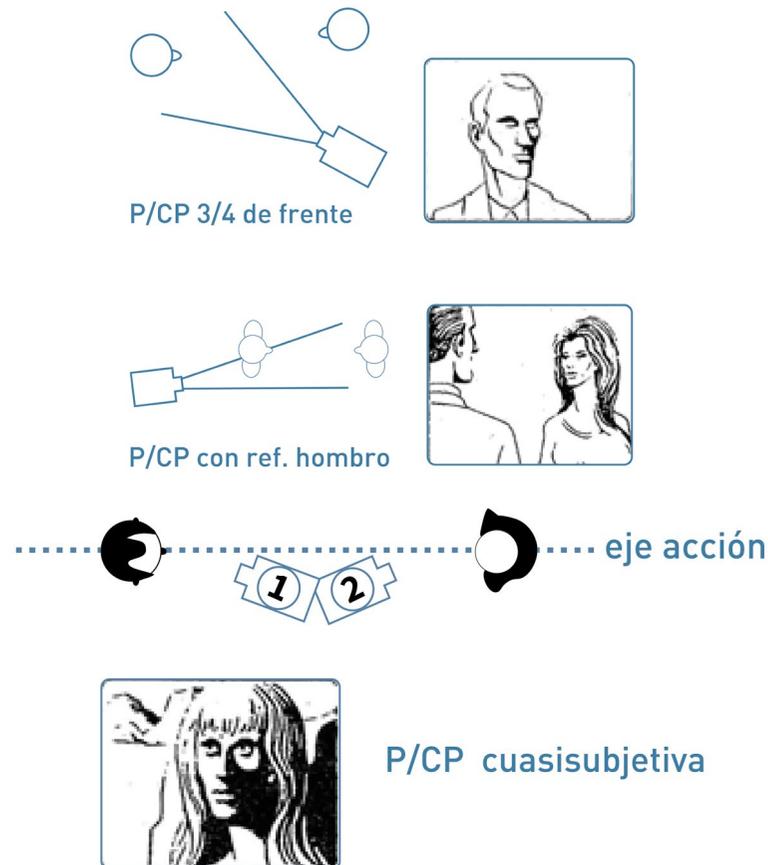
Plantea el comienzo de la escena en un tipo de plano amplio (GPG - PG - PE), mostrando el escenario general y la ubicación de los personajes a la izquierda o derecha (eje de acción). A partir de este plano podemos acercar los planos subsiguientes sin saltar el eje de acción así planteado. Luego, progresivamente, podemos acercar la cámara (el eje óptico de la cámara) al eje de acción/miradas y lograr los diálogos en **Plano/Contraplano** = P/CP.



Absolutamente **todos los diálogos** deben hacerse en P/CP. Existen 3 tipos básicos de P/CP:

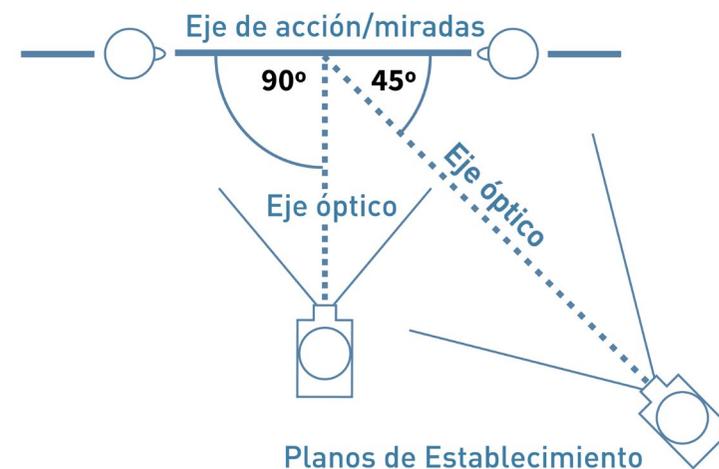
- **P/CP 3/4 de frente**
- **P/CP Con Referencia del Hombro**
- **P/CP Cuasisubjetiva**

Para grabar un diálogo en P/CP se aconseja hacerlo con una sola cámara, ya que se mantendrá la misma calidad de imagen y sonido. Si los P/CP se hicieran con dos cámaras al mismo tiempo y una sola actuación, luego (en la edición y en la proyección) veríamos saltos de continuidad porque dos cámaras no graban con la misma calidad de imagen y sonido. La técnica a una cámara se hace con dos actuaciones que sean lo más parecidas posibles, primero de un lado (Plano = Toma A) y luego del otro lado (Contraplano = Toma B)



**Técnica del Triple plano** para procesos de acciones: consiste en combinar tres (3) planos diferentes de una acción ejecutada por una figura (persona o máquina) para representarla en solo 3 planos. En el plano 1 lo hacemos en PG o PA (establecemos la figura y su entorno), en el plano 2 filmamos el rostro en PP (mostrando los gestos de su acción), y en el plano 3 seleccionamos en PD las manos o pies de la acción que está llevando a cabo la figura. Con estos 3 planos tenemos la representación de una acción completa.

**Planta de cámara:** es un dibujo esquemático cenital donde se grafica muy rudimentariamente el escenario con la escenografía (mobiliario, objetos, personajes) y las posiciones y puntos de vista de la cámara, marcando los movimientos de los personajes, los movimientos de cámara y los tipos de ópticas utilizadas.



## Elección de la cámara y software de edición:

**Uso del Moviemaker u otro Programa de Edición para PC (también se puede usar una Aplicación para celular).**

**Para PC, el mejor es el Adobe Premiere.**

Repasen este video en YouTube [https://youtu.be/BGJfD\\_ekypY](https://youtu.be/BGJfD_ekypY) como **introducción al lenguaje audiovisual**; se trata de una aproximación a la grabación y edición de videos, con algunos conceptos básicos que quiero que vean, como por ejemplo el formato de video apaisado u horizontal y las herramientas básicas de edición de cualquier editor de video en PC o Apps. Luego deben leer los manuales de Moviemaker para que podamos hacer el TP audiovisual.

Antes de elegir el celular o cámara con el cual van a filmar el corto, sugiero que hagan pruebas con el editor de video elegido, para saber si en la edición este reconocerá las tomas del celular. Puede pasar que las tomas de vuestro celular tengan un formato (o códec) de video que el programa o aplicación de edición no reconozca, y habrán perdido tiempo, esfuerzo y dinero, pues tendrán que filmar todo de nuevo. Otro problema que pueden tener es que la "versión" del Moviemaker u otro programa/aplicación que hayan conseguido haya caducado o que el período de uso libre haya vencido y luego de editar todo el material filmado, recién se den cuenta al final cuando no les deje hacer el **Render**. ¿Qué es el *render*? Es el archivo de video con formato ".mov" o ".avi" o ".mpeg" o ".mp4" que ob-

tenemos cuando hacemos la película final con "Edición: crear película"<sup>6</sup>. Resumiendo, antes de filmar el corto, les recomiendo hacer pruebas con la cámara elegida y el *software* de edición; con 2 o 3 tomas simples, editen algo rápido para probar si el Editor de Video les deja hacer el archivo final de video.

### Tener en cuenta:

- Trabajar con dos archivos: deben tener en cuenta que el software de edición en computadora genera dos tipos de archivo: el del "proyecto" (.proy) donde el Moviemaker (o similar) guarda todos los materiales utilizados, las tomas, la música, los ruidos, etc., y se edita propiamente; y el archivo del video final (.mov o .avi o .mpeg, etc.) que debe previamente tirarse el *render* para generar nuestro corto ya editado y musicalizado. El archivo del proyecto es para editar, mientras que el archivo final es la película para reproducir en la proyección.
- Grabar constantemente: es posible que la edición y el uso del *softwares/Apps* duren varias horas, por lo que deben **grabar constantemente** para no perder cada cambio hecho: si no han grabado y cierran el programa, se pierden todos los cambios y avances.
- No borrar o mover: una vez introducido todo el material (tomas o clips de video, audios, música, etc.) en la computadora o celular ya para editar, y luego de haber generado el proyecto de edición (.proy) en el *software*, no deben cambiarse de lugar (o borrarse) esos materiales hasta

---

6. Los mejores son ".avi" o ".mov", pero los archivos son pesados.

que se haga la película final con el *render*. Repito, no borren ni muevan de lugar los materiales audiovisuales utilizados dentro de la PC o del celular: si no han terminado de editar y graban y luego cierran el Programa pero borran o cambian de lugar los materiales que ya estaban ingresados en el proyecto de edición, al volver a abrir el proyecto para continuar les va a aparecer como material extraviado y perderán el trabajo hecho.

Hago estas recomendaciones para el manejo en Moviemaker, porque es el más difundido, de licencia abierta (hasta hace unos pocos años venía con el Windows hasta el 7 u 8), pero más allá de los distintos programas o aplicaciones de edición, las herramientas en general son comunes a todos los editores: cortar tomas, pegar tomas, sacar audio de la toma, agregar sonidos y música, incorporar transiciones entre tomas, crear carteles para escribir títulos y créditos, etc. etc.

### **Sugerencias para buscar y descargar un Editor de Video**

- El Moviemaker es el más difundido, pero pueden buscar cualquier otro Editor de video tanto para PC como aplicaciones de celular, pues sus herramientas son las mismas en todos los editores: cortar, pegar, agregar audios y ruidos, música, subir o bajar volumen, alargar o acortar la duración de las tomas, etc.
- El *software* que más recomiendo es el Adobe Premiere, pero es necesario buscarlo en comercios que reparan PC o que tienen manejo de recursos digitales e instalación de programas.

