

## Registro de imagen y sonido

Hoy vamos a hablar del **registro de imagen y sonido**, que van a hacer en la producción. Como han visto en las dos clases anteriores, luego de la elaboración de un guión en pre producción, que surge después de tener claro el enfoque (premisa/hipótesis) sobre el tema, una estructura secuencial (con unidades temáticas asignadas a cada secuencia) que respondan al enfoque y una propuesta estética definida (recursos audiovisuales que se utilizarán en el relato en imágenes y sonido) es necesario pasar a la producción, es decir al registro de esas imágenes y sonidos que pensamos en la pre producción y que por ahora son ideas escritas en un papel (o en la pantalla).

Sobre el final de esta Ficha de Cátedra haremos una introducción a la **Edición** como *Producción de Sentido*.

### Registro en función de la edición

Recuerden que cuánto más definición tengamos en la pre producción y más claro tengamos el guión, más simple, organizada y efectiva será la etapa de producción, lo que significa menor esfuerzo de tiempo y de costos. Tenemos que registrar en función de la edición o del guión. Lo que no implica que durante la producción surjan cambios en ese guión y se modifiquen las ideas previas. Pero siempre es de gran ayuda tener la mayor cantidad de ideas previas. Realizar la producción sin un buen trabajo previo en la pre producción y sin saber qué historia vamos a contar y quiénes y cómo la van a contar nos llevará a pasar por alto muchas cosas y obtendremos un registro sin un objetivo claro, que nos dificultará la edición y no nos permitirá armar una buena historia. En la edición no se hace magia. Todo lo que no registramos o registramos mal en la producción no se podrá salvar en la post producción.

En relación al registro de imágenes, filmar en función de la edición implica generar un registro en bruto o material crudo (sin editar) que nos permita en la edición, a partir de la fragmentación del tiempo y espacio (es decir de la sucesión de planos o unidades narrativas), contarle a nuestro espectador de la mejor manera esa realidad representada. Para eso, entre otras cosas, es importante tener presente en todo registro.

- Acciones materiales claras y personas reconocibles.
- Acción principal y acciones secundarias.
- Variedad de tamaños de plano (encuadres). Los planos medios (narrativos) ayudan a que el relato avance.
- Composición de la imagen más adecuada (distribución de los elementos/personajes dentro del encuadre).
- Variedad de puntos de vista (Angulaciones horizontales y verticales).
- Movimientos internos de la acción y externos (que sean planificados y justificados en función del relato).
- Continuidad visual entre un plano y otro teniendo en cuenta los personajes y las acciones.
- Iluminación de acuerdo al momento del relato (día-noche, interior-exterior).
- Duración de acuerdo al tiempo de lectura de la imagen y de los tiempos narrativos del relato audiovisual.
- Sonido: Tener en cuenta el sonido en función narrativa.

Acá dejamos un ejemplo práctico de **cómo componer la imagen** <https://bit.ly/3a6cPRo>

Pero no tenemos que perder de vista que no solo hacemos registros de imagen sino también de **sonido**. Tenemos dos maneras de trabajar el sonido.

- **Toma de sonido Directo (en el momento del registro)**
- **Sonido Postproducido (incorporado en la edición)**

Cualquiera sea el uso que se haga del sonido, tenemos que procurar tener un **buen registro de audio al momento de grabar**, ya sea con una cámara o un celular. Para eso son de gran utilidad los micrófonos externos que nos permiten

aislar el sonido que nos interesa que se escuche, como la voz del entrevistado en una entrevista, que podrá mezclarse con otros sonidos del ambiente si usamos el micrófono incorporado. No es necesario tener un gran micrófono, a veces nos pueden ayudar incluso los mismos micrófonos que vienen en los auriculares de los celulares. Cualquiera sea el micrófono que utilicemos es importante chequear su funcionamiento antes para evitar problemas en el registro o incluso no registrar ningún sonido.

## Referencias conceptuales sobre la Banda Sonora

### 1- La banda de sonido se puede descomponer en: **la voz humana, la música y los ruidos y efectos sonoros.**

**La voz:** se puede manifestar en forma de diálogo y voz en off, entre otras formas.

El diálogo hace avanzar la acción, comunica los hechos, información y revela características del personaje, revela conflictos y el estado emocional de los personajes.

La voz en off: la voz que acompaña a la imagen. El comentario se acompaña de observaciones, interpretaciones y datos de los hechos representados.

- debe actuar como complemento de la imagen,
- la técnica consiste en explicar antes que describir,
- el comentario no se debe anticipar a la imagen y viceversa,
- la voz del comentarista debe sonar clara y sin transparentar que está leyendo.

**La música:** ayuda a que el oyente sienta las emociones que tratamos de comunicar. Aunque el observador a veces escucha la música de manera inconsciente. Paradójicamente, la ausencia de la música se siente profundamente.

Diferentes funciones de la música:

- Expresiva: contribuye a formar un clima emocional. Puede caracterizar al personaje.
- Gramatical: como signo de puntuación, trozos de música para separar secciones o bloques.
- Descriptiva: nos da un decorado del lugar o puede describir un paisaje. Por ejemplo, una música típica de un país o de una época.
- Ambiental: ponemos música porque la escena real que estamos reproduciendo la contiene. Es natural que escuchemos la de la banda del circo o la música de una fiesta si nuestro personaje está en ella.

**Los ruidos:** todo lo que no es música o voz es ruido. Podemos encontrar los naturales y los artificiales. En la vida real hay ruidos que pasan desapercibidos. Y otros que percibimos y captan nuestro interés. En la banda sonora debemos seleccionar los ruidos de acuerdo al interés dramático de lo que estamos contando.

El ruido no solo acompaña la imagen, sino que tiene vida propia. Sus funciones:

- La de ambientar: da realismo a la imagen. Por el volumen o intensidad de ese ruido podemos tener un primer plano de la fuente que emana ese sonido o podemos dar la sensación de que la fuente está más lejos del personaje.
- La de expresar: puede expresar un clima. El ruido del mar y la suave brisa expresan calma y serenidad. Por el contrario, el ruido de agresivas olas o fuerte viento provocarán otra sensación.
- La de contrapunto. Dar un sentido contrario a lo que muestran las imágenes.

- La narrativa: puede servir de nexo para ligar una escena con otra, en este sentido se anticipa la llegada de un personaje o auto o animal (antes que se vea en pantalla) o a la inversa se prolonga en el tiempo a ese personaje, auto o animal aunque no se vea en campo.

## 2- La relación entre **lo que se ve y lo que se escucha**.

Michel Chion señala que la acusmática es contraria a la escucha visualizada: significa que **podemos escuchar el sonido sin ver la causa originaria de ese sonido**. La radio o en ocasiones el celular que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor son por definición medios acusmáticos.

El mismo autor define tres conceptos en relación a la oposición visualizado/acusmático: **el fuera de campo, el sonido in y el sonido off**.

El fuera de campo: es el sonido acusmático en relación a lo que se muestra en el plano y cuya fuente es invisible temporal o definitivamente.

El sonido in: sonido cuya fuente aparece en imagen y pertenece a la realidad evocada.

El sonido off: sonido cuya fuente supuesta es ausente a la imagen y situada en un tiempo y lugar ajenos a la situación evocada (por ejemplo música orquestal).

Se sugiere que estos sonidos deben:

- Plantear preguntas en el espectador y reclamar respuesta dentro del campo (visualizarse).
- Incentivar la mirada a ver, crear atención y curiosidad.
- Envolver a la imagen, crear un ambiente y evocar imágenes.

Por todo esto, es importante antes de pasar a la producción armar un buen plan de rodaje donde se incluyan todas las imágenes y sonidos pensadas en el guión, pero también estar atentos a lo que pueda surgir durante los rodajes que no esté previsto en el guión y que pueda contribuir a nuestros **Relatos en Imagen y Sonido** (Trabajo Práctico n° 2).