- La descarga o *download* del Moviemaker para PC/*notebook* desde los buscadores de los navegadores de internet (Explorer, Mozilla, Google Chrome, etc.) no suele ser segura porque este programa puede estar en páginas web con *spam* o publicidad. Es posible incluso que junto con el programa buscado se instalen virus o programas malintencionados que después cuesta sacar de las PC.
- Si no pueden obtener una versión que permita tirar el *render* del Moviemaker, lo más seguro es una Aplicación de edición de video de celular desde la Play Store o similar. Yo misma bajé en mi celular una aplicación con que hice este video y lo subí a Youtube [https://youtu.be/BGJfD\\_ekypY](https://youtu.be/BGJfD_ekypY); allí les guío para manejar cualquier editor de video. ¡Atención! Lean los manuales del Moviemaker en "archivos".
- Una forma más segura de buscar el Moviemaker con cierta garantía de conseguirlo sin *spam* ni virus es en YouTube de *youtubers* que explican cómo instalarlo y te ofrecen links para bajar el programa. Además, pueden leer debajo del video de YouTube a gente que vio el video y siguió las instrucciones, con los problemas que tuvieron al instalar el Moviemaker. Les pido que busquen por YouTube sobre cómo descargar el Moviemaker. Yo encontré este link [https://youtu.be/tfu\\_4ezsk2u](https://youtu.be/tfu_4ezsk2u) pero hay muchos más.
- ¡Cuidado! Vean que lo que digan los *youtubers* que eligieron se cumpla al pie de la letra. Si mientras están descargando e instalando el Moviemaker les sucede algo diferente a lo que les guía el *youtuber*, aborten la instalación y borren todo. Luego busquen otro *youtuber* que tenga link para descargar el Moviemaker.

## Sonido

Como herramienta expresiva, tenemos la banda sonora conformada por los diálogos, los ruidos y efectos sonoros, y la música. Los diálogos cumplen funciones fundamentales: dar información para crear la trama, caracterizar la personalidad del personaje y hacer vivir la historia. Es importante grabar bien los diálogos directamente en el lugar de la acción, con micrófono externo, o con el mic. de la cámara, lo más cerca posible del personaje que habla (aunque esto limite la selección del mejor tipo de plano para la situación construida). “Apagar” los ambientes sonoros es tratar de reducir la mala acústica de los escenarios reales (con colchones, frazadas, cortinas o personas). Para grabar en vivo los sonidos hay que estar alerta a los ruidos no controlados que se puedan meter en el medio de la toma, como celulares o motos/autos/gritos/ladridos del exterior. Grabar la banda sonora en el escenario no es totalmente controlable.

**Colchón de “sonido ambiente”:** grabar 2-3 minutos de “silencio” en cada locación, logrando un colchón de “sonido ambiente” *parejo* para que en la edición se homogeneice el sonido general, y haga fluidos los cambios de tomas, pues cada toma tiene imagen y sonido integrados. Cada escena tendrá un colchón de ruido ambiente para que desde lo sonoro no se note cada cambio de toma. Se puede recurrir al doblaje, pero le saca la autenticidad del momento vivido/actuado de la grabación directa, el aquí y ahora que tiene el discurso fílmico. Siempre será

mejor trabajar cada elemento por separado para controlar con independencia los volúmenes y efectos de cada ruido, diálogo y música, así como la forma y el momento en que se mezclarán entre sí, logrando que la banda sonora no resulte confusa.

**Musicalización:** hay que aprender a seleccionar el tipo de música y el momento adecuado en que se utilizará para establecer climas relacionados con las motivaciones más profundas de una escena. Es importante cuidar de no recargar demasiado de música para que no termine pareciendo un videoclip. La música puede enlazar varias escenas, pero si no hay clima dramático como para que la música acompañe esas situaciones, la musicalización por sí sola no construye los climas emocionales de las escenas. Es necesario construir un clima dramático, es decir una situación actuada (acciones + progresión dramática) que amerite una música para reforzar ese clima logrado en la actuación, pues la música debe estar al servicio del drama y no al revés.

## Producción/Plan de rodaje

El rodaje de un corto comienza con la **Pre-Producción** (planificar todo antes del rodaje), continúa con la **Producción** (el rodaje en sí mismo) y finaliza con la **Post-Producción** (edición y acabado final). Lo primero que debemos hacer es dividir Roles por áreas para saber quién se encarga de cada una, a saber:

- **Productor/a:** organiza todo el plan de rodaje, desde la búsqueda y permisos de “locaciones” donde se filmará y la comida del equipo en la jornada de filmación, hasta contactar actores y conseguir todo lo necesario de elementos técnicos y artísticos. Como el trabajo es mucho, puede ayudarse con otra área que es la **Dirección de Arte**.

- **Dirección de Arte:** se encarga de la escenografía/escenarios, vestuarios y atrezzo (elementos específicos de la trama como puede ser un arma, etc.). Siempre se pide permiso en las locaciones/escenarios públicos o privados, o se avisa a los vecinos que van a filmar un video para la facultad. No hagan "cine por asalto" porque les pueden robar en la calle, o los responsables de espacios públicos/privados pueden llamar a la policía al no saber qué están haciendo Uds. Para eso hay Permiso de Rodaje para que la Institución y la Cátedra avalen el Trabajo Práctico en escenarios reales públicos y les dejen filmar velando por su seguridad. De la misma forma, se debe tener la autorización de los padres o tutores cuando se filme a niños/as/es, pues les ampara el derecho a preservar su identidad para difusión pública.

- **Iluminación o Director/a de Fotografía (DF):** ya en el rodaje, se encarga de que la imagen salga bien expuesta, sin sobreexposición ni subexposición; puede utilizar diferentes elementos como fuentes de luz específicas, o “apantallar” (reflejar la luz con pantallas blancas, planchas de telgopor) la luz natural o artificial que ya tenga el escenario elegido.

- **Sonidista:** se encarga de estar atenta/o a los ambientes sonoros y los diálogos de cada escenario (locación) para que no entren o no se graben ruidos parásitos que arruinen el sonido de una toma o un diálogo (Ver *Colchón de Sonido*).

- **Director/a:** es quien se encarga del guión técnico, la puesta de cámara y, en general, de dirigir a los actores de cada escena (puede haber otro rol de Director de Actores, quien se encarga de las actuaciones; es recomendable, pero debe coordinar muy bien con el/la Director/a).

### **Tener en cuenta:**

- Pedir permiso en cualquier espacio público o privado interior o exterior con Permiso o Constancia de Rodaje de la institución que avala el Trabajo Final. Así pueden evitar robos o malos momentos, o que simplemente no les permitan rodar en determinados lugares sin un permiso.
- También advertimos sobre la filmación con niños o menores de edad actuando, que necesitan el permiso expreso y por escrito de sus tutores.
- Desglosen por escenario todos los elementos que utilizarán, desde los equipos técnicos, puesta en escena (vestuario, maquillaje, mobiliario o atrezzo, etc.) hasta el lunch o aperitivos por la duración de la jornada de rodaje.
- El plan de rodaje se arma en función de los escenarios más cercanos entre sí, organizando la cantidad de tomas a filmar por día de trabajo.
- El tiempo de cada jornada también se calcula en función de lo que

lleva armar la escenografía, poner las luces si las hubiera, maquillar y preparar la vestimenta de los actores. Si es un escenario real, también hay que ver cuántas horas por día nos habilitan el lugar.

- Si el vestuario de un determinado personaje queda a cargo del actor que lo encarna, debe pedírsele que el primer día de rodaje traiga una segunda muda de ropa, porque el vestuario del personaje debe ser retenido por la producción para que en las jornadas sucesivas esté disponible y no quede al albedrío del actor que puede olvidarse de traerlo en los siguientes días.
- Es un trabajo en equipo y una experiencia de convivencia grupal.

## Edición y acabado final

Al comienzo debemos poner una imagen o placa con los **Créditos** sobre el origen del corto (Taller de... - TPNº... - AÑO... - Integrantes del grupo); luego viene el título del cortometraje, que **no** es el **Tema** (Ver *Escritura Audiovisual*). A veces puede ir el nombre de los actores, aunque también puede ser incluido al final. Los planos pueden tener una duración corta o larga. Las escenas se editan planteando la unión de tomas establecido en la puesta de cámara del rodaje: selección de tipos de planos (GPG-PG-PE-PA-PM-PP-PPP-PD) - plano de establecimiento - eje de acción/eje óptico - saltos de eje - P/CP o campo/contracampo (C/CC) - correspondientes simétricas - ley de los 30° y variedad de planos - sistema de *raccords* (de mirada, sobre el eje, de posición, de movimiento) - elipsis (todos los tiempos muertos

y paso del tiempo se pueden crear con elipsis, sacando lo que no sea importante para la trama y el conflicto central) - transiciones entre tomas (por corte, fundido encadenado, fundido a negro, cortinilla, apertura o cierre de iris, etc.). Los “fundidos” (mezcla de una toma a otra) o “fundidos a negro” (se oscurece el plano hasta quedar la pantalla en negro) entre tomas/planos deben tener una función temporal y/o espacial (pasa el tiempo o cambia a otra escena) o expresiva (poético, ensoñación, efectos subjetivos), y no deben ser usados como un parche para disimular un error de *raccord* o continuidad. (Ver *Manuales básicos para editar en Moviemaker* en *Archivos*). Lo básico es aprender a subir las tomas y todos los elementos que va a contener el relato (música, ruidos, imágenes, títulos, etc.), y cortar una toma (*dividir*) para pegarla con la siguiente.

## La escritura audiovisual

La narración ficcional puede crearse con una infinidad de géneros cinematográficos o televisivos o estilos de realización, pero todos parten de una cadena de operaciones de escritura y planificación:

1) La idea; 2) El tema; 3) Storyline; 4) Argumento; 5) Historia de los personajes; 6) Guión literario/técnico (planta de cámara-luz-puesta en escena); 7) Producción: Plan de rodaje; 8) Edición o montaje: imagen y sonido, títulos.

### Las Ideas

Las ideas, como los temas, surgen de cuestiones bastante libres en las creaciones de aprendizaje y marcan el punto de partida de un guión. Pueden ser abstractas o generales y expresarse en una línea o menos. Para escribir un guión hace falta una idea; algo tan simple y tan complejo se genera ejercitando el ingenio para disponer, inventar y trazar una cosa. Es un proceso mental fruto de la imaginación. Del enlace de las ideas surge la creatividad. Idea y creatividad están en la base de la obra artística. La originalidad es lo que hace que una obra sea diferente a otra. Las ideas provienen de nuestra memoria o vivencia personal y son lo que enciende la capacidad de simbolización (sueño de la je-

ringa de “Victimario”). Obedecen a causas misteriosas o simplemente espontáneas: puede ser una imagen mental, un sueño, un comentario, un pedazo de historia que hemos oído, o que encontramos al leer un periódico, una revista o un libro, o que nace de una película, de una obra de teatro, etc. y que el guionista “transforma”.

## El Tema

El tema generalmente se origina en razones y necesidades muy concretas, y se encuentra al principio y en la finalización de la obra de tal forma que se puede afirmar que tanto el guión como el corto son instrumentos para su plasmación. El tema es la aplicación de ideas abstractas o generales a una historia que se asocia a un contenido de fondo. Puede reflejar experiencias, deseos universales o problemáticas bien específicas pero generales (no es el conflicto central de nuestro **storyline**, aunque ambos están directamente relacionados). El tema dirige toda la estructura del corto y asegura la existencia de una base sólida, con atributos que hagan posible su realización en el lenguaje audiovisual. Se suele escribir como una oración sin verbo, que plantea una problemática general; a veces es como el título de una tesis. Tampoco se escribe en forma interrogativa, sino como una proposición temática.

## Ejemplos:

*La infidelidad conyugal y las consecuencias en les hijes.*

*Los amores no correspondidos.*

*La identidad comunitaria o barrial.*

*El trabajo en equipo, lo colectivo y el compañerismo en el ámbito laboral.*

*La inclusión e igualdad social en contextos sociales desfavorecidos.*

*La participación cívica y social en las cárceles.*

*La concientización del cuidado al medioambiente en zonas fabriles.*

*La expresión creativa y lúdica en la escuela secundaria.*

*Las ideas políticas y el debate en las comunidades barriales.*

*Los valores y los disvalores en la familia.*

*Las adicciones y los adolescentes.*

*El aprendizaje informal como mejor aproximación a los adolescentes.*

*La hospitalidad como valor social.*

*La hostilidad como estrategia política.*

*Inclusión e integración de las personas de diversidad sexual y de género.*

*El aprendizaje contra la instrucción aplicacionista.*

*La memoria como un ejercicio colectivo y como herramienta política.*

*La diferencia entre ver y mirar*

**El tema no es el título del guión**, ni mucho menos del cortometraje final. Hay que practicar la creatividad al **titular** los cortometrajes. La concepción de un **corto** requiere un equilibrio entre la capacidad crea-

dora y la especificidad del lenguaje audiovisual (el dispositivo técnico y la colaboración colectiva, responsable y lúdica). Aunque en este curso sea más importante el proceso de creación mediante el ejercicio de las capacidades de simbolización, debemos lograr que los trabajos terminados sean entretenidos e interesen a un público (nosotros mismos), y que se entienda lo que han querido decir en sus relatos audiovisuales. La complejidad del lenguaje y el dispositivo audiovisual (manejo de la cámara, puntos de vista, composición y selección de planos, diseño de luces, creación de *raccords* y puesta básica de cámara, vestuarios y escenografía, edición de diálogos, etc.) requieren aprender destrezas técnicas que hacen que la imaginación libre encuentre fuertes condicionamientos.

## Storyline

Para escribir el argumento de una película existe una herramienta llamada *storyline*, que es un pequeño párrafo de pocas líneas (no más de 3 o 4 renglones) que resume de qué trata una película y que te permite explicar con facilidad la esencia de la historia. El *storyline* te permite tener el corazón de la historia para luego escribir el argumento. El *storyline* contiene los personajes principales (protagonistas y antagonistas, Ver *Tipos de Conflicto*), el conflicto central y el final, nada más, evitando datos o detalles secundarios e interpretaciones del guionista. Lleva tiempo perfeccionar el *storyline*, pero luego se convertirá en una base argumental sólida donde cimentar tu guión.

## Ejemplos:

*Una astronauta novata flota a la deriva orbitando la Tierra, y lucha por llegar hasta una estación espacial antes de que se le acabe el oxígeno.*

*Un chico tímido descubre una extraordinaria capacidad de viajar en el tiempo, y se esfuerza por conseguir la chica que le gusta yendo al pasado y llegando antes que el chico que se la había arrebatado.*

*Una astuta cazadora es obligada a participar en un programa televisivo de supervivencia, donde tiene que escapar de un bosque plagado de asesinos antes de quedarse sin alimento. (Pulsares).*

El *storyline* lleva el final de la historia. Es importante seguir la fórmula: **Historia única + Protagonista + Conflicto Central (Objetivo del protagonista / Antagonistas / a veces también un Límite, aunque no es necesario) + Factibilidad de Producción** (que sea posible de realizar con los recursos disponibles) + **Final**.

- Lo que hace a la **historia única**: si consigues tener un elemento extraordinario que diferencie a tu historia de las demás, el público va sentirse mucho más atraído por tu película.
- **El protagonista**: lo fundamental es definir al/los protagonista/s de la historia. No con sus nombres, sino con una buena etiqueta que los represente exteriormente y un buen adjetivo para describir su interior. Por ejemplo:

Una astronauta novata. Un tímido adolescente. Una tenaz cazadora.

### • El conflicto central:

a) **El objetivo:** el protagonista, al comienzo de la historia, generalmente en el 1º giro, adquiere un objetivo concreto que, por la situación o sus capacidades, le supone un desafío. Por ejemplo: Conseguir al amor de su vida. Escapar de un bosque.

b) **Antagonistas o fuerzas opuestas:** si el protagonista consigue su objetivo con facilidad, la película no tendría mucha fuerza emocional, por lo cual debes añadir una gran dificultad que obligue al protagonista a esforzarse al límite. Por ejemplo: Una nube mortal de restos químicos. Un grupo de políticos corruptos.

c) **Un límite:** para hacer más vibrante la historia, muchas veces se pone un límite de tiempo o de circunstancias. Por ejemplo: Antes de que otro chico se adelante. Antes de quedarse sin alimentos.

Resumiendo, el *storyline* debe poseer: Protagonista + Conflicto Central (antagonismos) + Final.

### Tipos de conflicto

Un relato muestra una acción o situación en donde dos o más elementos entran en relación produciendo el conflicto central. Una historia se construye alrededor de un conflicto que puede entenderse como aquel objetivo que el personaje pretende o quiere alcanzar. Sin conflicto el personaje no tiene motivaciones para actuar y no tenemos historia interesante. El relato le da unidad e interés a los conflictos de la vida para despertar la sensibilidad o dar argumentaciones racionales. I- Un personaje o grupo se enfrenta a otro; II- un personaje

se enfrenta a un espacio o entorno físico; III- un personaje se conflictúa consigo mismo.

### Personajes

Junto con las acciones, constituyen uno de los elementos constitutivos de la narración. Los personajes son los ejecutores de acciones y estas, a su vez, definen al personaje; en este sentido, el personaje es lo que hace. Desde un punto de vista más psicológico podemos considerar al personaje como la representación de una persona en la que se manifiestan ciertos rasgos de su personalidad con un propósito dramático. El personaje aparece caracterizado y definido en función de su necesidad dentro de la historia; ambas (caracterización y definición) están relacionadas con la verosimilitud.

### Acciones

Se suceden según una lógica de causa y efecto. Si no hay causalidad no hay narración. La historia será el desarrollo de cómo el personaje supera los obstáculos. Aristóteles propone un modelo aún vigente: la construcción de una fábula o argumento debe poseer un principio, medio y fin. El límite de la fábula debe permitir al personaje pasar de la felicidad a la desdicha o de la desdicha a la felicidad.

### Argumento

Es la columna vertebral del relato y cuenta la historia resumida en una página, **describiendo acciones concretas** e incluyendo el final.