A continuación, les mostramos como algunos expertos en el diseño de sonido pueden trabajar sobre imágenes ya registradas, armando una banda sonora de posproducción. Lo vemos <https://bit.ly/3b7epDO>

En el siguiente ejemplo ¿Advierten cuáles son los sonidos originales y cuáles los incorporados? <https://bit.ly/2Vpy9vQ>

Ahora veamos cómo funcionan la música y los ruidos y el sonido in, fuera de campo y off en función narrativa.

<https://bit.ly/3eeAt1m>

## **Edición: una producción de sentido**

La edición o montaje remite a la complejidad de la obra audiovisual. No solo se ocupa de ordenar planos, escenas y secuencias sino que, además, construye paso a paso **su propio estilo narrativo, su anclaje estético y su sentido**.

No es la posta final de un camino de relevos en la construcción del video o la película. Es un proceso que comienza a concebirse desde el inicio, desde la propia producción, desde el momento mismo en que se realiza el guion técnico para iniciar el rodaje.

En rigor, el término montaje se utiliza en la producción cinematográfica. El término edición (del inglés editing) es empleado en el campo de la producción de video y televisión.

La **post-producción** comienza con la **edición**. En esta etapa se seleccionan las imágenes y los sonidos que se utilizarán. Después se dispone el orden y la duración definitiva de los planos, atendiendo a la estructura establecida en el guión.

La edición en video requiere un mínimo conocimiento de la tecnología que se va a utilizar, como así también de los pasos necesarios para llevar adelante el proceso. En esta Ficha de Cátedra n° 3 haremos una introducción. Más adelante profundizaremos la información básica sobre los equipos, sus funciones y también sobre el modo de organizar los materiales de imagen y sonido.

A continuación enumeramos algunos pasos que les pueden servir en su proceso de edición, pero no hay una única receta para organizar la posproducción.

## Pasos previos a la edición

### 1- Visionado del material

Profesionalmente se realiza el visionado de todo el material audiovisual que se tiene. La tarea consiste en identificar cada plano visualmente y con un código temporal. Estos datos y otros se vuelcan en una planilla.

Nº tarjeta de memoria	Nro. Plano	Duración	Tiempo	Descripción de imagen (*)	Descripción de sonido
-----------------------	------------	----------	--------	---------------------------	-----------------------

*(\*) En esta columna podemos incluir referencias a la calidad del registro, además de mencionar el tipo de plano, el encuadre, el ángulo de toma, el movimiento de cámara, etc.*

De la toma visionada, siempre de acuerdo al guión, se seleccionan las que finalmente se utilizarán en función de:

- si son imágenes y sonidos de buena calidad,
- si tienen errores técnicos o de encuadre,
- si son imágenes repetidas: se ve lo mismo que la toma seleccionada,
- si son redundantes: si tienen la misma información que las imágenes elegidas,
- o si son tomas poco interesantes.

Como se puede apreciar en el ejemplo cada toma se identifica visualmente (descripción de la toma) y con un código de tiempo.

Con la toma seleccionada se realiza una nueva planilla en la cual se retoca la duración final de cada toma. No olvidar rotular tarjetas de memoria, pen drive, etc en los que están grabadas nuestras imágenes; si es que trabajaremos con más de un soporte digital.

### 2- Listado de captura

Es una planilla que contiene solo los planos seleccionados por orden cronológico de rodaje o de grabación. El tiempo de inicio y de final de toma, posiblemente ya estén definido, del mismo modo que los sonidos que pertenecen a cada uno de los planos (si el sonido que corresponde al tal plano no se utilizará en el producto final no es necesario tomar nota de este audio original).

Este listado nos ayudará a comunicar al editor el tiempo en el que se encuentra cada toma seleccionada entre los archivos o carpetas. El editor “capturará” esos planos por orden cronológico de grabación. Generalmente cada toma se archiva con un nombre o código de captura (se recomienda utilizar el número de orden final que esa imagen ocupará en producto final). Si hay varias grabaciones cada una tendrá un listado de captura.

Veamos el ejemplo.