Recuerden no escribir con sorpresas pues se **necesita** saber en qué termina la historia. Se redacta **solo en tiempo Presente** (no en pasado ni en futuro) **y en 3º persona**. En general se usan verbos simples que describan con sencillez las acciones de los personajes (Juan está en... se va... discute... dice que... llega... se ríe... mira... etc. ¡No olvidar que las acciones serán actuadas!). Se describen las acciones principales del/de los personaje/s desde el principio hasta el fin de la historia. El argumento es como un cuento corto (pero no es literatura), preparatorio para la escritura del guión donde se pueden agregar o quitar elementos. No se incluyen diálogos, ni descripciones detalladas, ni tramas secundarias. Es importante evitar la redacción confusa o poner **intenciones** o **proyecciones** o **razones** de los personajes (“para tal cosa...” o “porque tal cosa...” o “debido a...”) o **interpretaciones** del guionista, ya que el espectador deberá comprender viendo **acciones concretas**.

#### **Errores comunes:**

- ¿El personaje decide? ¡Prohibido usar el verbo “decidir”! El personaje hace o no hace algo; no lo decide (es mental, no se ve).
- Evitar acciones que involucren palabras como “siempre” o “nunca” o “nuevamente” o “cotidianamente” si antes no hemos creado situaciones o acciones que planteen repetición o varias acciones en el tiempo.
- Evitar muchos adjetivos de vuelos poéticos, pues no es literatura, sino una herramienta para describir acciones que se verán en una pantalla.

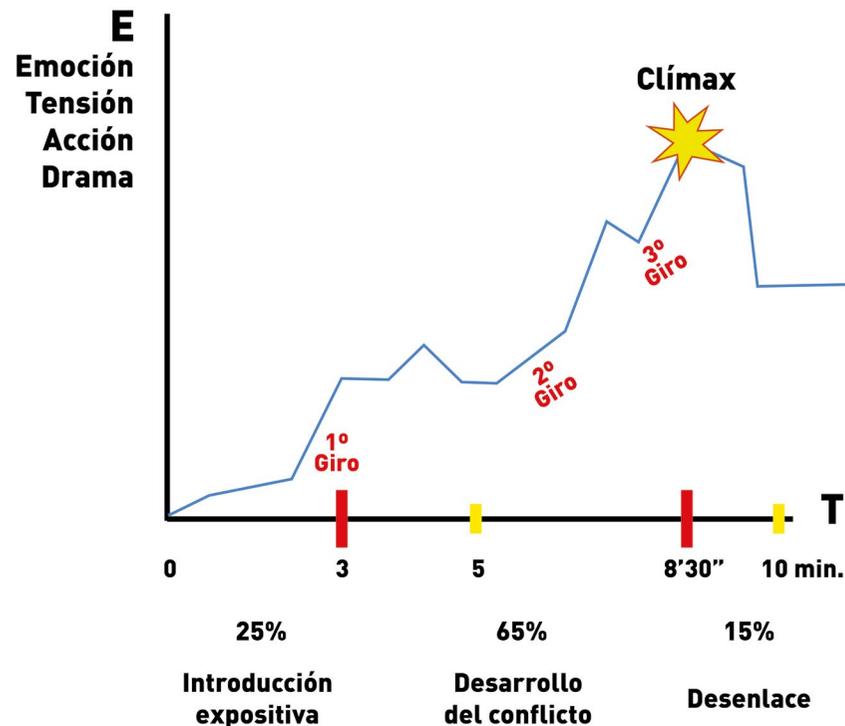
- Describir únicamente lo que “ve la cámara” de la mente, como si lo estuvieras viendo y oyendo en una pantalla con parlantes. Por ejemplo, no se podrá decir: “Pedro —que es maestro y sufre por la muerte de su perro— se sube al tren”. Esto debe deducirse de la acción (o debe mencionarse luego en el guión a través de diálogo, o de una voz en off).
- Redactar la historia de forma lógica y precisar en la forma en que se ordenará en el relato (incluso si hay saltos en el tiempo).
- La denominación o nombre de los personajes y escenarios que se repiten no se cambian ni en el argumento ni en el guión posterior, ya que siempre debemos “ver” a cada uno de estos sin interrupciones de cambios sobre la denominación inicial; es decir, esto no es literatura y no deben sustituirse los nombres iniciales por pronombres o sustantivos (ejemplo Pedro siempre es Pedro, no es “él”, o “el docente”, o “el hombre”, etc.).
- La escritura debe ser clara y entendible, con buena ortografía y redacción.
- No hay que escribir con interrogantes, ni suspensos. ¡No se confundan! No hay que atraer a un lector para “alquilar/comprar una película”, sino construir un proyecto audiovisual en pasos sucesivos y crecientes. La forma de escribir, tanto del **Storyline** como del Argumento, no tienen nada que ver con los textos que explican la historia en las cajitas de DVD de filmes, o lo que aparece en la sección de estrenos de las revistas/diarios (Ver: **Los errores más comunes de la escritura audiovisual**).

**Progresión dramática** (situaciones dramáticas) o **Teoría de los 3 Giros**, el argumento debe poseer una progresión dramática y al menos 3 giros que arriben a un clímax. Siguiendo la estructura tripartita aristotélica, pero con matices, podemos hablar de: planteamiento-desarrollo-clímax-desenlace; debemos fijar en un esquema conceptual las distintas acciones, situaciones y giros para lograr manejar la progresión dramático-narrativa. La necesidad de un relato audiovisual es despertar el interés del espectador y hacer crecer la tensión dramática, presentando elementos que llamen la atención mientras avanza el desarrollo del tema.

**Los Giros** en el argumento se describen acciones de unos personajes que van construyendo las **Situaciones Dramáticas**. Existen acciones más importantes que otras, es decir, que tienen mayores consecuencias dentro del mundo que se ha inventado. Los giros son esas acciones “más importantes” y que cambian el curso de la historia, levantando la tensión y el interés, como algo que desestabiliza, es decir, que crea un conflicto entre los contrarios (protagonista vs. antagonista). El giro **nunca** puede estar en la 1ª escena del guión, o primeras acciones, ya que comenzamos con el planteamiento de la historia y la presentación de los personajes (Ver *Esquema Emotivo-Narrativo*). El giro es algún tipo de conflicto, es decir, una situación que enfrenta a los personajes o pone obstáculos a los protagonistas en un conflicto de intereses, levantando la tensión del drama. El giro es un problema y no una solución. Si ven el esquema Emo-

tivo-Narrativo, los giros no se encadenan uno detrás de otro, sino que están estratégicamente situados para dar “respiros” al público y ser imprevisibles (después de un giro viene su consecuencia y no un siguiente giro, salvo el 3º giro que sí nos lleva directamente al clímax). El argumento debe tener al menos tres giros, y el último giro desencadena el clímax, es decir, el momento de mayor tensión donde el **conflicto central** se resuelve (es como "la batalla final"). \*(Musicalización: Ver *Sonido*). Si en el argumento no se describen **acciones concretas**, no se pueden reconocer los giros (¡a tenerlo en cuenta!).

## ESQUEMA EMOTIVO-NARRATIVO



### Estructura Dramática

**a) Introducción expositiva o planteamiento:** es la presentación de la situación y de los personajes que desarrollan las acciones del tema. Debe tener claridad e interesar al público.

**b) Desarrollo y articulación del conflicto:** un conflicto no significa necesariamente lucha, ni las clásicas peleas o persecuciones entre “buenos” y “malos”, sino la relación de elementos o componentes contrapuestos que van evolucionando una vez que son presentados en la 1ª fase. Se desarrollan los obstáculos o giros en los que se ven envueltos los personajes y que conducirán al enfrentamiento final. Hay una jerarquía de acciones entre las más importantes, que son los giros o puntos que separan las 3 grandes fases, y las pequeñas acciones, que son también obstáculos o problemas para los personajes en el desarrollo de la historia.

**c) Clímax:** es el momento del “choque” crucial entre los diversos componentes del conflicto que decidirá el futuro desenlace y el final. El clímax debe estar en relación directa con el *Conflicto Central*, planteado en el *storyline*. El clímax es detonado por el 3er giro.

**d) Desenlace:** Es el final y presenta la nueva situación en que terminó el clímax, es decir, la transformación o no de la situación inicial y el resultado del conflicto central.

El argumento debe tener una proporción de párrafos de 25% del planteamiento, 60% del desarrollo, 15% del desenlace. Es la misma proporción que deberá tener el guión y luego el relato audiovisual. Divide tu

historia en párrafos. En el primer párrafo, escribe el planteamiento o introducción, y termínalo en el primer punto o giro argumental. Deja claro lo más importante del estado inicial de los personajes y su entorno. El 1º giro debe ser claro en la situación que hace que el personaje salga del estado inicial o cotidianidad, es decir, el 1º obstáculo importante. En el segundo párrafo escribe el desarrollo de la historia con los problemas u obstáculos que enfrentan los protagonistas terminando con el 2º giro narrativo. El 3º párrafo continúa con los obstáculos y desarrolla el 3º giro que lleva al clímax de la historia. Finalmente, la historia tiene luego del clímax, el desenlace. (Ver Esquema emotivo-narrativo)

## Historia de los personajes

Al tiempo que vas desarrollando el argumento, dedica una hoja aparte para cada personaje y escribe acerca de él, como si fuera una mini-biografía, pues los vamos conociendo y descubriendo cada vez más. Vamos imaginando la historia pasada o detalles que a lo mejor no se verán en el relato audiovisual pero nos sirven para darle vida a cada personaje. También debemos saber cómo es su apariencia física, cómo viste, qué gestos o particularidades lo hacen quien es. Como mínimo, cada personaje debe tener 5 o 6 renglones sobre su historia y demás detalles para ayudarnos a escribir el relato, y también para ayudar a los actores/trices a componer su personaje.

## Criterio de verosimilitud

Aun en la más fantástica de las historias, siempre hay un entramado de acciones y personajes que resulta creíble; esto no significa que sea real, sino que cumple con ciertas reglas y **coherencia interna** dentro del contexto de la obra para que la aceptemos como natural y verosímil. Sabemos que un filme de ficción no es real, ya que es una fantasía, pero entre sus elementos se crea una coherencia interna que lleva al espectador a hacer una suspensión voluntaria del descreimiento; se trata de un proceso en el que percibimos las mentiras o lo irreal pero aceptando un juego, el de la ficción, es decir, un pacto o contrato entre la obra y el espectador. Las acciones de un relato deben tener sentido dentro del mundo ficcional construido. Las motivaciones internas de los personajes y de sus acciones se crean en función de la verosimilitud del “mundo” creado (diégesis). Los elementos de la historia (personajes, acciones, situaciones, espacio, tiempo) sirven para crear situaciones arbitrarias y artificiales como si fueran hechos naturales y verosímiles. Algo inverosímil se vuelve verosímil cuando se repite en varios filmes, pues se establece no en función de la realidad, sino en función del efecto de corpus o de géneros, sobre convenciones audiovisuales. Los contenidos de las obras muchas veces se construyen más en relación con las obras anteriores que con una observación de la realidad más verdadera. El relato audiovisual, aunque tome elementos muy concretos de la vida real, los modifica necesariamente en el microcosmos del filme (por ejemplo, en el filme **Superman**, 1978 de Richard Donner, nadie reconoce a Clark Kent por los anteojos y el peinado a la gomina).

## Estructura lineal y quebrada

Las posibilidades de modificación cronológica. La estructura del relato es el orden en que se van mostrando las situaciones dramáticas (escenas) en el transcurrir del tiempo del espectador y en la lógica de causa-efecto. El montaje y el orden narrativo pueden romper el orden lógico y cronológico de las escenas haciendo posibles los saltos en el tiempo de la historia, hacia atrás (*flashback*) o hacia adelante (elipsis o *flashforward*). Así se puede comenzar con la culminación y luego retroceder en el tiempo para contar los acontecimientos que derivaron en ese final, pero sin caer en lo previsible ni perder los elementos de progresión, interés y claridad. También se puede recurrir a otros *flashbacks* como recuerdos o anécdotas que expliquen el presente de una situación o acción de los personajes. Las elipsis son las formas de síntesis más comunes en los relatos para evitar los tiempos muertos en función de la tensión e interés del espectador; por ejemplo, una situación que en la vida real duraría 10' se edita en 1' sin perder la verosimilitud. O puede ser al revés, cuando se alarga una acción en función estética o narrativa mediante la edición de tomas simultáneas que repiten la acción desde distintos ángulos, o en cámara lenta. También podemos ver el montaje alternado (“mientras tanto” en prosa) como forma de romper la unidad espacial de una escena en dos espacios diferentes que se unen en función dramática; por ejemplo, en las persecuciones, el perseguidor y el perseguido, o las dos personas que participan en un diálogo telefónico.

## Guión Literario

A pesar de llamarse "literario" y ser escrito, no es literatura, pues se escribe como una herramienta de trabajo que describe acciones concretas en imágenes y sonidos, retomando lo ya trabajado en el Argumento. El guión contiene toda la información necesaria para poder desarrollar la película. Al igual que el Argumento, está contado en tiempo presente, 3ª persona, y se utilizan acciones concretas pasibles de ser actuadas, con la descripción de las situaciones y los personajes, es decir, toda la actuación (acciones, emociones, comunicación gestual y verbal); además, contiene todos los diálogos. Es importante usar verbos simples, en general, que describan con simplicidad la actuación/acciones de los actores/personajes. El guión solo contiene indicaciones visuales y sonoras, dejando de lado cualquier tipo de pensamiento o sentimiento que experimenten subjetivamente los personajes —a menos que estos lo digan en sus diálogos— o cualquier tipo de opinión que el guionista tenga sobre los acontecimientos. Lo que no pueda verse u oírse no debe escribirse. Hay que evitar figuras retóricas literarias imposibles de transferir al lenguaje audiovisual y usar las que sí se puedan transformar en imagen y sonido (ejemplo: “El rostro se iluminó al pensar en un venturoso destino”: ¿iluminó?, ¿venturoso destino?).

El guión comienza describiendo con el mayor grado de detalle posible, claridad y sencillez las **acciones concretas** espacio-temporales (y los sonidos que sean muy relevantes). En el guión literario se introducen, por primera vez en la cadena de la escritura audiovisual, los diálogos com-

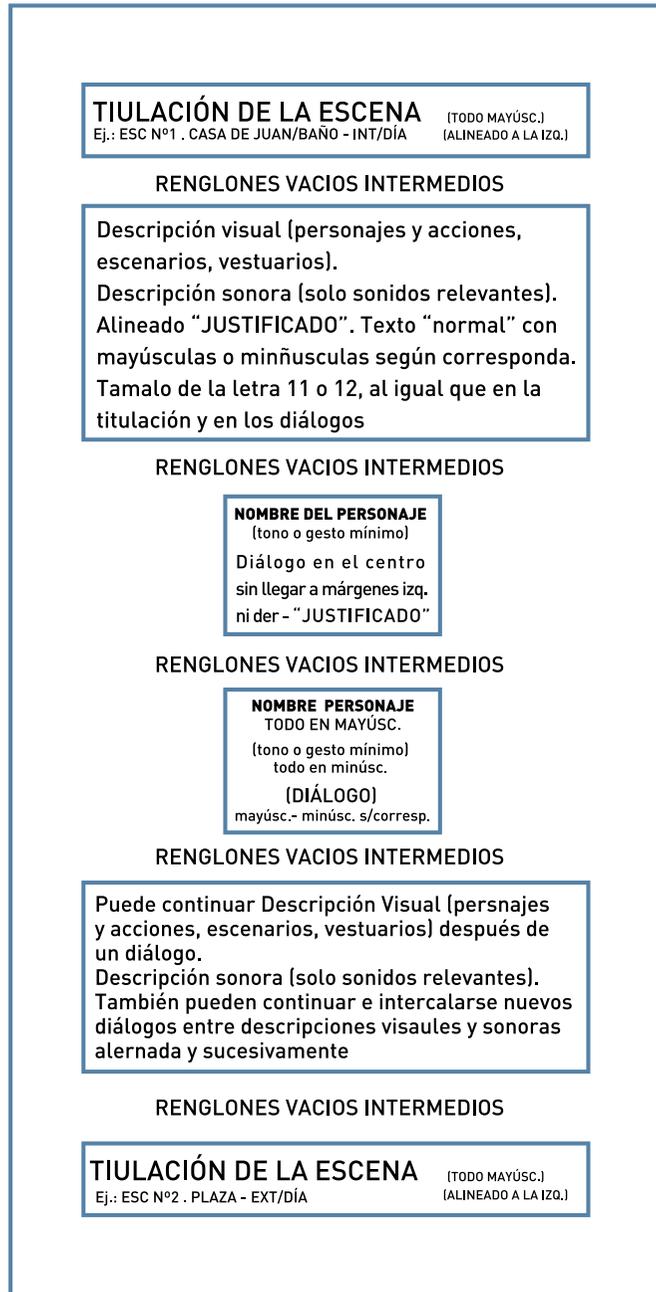
pletos. La forma se esquematiza más abajo; tengan presente separar claramente con renglones vacíos intermedios los sonidos más relevantes o detalles del tipo de la música de fondo. La estructura se establece mediante la **titulación de las escenas** donde posteriormente se describen, en tabulado **Justificado**, las acciones, el escenario/decorado y los personajes (vestuario) que transcurren en un mismo lugar/tiempo, a partir del escenario = escena. En el guión literario debe haber descripción visual de la escena / escenario / acciones antes de los diálogos, luego de la titulación de la escena. Las escenas se numeran y se titulan con el lugar donde se desarrolla la acción, por ejemplo “ESC Nº1 - HABITACIÓN DE JUAN - INT/NOCHE” (todo en mayúscula). INTERIOR (INT) o EXTERIOR (EXT): se menciona si se trata de un lugar interior o exterior y el efecto de luz correspondiente: DIA, NOCHE, ATARDECER, AMANECER. Un error muy común es no identificar cada escenario y poner acciones que son de distintos escenarios; por ejemplo, una casa tiene varios escenarios, porque cada habitación es un escenario distinto. En cualquier espacio (escenario) interior o exterior, se debe aprender a diferenciar en Escenas para cambiar la **titulación de las escenas** (Ver *Esquema más abajo*).