Nro. tarjeta	código de captura (*)	Nro. Plano	Tiempo	Descripción de imagen	Descripción de sonido
--------------	-----------------------	------------	--------	-----------------------	-----------------------

*(\*) En este caso el código de captura se escribe luego de realizar el listado de edición.*

### 3- Listado/guión de edición

Se ordenan los planos antes seleccionados de acuerdo al orden que tendrá en el producto final.

Este listado nos ayuda a verificar la continuidad discursiva a la hora de la mezcla. Nos da la posibilidad de organizar los recursos gráficos, las transiciones y pasajes de audios, los títulos y demás recursos imaginados para el video.

Por ejemplo, a las columnas antes trabajadas se les agrega todo lo que se va a ver: barras, negro, pasajes de plano. Y todo lo que se escucha: ya sea in, fuera de campo u off. En la columna de duración al final se recomienda sumar todos los segundos y verificar el tiempo final del producto.

Este listado, además se organiza en función de la estructura secuencial y analizando los siguientes puntos:

- **Orden de toma:** se tienen que imaginar que son el espectador que verá por primera vez esta sucesión de planos. Si se graba una acción, el orden final será el orden real de desarrollo de esa acción.
- **Duración de toma:** la duración del plano está definida por el ritmo que se quiere lograr, además por el contenido y el movimiento de la acción que se desarrolla en ese plano. Planos generales “duraran” más que un plano detalle, ya que la cantidad de información del primer plano es mayor. En consecuencia si unimos demasiado planos generales tendremos un ritmo lento y por el contrario si mezclamos solo planos “cortos” el ritmo será dinámico.
- **Punto de corte:** hay que preguntarse ¿Dónde se corta cada toma? Esto para identificar visualmente cada comienzo y cada final de toma.
- **Transición entre tomas:** seleccionar cada pasaje de plano de acuerdo a lo que se quiere lograr. El corte dinamiza, el fundido encadenado (de una imagen a otra) es una transición suave. Un fundido a negro marca un punto y aparte, sirve para abrir o cerrar una acción, se puede fundir a otro color. Otro recurso son las cortinillas: forma electrónica de pasar de una imagen a otra, varía de acuerdo a las posibilidades tecnológicas de los programas de edición con las que se está trabajando.

## Corte, fundidos y cortinas

Ahora veamos cómo podemos trabajar los cortes y las transiciones desde el montaje. Tenemos tres grandes grupos de transiciones, con todas sus variantes y que debemos justificar su uso en función narrativa y pensar por qué y para qué usamos determinada transición en el corte.

- Corte directo
- Fundidos (Fade)
- Cortinas (Wipe)

Veamos algunos ejemplos <https://bit.ly/3aae8Pv>

## La edición digital o no lineal

Es necesario contar con un sistema digital que consiste en: una computadora con placa editora de video, una memoria suficiente y programa adecuado para editar (en el Taller utilizaremos el que tengas a tu alcance o te hayas podido bajar a tu PC o a tu celular)

Las imágenes y sonidos son procesadas y una vez organizado el video (de acuerdo al guión de edición) se realiza “la bajada” del material. Esto permite que el material sea trabajado, organizado, reordenado y reestructurado todas las veces que el realizador crea necesario. En las próximas clases avanzaremos sobre estos procedimientos.

**Recopilación y armado de textos:** Lic Javier Navarrete Ibáñez.

**Taller de Producción de Contenidos y Narrativas Audiovisuales.** Titular Lic Sandra Di Luca.

### Bibliografía consultada

- Chion, Michel. Cómo se escribe un guión. Pág 87.
- Millerson, Geradl. Producción eficaz de programas de TV. Pág 152.
- Chion, Michel. La audiovisión. La escena audiovisual. Cáp. 4.
- Cubillos, Víctor. La teoría del montaje de atracciones. Chile. 2014.
- Vazza, Federico. Edición en video. Ficha de cátedra. Buenos Aires. 2013.
- Pinel, Vincent. El Montaje. El espacio y el tiempo del Film. Paidós, Barcelona. 2004.