Los diálogos no se introducen o explican en la descripción visual/sonora, sino que se escriben en el centro de la página (con tabulación **Justificado**, y no **Centrado**), es decir, en el medio de la página y con una tabulación distinta al resto de los elementos para separarlos bien. Los diálogos no deben llegar nunca a la altura de los márgenes (derecho

e izquierdo), sino que deben estar en el centro de la página. Cualquier comunicación oral/verbal de un personaje es un **diálogo** y debe ir en el lugar de los diálogos. Cada diálogo es encabezado por el NOMBRE de cada personaje en mayúscula, y debajo del nombre se pone el tono con el que habla, o los pequeños gestos que hace el personaje, **entre paréntesis**, con solo una o dos palabras (si posee un tono **Normal**, o no gesticula, no se pone nada). Un diálogo también puede ir entre paréntesis (en **off**) cuando escuchamos un personaje, pero no lo vemos (un narrador omnisciente), o cuando el personaje se escucha desde otro lugar, por ejemplo, desde un teléfono. Recién debajo de todo esto vienen las palabras del diálogo propiamente dicho (Ver *Esquema abajo*).

## ESQUEMA DE GUIÓN LITERARIO

(V. ejemplos de guiones en ARCHIVOS)



El Guión Técnico que continúa luego de crear el Guión Literario, es similar, pero se fragmentan las acciones y diálogos en TOMAS/PLANOS

En el guión literario deben diferenciarse la descripción visual (en *Justificado* de margen a margen) y los diálogos (en el centro de la página; nunca llegan a los márgenes). Lo que va debajo del nombre del personaje entre paréntesis (...) son tonos emocionales (enojado, triste, tímida, etc.). A lo sumo, entre esos paréntesis se pueden poner "pequeños gestos" que acompañan esos tonos con que se verbalizará el diálogo (alza la mano, levanta un hombro, guiña un ojo, etc.), pero no la descripción visual de las acciones y de todo lo que se ve.

**Didascalias:** son los carteles que se sobreimprimen en la imagen y cumplen la función narrativa de darle información al espectador, generalmente de tiempo (por ejemplo: "Dos días después", "La noche anterior", etc.).

En el guión literario no se da ninguna indicación sobre el tipo de plano u otras cuestiones técnicas, que debe decidir el/la director/a posteriormente en el Guión Técnico. Usen renglones vacíos para separar la parte visual (acciones y actuación en el escenario) de los sonidos y de los diálogos, y entre las titulaciones de escenas. Para la producción de un cortometraje se necesita tener un desglose de todos los elementos que se necesitarán para que cada equipo (A-técnico: Productores, Iluminadores, Sonidistas, escenografía y arte, etc.; y B-artístico: actores/actrices) pueda planificar y organizar el rodaje de cada escena/escenario.

El desglose se hace con el guión, pues es la herramienta de trabajo del equipo, dividido en roles (Ver **Producción/Plan de rodaje**). No hay que olvidar que un guión no deja de ser una herramienta de trabajo, por lo que se suele reescribir todo el tiempo según las necesidades de cada fase o momento. Hay tres (3) fases básicas en la realización de un relato audiovisual que a grandes rasgos son:

- 1-**Pre-Producción** (conseguimos todo lo que hace falta para rodar cada escena)
- 2-**Producción** o rodaje/filmación de cada escena.
- 3-**Post-Producción** (editamos, musicalizamos y creamos el video final).

## Guión técnico

Es muy parecido al Guión Literario, pero cada escena está fragmentada en Tomas/Planos.

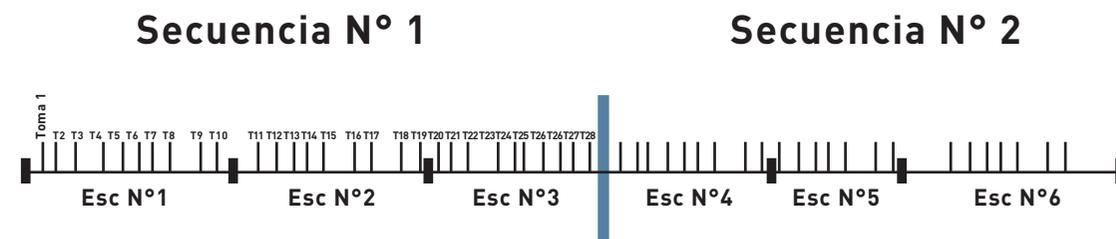
**Toma/Plano:** es lo que filma la cámara sin interrupción desde que el director ordena grabar hasta que ordena cortar. Se produce en los espacios reales de los escenarios en tres dimensiones. Cada vez que se detiene la cámara, termina la toma. La toma puede ser muy corta o muy larga, fija o en movimiento. El plano es otra forma de decir casi lo mismo, pues es lo que la cámara transforma en dos dimensiones y que luego verá el espectador en la pantalla. La toma es la ejecución en el rodaje del tipo de plano que previamente elegimos en el guión técnico (GPG, PE, PD, PP, etc.). Toma/Plano es la unidad mínima significativa que posee el lenguaje audiovisual para producir un discurso articulado

en la **continuidad filmica** de la edición o montaje. No tengan miedo de usar el PP y el PPP (3/4 o cuasi-subjetiva) porque a través de estos planos aprendemos a manejar el mecanismo de identificación del espectador, que se sumerge en la subjetividad y emociones de los personajes para poder vivir la historia que se está contando.

**Escena:** coincide con el escenario, pues posee unidad espacial y temporal con el lugar donde se desarrolla la acción dramática, y configura una unidad semántica mayor que integra las tomas para dar la sensación de continuidad dramática en cada escenario. Coincide con los encabezados del guión literario.

**Secuencia:** una o más escenas ligadas entre sí por cierta unidad temática y narrativa, a la manera del capítulo de una novela. Es una segmentación conceptual a la que podemos poner un título para significar el sentido unitario temático dentro del relato.

En el guión técnico se planean las tomas en numeración de forma continua a partir de la Toma 01 (T01: GPG picado de la calle...) hasta la última



Toma final (Ej.T55: PP de Ayelén que habla...). El Nº de tomas en el guión técnico es continua y no vuelve a empezar en cada escena con una “T01”. Nada queda fuera de cada toma, donde se describe absolutamente todo lo que sucede delante de la cámara. A nivel formal es muy parecido al guión literario, pues la estructura visual de titulación, narración audiovisual y diálogos se mantiene, pero contiene el desglose de cada escena en tomas, seleccionando **los tipos de planos** (más convenientes en función narrativa/emotiva) y las acciones/diálogos de los personajes por cada toma. No se escribe absolutamente **nada** fuera de las tomas; se describe una por una, con el **tipo de plano** (GPG-PG-PE-PA-PM-PP-PPP-PD-PO) y la descripción del escenario, los personajes (vestuario, acciones) y sus diálogos. El guión técnico lo redacta el/la director/a, desglosando cada escena/escenario con una cierta cantidad de **tomas**. Cada **toma** se describe con los datos técnicos y artísticos precisos: tipos de planos (PG, PM, PP, etc.), angulaciones (picado, contrapicado, nadir, cenital, aberrante), posiciones de cámara, puesta en escena (decorado y vestuario), ópticas (angular, normal o tele), diseño de luces, movimientos de cámara o fija, posiciones y gestos de los personajes, sonidos y ruidos, etc. La información técnica debe distinguirse de la descripción puramente narrativa, así como la banda sonora debe aislarse de los diálogos. Las tomas que se van a rodar para cada escenario se indican así: T01, T02, T03, etc. Cada toma nueva supone un cambio de posición de cámara, encuadre, tipo de plano. Las tomas “descomponen” la escena en lenguaje audiovisual para luego en la

edición ser reconstruidos en lo que llamamos **Continuidad Fílmica** y **Sistema de Raccords**. Se trata de una primera aproximación visual y sonora al guión literario, un esbozo muy cercano a lo que será la edición final, pues se escribe pensando en la forma final del cortometraje; la que verá el público. El desglose definitivo de **Producción** se hace sobre este guión técnico, es decir, se organizan todos los elementos que harán falta para la realización del rodaje.

Para escribir los diálogos en Plano/Contraplano (P/CP) en el guión técnico, se puede poner directamente por ejemplo: T35 que es la “Toma A” (PLANO) y T36 que es la “Toma B” (Contraplano), para evitar estar poniendo el “ping-pong” del P/CP que verá el público como T36-T37-T38-T39-T40-T41-T42 etc., y que es como será luego en la edición.

#### ESC 04 - CASA DE MARTÍN - LIVING - INT/NOCHE

T34: PE de Ayelén con jean y campera, y Martín de pantalones cortos y remera, parados con una mesa de por medio y no se miran.

**T35 - T36:** P/CP en PP 3/4 (o con ref. del hombro o cuasi-subjetiva) de Ayelén y de Martín que se miran y dialogan (o discuten o hablan o murmuran, etc.).

**AYELÉN**

*(compungida)*

No pude ir, amor, no te enojés.

**MARTÍN**

*(enojado)*

No te creo, vos estuviste con alguien, decime dónde estuviste!!

**AYELÉN**

*(molesta)*

Qué te importa, es mi vida, voy a donde quiero!!

**MARTÍN**

*(enojado)*

OK entonces chau, yo también hago la mía, después no me andes llamando.

Si se cambia el tipo de plano en el medio del diálogo por ejemplo a PPP, entonces allí cortan las Tomas A y B por dos nuevas posiciones de cámara con otras nuevas “Tomas A y B”, por ejemplo:

T37-T38: P/CP en PPP cuasi-subjetiva (o ¾, o con ref. del homb.) de Martín y Ayelén que continúan dialogando.

**AYELÉN**

*(compungida)*

¡¡Pará, amor, no te vayas así!!

**MARTÍN**

*(enojado)*

Con quién estuviste, pendeja de mierda!??

**AYELÉN**

*(molesta)*

No me trates así, quién te crees que sos!!

**MARTÍN**

*(enojado)*

Listo, chau.

Finalmente, para que se tenga una idea del tiempo del relato y de la cantidad de tomas, se calcula que un cortometraje de 3' a 5' debe tener 30-40 tomas como mínimo. En cuanto a la máxima, no hay problemas por la cantidad de tomas o por el tiempo, pues será lo que puedan o se animen a hacer.

## CAPÍTULO 4

# Los errores más comunes de la escritura audiovisual

En este apartado se plantearán los errores más comunes en los que incurren los estudiantes que comienzan a practicar el lenguaje audiovisual y a proyectar sus historias en un texto pensado para ser transformado en imágenes y sonidos. Aquí verás muchos **ejemplos** de correcciones reales de trabajos prácticos de estudiantes. Permítanse las licencias lingüísticas o de estilo y las formas de énfasis idiosincráticas de la autora a la hora de evaluar a los estudiantes.

### TEMA

**Ejemplo:** la inclusión en el aprender no tiene edad. cómo actúa la psicopedagogía con la tercera edad?

**Corrección 1:** El tema no está planteado como problemática, no debe ser una pregunta. Generalmente no es una oración sujeto-verbo-predicado, por ejemplo "La inclusión educativa en adultos mayores".

**Corrección 2:** El tema no es el **TÍTULO** del guión o corto.

### STORYLINE

**Corrección 1:** Algunos problemas de escritura básica. Tu *storyline* es una sola oración muy extensa. Por lo menos necesita fragmentar con punto seguido (dos o tres) para separar las ideas.

**Corrección 2:** Al *storyline* le falta el final.

**Corrección 3:** El *storyline* no refleja el tema planteado.

**Corrección 4:** El *storyline* no refleja el argumento, pareciera más bien la introducción del argumento o algo que sucedió antes de tu historia concreta.

**Corrección 5:** La forma de escribir tanto el *Storyline* como el Argumento no tienen absolutamente nada que ver con el texto que suelen tener las cajitas de filmes en DVD o lo que aparece en las revistas/diarios como explicación de la trama. No hay que escribir con interrogantes, ni suspensos ¡No se confundan! Es decir que no tienen que atraer a un lector para ver una “peli”.

## ARGUMENTO

**Corrección 1:** En el argumento faltan 2 giros y el clímax!! ¿con sesiones de psicopedagogos se resuelve todo?

**Corrección 2:** En tu argumento no hay progresión dramática. Debe haber más choques con los antagonistas.

**Corrección 3:** En el argumento faltan acciones concretas y que tengas uno o dos giros más. Falta el clímax final. Todo se va disolviendo en muchas situaciones que no son concretas. Estamos trabajando con acciones concretas y emociones actuadas.

**Corrección 4:** El argumento no se está narrando en tiempo verbal presente y no hay progresión dramática: 3 giros y clímax.

**Corrección 5:** El argumento no se escribe en pasado ni en futuro, sino en tiempo presente en acciones concretas en 3ª persona.

**Corrección 6:** En el Argumento no se usa el verbo "*decidir*", pues el personaje hace la acción concreta o no la hace.

## GUIÓN LITERARIO

**Corrección 1:** Los diálogos nunca llegan a los márgenes, sino que van en el centro pues no se pueden confundir con las acciones. En el Guión Literario deben diferenciarse la descripción visual (en *justificado* de margen a margen) y los diálogos van en el centro de la página y no deben llegar a los márgenes.

**Corrección 2:** Después del encabezado de la escena debe haber descripción de escenario, acciones, personajes, etc. etc., antes de los diálogos o entre medio si hay acciones.

**Corrección 3:** Lo que va debajo del nombre del personaje entre paréntesis son tonos emocionales (enojado, triste, tímida, etc.). A lo sumo, entre esos paréntesis se pueden poner "pequeños gestos" que acompañan esos tonos con el diálogo (alza la mano, levanta un hombro, guiña el ojo, etc.), pero no la descripción visual de las acciones / escenario que se pone de margen a margen.

**Corrección 4:** Respetar renglones de por medio para que se puedan leer y diferenciar las acciones de los diálogos (y en el guión técnico, renglones vacíos entre Toma y Toma).

**Corrección 5:** El formato de los guiones literario y técnico están correctos, pero hay problemas de progresión dramática.

**Corrección 6:** Cada escena comienza con una breve descripción de la acción de los personajes, el escenario, vestuario, puesta en escena ge-

neral, antes de pasar al diálogo. Entre diálogos podemos seguir describiendo las acciones volviendo de margen a margen.

## GUIÓN TÉCNICO

**Corrección 1:** Respetar renglones de por medio para que se puedan leer y diferenciar las acciones de los diálogos entre Toma y Toma.

**Corrección 2:** Nada, absolutamente nada, queda fuera de las tomas, salvo los encabezados (que son iguales al guión literario). Los diálogos y los personajes van dentro de las tomas y no al revés.

**Corrección 3:** En las tomas falta muchísima descripción de acciones, escenarios, personajes, etc.

**Corrección 4:** Cada toma comienza con el tipo de plano (PG, PP, PE, etc.) en el que debe luego describirse escenarios, acciones, personajes, etc. Toma = Tipo de Plano.

**Corrección 5:** Cada toma comienza con una breve descripción de la acción de los personajes antes de pasar al diálogo. Salvo que en las Tomas anteriores ya hayan establecido las descripciones y luego sea puro diálogo, sin gestualidad, ni acciones físicas.

**Corrección 6:** El Nº de las Tomas no va entre paréntesis. Al comienzo de cada Toma va el tipo de plano para saber cómo limitamos la realidad.

**Corrección 7:** Una toma no puede estar dentro de un diálogo, sino al revés, pues nada queda fuera de las tomas.

**Corrección 8:** Al igual que el guión literario, los diálogos van en el centro y nunca llegan a los márgenes. ¡Ver ejemplos de guiones técnicos!

**Corrección 9:** Al guión técnico no deben faltarle todos los diálogos que ya fueron elaborados en el guión literario

**Corrección 10:** Para escribir un diálogo en Plano/Contraplano (P/CP) se puede poner directamente, por ejemplo: T35-T36: P/CP en PP 3/4 (o con ref. del hombro o cuasisubjetiva) de Ayelen y Martin que hablan. Y después escriben todos los diálogos, sin tener q estar poniendo T36-T37-T38-T39-T40-T41-T42-T43 etc. cuando van del Plano al Contraplano.

**Corrección11:** Las tomas van dentro del escenario que denominaste con el encabezado de la escena.

**Corrección 12:** El Nº de TOMAS en el guión técnico es continuo y no vuelve a empezar en cada escena (ESC) la T01.

## CAPÍTULO 5

# Los problemas más comunes de la producción audiovisual

En este apartado se plantearán los errores más comunes en los que incurrir los cortometrajes que realizan los estudiantes y veremos muchos **ejemplos** de correcciones reales y devoluciones de estos trabajos prácticos. Permítanse las licencias lingüísticas o de estilo, y las formas de énfasis idiosincráticas de la autora a la hora de evaluar a los estudiantes.

**Corrección 1:** Antes de elegir el celular o cámara el/la que van a filmar el cortometraje, hacer una prueba con el editor de video (Moviemaker, Premiere o similar) para saber si en la edición, este editor reconocerá las tomas del celular elegido. Puede pasar que las tomas tengan un formato (o codecs de video) que el editor de la PC o celular no reconozca.

**Corrección 2:** Otro problema que les puede suceder es que en la versión del Moviemaker que posean haya caducado el derecho a uso libre y al final de editar todo, recién se fijen si les deja hacer **Render** de la película final (para obtener un archivo mov o avi o mpeg o mp4 etc. etc.) y no les deje. Entonces antes de editar el corto, prueben con 2 o 3 Tomas simples editando algo rápido para comprobar que les deja hacer el archivo final de video. Cuidado que el archivo de video final no es el **archivo** del **proyecto** que se genera cuando en el Moviemaker hacen el proyecto de edición (donde suben las Tomas, la música, los ruidos, fotos, etc. etc.).

**Corrección 3:** ¡¡No tengan miedo de usar el PP y el PPP (3/4 o cuasisubjetiva)!!

**Corrección 4:** Deben usar en las escenas con diálogos la técnica del Plano/Contraplano (P/CP).

**Corrección 5:** "Un giro en la oscuridad" le falta el título al comenzar. Falta la banda de ruidos, aunque sea mínima, pero empieza como un videoclip. La escena (ESC) de la profesora y la alumna salta el eje de acción al hacer P/CP y la cámara es muy temblorosa. Luego resuelven toda la ESC del examen en el mismo plano, muy abierto sin primeros planos (PP) ni P/CP. La ESC Casa de los padres, uso del zoom impropio, sin expresividad, sin uso de P/CP - La ESC con la psicopedagoga: cartel de PSP en la puerta en un folio pegado es poco creíble, rompe la verosimilitud. Hay salto de continuidad en el PA de conjunto y no usaron P/CP en PP. La historia carece de progresión dramática con 3 giros; apenas se esboza el conflicto muy tenuemente y no logra que entremos en la trama.

**Corrección 6:** "La aparición de síntomas en casos extremos de TDH" no es un título para un corto ficcional, parece más bien el "tema". En la ESC de la cocina están bien los raccords de movimiento. En la ESC de la clase falta ver al resto de los alumnos y faltan P/CP entre la maestra y la nena; falta PP de la maestra cuando habla y además casi no se escucha su diálogo. En el plano de conjunto el encuadre le corta la cabeza a la maestra y faltan PP de los personajes. En la ESC de la madre tomando mate hay salto de continuidad porque cortaron en la misma toma. En el PP de la madre recién se entiende el conflicto que debería haberse entendido en la ESC anterior de la maestra. Falta P/CP de la nena que

escucha el monólogo de la madre y no hay el "ping-pong" del P/CP. El PM de la nena le corta la cabeza, también hay un salto de continuidad en la Toma. Luego el plano se aleja a PM, cuando la nena habla, pero debería haberse ido a PPP. Los planos del interior del Cabred mantienen bien el eje de acción, pero la ESC es muy larga y no nos dice mucho; aunque genere expectativa, termina alargando el tiempo al vicio. Quizás si querían generar nervios de la nena, faltó PP, o tomas fijas de frente caminando hacia cámara. El PE de conjunto fuera del aula hay un salto de continuidad en la misma Toma. El final es abierto pero el conflicto es muy tenue; apenas se esboza el conflicto muy tenuemente y no logra que se entre en la trama.

**Corrección 7:** Buen comienzo. Falta Contraplano de los alumnos contestando. Hay un pequeño error de continuidad en el PP de la profesora molesta por la entrada tarde del alumno. En el PA de la profe, apoyada en la mesa, comienza cortada la Toma en la edición. La música triste de fondo no concuerda con el "clima" cotidiano de la escena. Falta el PP del alumno leyendo y el PP de las alumnas riéndose. En la ESC del patio del Cabred hay mucho ruido de viento que no deja escuchar los diálogos y faltan los P/CP del diálogo. La ESC de la maestra que busca la dirección del alumno tiene un salto de continuidad (corte en el mismo Plano/Toma). La ESC del barrio cuando la maestra busca la casa tiene un PD que rompe la continuidad porque está fijo mientras la profe camina. En el PG de la entrada de la casa cuando la profe toca el timbre, desde la calle parece que el ruido del timbre fuera de adentro de

la casa. En la ESC interior de la casa del alumno, los fondos de ventanas muy iluminadas "queman" y bajan la luz del interior, pero los P/CP están muy bien. En la ESC de la psicopedagoga hay un PP de la profe que salta la continuidad con el PM siguiente. A estas alturas de la trama deberíamos ver a la madre tirada en la cama o en su relación con el hijo. La madre que se escucha por el celular del hijo no tiene la acústica o efecto sonoro de teléfono y además el diálogo se vuelve muy explicativo y poco vivido, inverosímil. La ESC de los exámenes tiene salto de continuidad cuando la profe le hace una mueca a la profe que quiere irse. Hay buenas actuaciones.

**Corrección 8:** "Futuro inesperado". La ESC del aula se interrumpe de golpe cuando la alumna habla con su compañera sin razón alguna. En la ESC interior de la casa, se abre la puerta y se "quema" el fondo; además, por ello la cámara se desenfoca. La ESC con la madre en el comedor tiene los P/CP bien, pero estos Planos están muy alejados y falta uso de PP. Hay grandes diferencias sonoras y de imagen al trabajar a dos cámaras, por eso les enseñé a filmar con una sola cámara. En la ESC del aula, el protagonista y su amiga en Plano de conjunto, dialogan, pero faltan todos los P/CP. En el PO del celular no podemos leer la pantalla porque está en posición horizontal y parece un plano subjetivo pero el personaje está viendo el celular en vertical, como deberían verlo los espectadores. Muy bien el montaje alternado del diálogo entre celulares y 2 personajes. En la ESC con la psicopedagoga faltan todos los P/CP. En la ESC de la protagonista con la guitarra, la música de fondo

de piano contrasta mucho con la imagen de una "guitarrista"; la música adecuada debería haber sido con guitarras, además no se entiende qué función narrativa o expresiva cumple esta escena. Falta progresión dramática de giros-obstáculos con la madre o sus propias dudas internas que construyan el Conflicto Central. En la ESC con la psicopedagoga faltan todos los P/CP, y el ruido de olas tapa las voces.

**Corrección 9:** Falta un título propio de un relato ficcional; lo que pusieron es el Tema. El corto comienza como un videoclip sin la banda de ruidos. Está muy logrado que el personaje de la señorita se vuelve narradora. En la ESC del diálogo de la seño y la psp están mal los encuadres; le cortan la espalda a la seño y dejan mucho aire detrás de la psp, y además no usan P/CP sin PP. La historia y los personajes son interesantes y "jugados". Usan demasiada estética de videoclip para resolver las ESCENAS, con música sin dramatización, y queda como una ilustración y no como acciones vividas. La musicalización no está mal pero con ello evitan el uso de diálogos. La historia se resuelve fácil, faltando 3 giros y progresión dramática.

**Corrección 10:** "Certificado de discapacidad". En la ESCENA (ESC) de la clase en PE, hay un salto de continuidad en la Toma que se corta en el mismo plano cuando se levanta la alumna. Cuando la maestra habla y les alumnos no contestan, se nota que no hay más alumnos que la nena; además se resuelve todo en un mismo Plano, sin P/CP ni PP. En la ESC de la maestra con la psp en el consultorio hay saltos de continuidad entre los P/CP, porque se repite el final de la toma en el comienzo

de la siguiente. Falta un correcto “ping-pong” entre P/CP cuando escuchamos a la psp, pero solo vemos la escucha de la maestra. Hay un salto de continuidad cuando se corta el plano de la maestra. Hay error del sincro labial al final de la ESC, antes del PD del celular. El PD del celular no tiene función dramática. En la ESC del consultorio de la psp con la mamá, hay un salto de calidad de sonido y de imagen al hacerla con dos cámaras, por eso les enseñé a usar una sola cámara. Hay un salto de continuidad abrupto cuando habla la psp. No hay P/CP en general en todo el corto, y además hay transiciones de “hélice” como parches que rompen la continuidad, evitando usar dichos P/CP. Hay un corte abrupto a la ESC siguiente del consultorio con la nena. Cuando la nena completa los dibujos faltaría un PD del libro mostrándolos. La historia se resuelve muy fácil; faltan los 3 Giros que construyan la Progresión Dramática. En el Plano final de la nena riendo queda como algo chistoso, casi paródico.

# Bibliografía

Beguiría Muñoz, A. (s/d). *Manual Básico del Windows Movie Maker*. Barcelona: Mosaic.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1998). *El arte cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós.

Castells, M. (2008). Comunicación, poder y contrapoder en la sociedad en red. Los medios y la política. *Revista Telos* N°74.

Cots, F. (2012). *Introducción al guión cinematográfico*. Versión digital. Ed. 2619. Córdoba, Argentina.

Dussel, I. (2009). *Los nuevos alfabetismos en el siglo XXI. Desafíos para la escuela [Archivo PDF]*. Virtual Educa. Recuperado el día, mes año de [http://www.virtualeduca.info/Documentos/veBA09%20 confDussel.pdf](http://www.virtualeduca.info/Documentos/veBA09%20confDussel.pdf) (sin disponibilidad)

Eggers-Brass, T. y otros (2004). *Cultura y comunicación*. Buenos Aires: Maipué.

Feldman, S. (1979). El lenguaje cinematográfico. En *Cine: técnica y lenguaje*. Buenos Aires: Ediciones Megalópolis.

Feldman, S. (1984). Cómo se realiza una película. En *El cine: cara y ceca*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Sánchez, R. (2003). *Montaje cinematográfico. Arte del movimiento*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Editorial La Crujía.

Wolton, D. (2007). *Pensar la Comunicación*. Buenos Aires: Prometeo Libros.

## **Colección CUADERNOS**

Esta colección tiene como objetivo colaborar en la sistematización de los contenidos generados por docentes y equipos de cátedra de cada una de las Facultades y Escuelas de la Universidad Provincial de Córdoba. La intención es posibilitar la circulación y apropiación de los mismos por todos aquellos que tengan interés en las diferentes áreas de conocimiento y saberes que contiene UPC.

La colección tiene dos series: **Cuadernos de Cátedra** y **Cuadernos Críticos**.

Los ***Cuadernos de Cátedra***, pensados como guía o mapa al recorrido del espacio curricular, con un carácter más instrumental.

Los ***Cuadernos Críticos***, destinados a profundizar y ampliar un campo de conocimiento transversal a varios espacios curriculares, donde se amplían y profundizan estos recorridos en función de las problemáticas y debates actuales.

En ambos casos es manifiesta la pertenencia y articulación entre espacios curriculares de cada una de las Facultades y unidades académicas de la Universidad Provincial de Córdoba, donde se hace explícita la identidad de UPC como un espacio plural para la construcción de conocimiento y cruce de saberes.



Este Cuaderno se terminó de editar en la  
Universidad Provincial de Córdoba  
en el mes de Junio de 2021.  
Córdoba, Argentina.