

MANUAL PRACTICO

EDICIÓN 07



**PRO
CINE**

CREACIÓN | AUDIOVISUAL | COMUNITARIA

Jefa de Gobierno de la Ciudad de México

Claudia Sheinbaum Pardo

Secretaría de Cultura de la Ciudad de México

Vannesa Bohórquez López

Director General del Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México, PROCINECDMX

Cristián Calónico Lucio

Coordinación de Operación y Proyectos

Elizabeth Rodríguez Lira

Subdirección de Administración y Finanzas

Félix Alberto Vázquez Pérez

Subdirección Jurídico y Normativa

Bárbara Andrea Ruelas Gómez

Manuales Prácticos de Creación Audiovisual Comunitaria
Primera edición, diciembre de 2020

D.R. © Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México (PROCINECDMX), 2020.

© Por la ilustración de portada, Héctor Eduardo Quijas Andrade, 2020

© Por las ilustraciones interiores, Anaid González Sáenz, 2020

© Por el texto, Rodrigo Flores Nava, Gerardo Ramírez Ceballos, 2020.

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares de los derechos de autor. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

Publicación gratuita, prohibida su comercialización.

Impreso por Litográfica Pixel, S.A. de C.V.
Emilio Carranza No. 229, Col. San Andrés Tetepilco
Alcaldía Iztapalapa, C.P. 09440
litograficapixel@gmail.com
www.litograficapixel.com.mx

Tiraje de 1000 ejemplares

Impreso y hecho en México

MANUAL PRÁCTICO

PRO
CINE

CREACIÓN | AUDIOVISUAL | COMUNITARIA

Núm. 7 Edición audiovisual

Diciembre del 2020

Coordinación:

Cristián Calónico Lucio

Texto:

Rodrigo Flores Nava

Gerardo Ramírez Ceballos

Corrección de estilo:

Ligia Mabel Oliver Manrique de Lara

Alfredo Salazar Duque

Diseño editorial:

Ana Paulina Esparza Posada

Eduardo Maccheto Jiménez

Blanca Martínez Castillo

Supervisión editorial:

Gerardo Ramírez Ceballos

Elizabeth Rodríguez Lira

Ilustración portada:

Héctor Eduardo Quijas Andrade

Ilustraciones interiores:

Anaid González Sáenz

“Siempre el cine me encantó, veía todo, así me daba cuenta de lo bueno y lo malo; nunca me sentaba a ver una película desde el punto de vista de mi trabajo. Me he entregado completamente a él. Y la labor de edición es dura, pero para mí es la más apasionante, interesante e importante de la cinematografía”.

Gloria Schoemann.

Editora pionera en la historia del cine mexicano.

Medalla Salvador Toscano al mérito cinematográfico otorgado por la Cineteca Nacional, en abril de 1993.

EDICIÓN AUDIOVISUAL

PRESENTACIÓN

El Fideicomiso para la Promoción y Desarrollo del Cine Mexicano en la Ciudad de México (PROCINECDMX), tiene entre sus objetivos desarrollar procesos de educación audiovisual en tres sentidos:

El primero busca formar espectadores críticos y con capacidad analítica ante los productos audiovisuales que cada vez más están presentes en nuestras actividades cotidianas, para lo cual capacitamos a los programadores y organizadores de cineclubes con el fin de que cuenten con los elementos necesarios para introducir la película en aspectos cinematográficos y temáticos en sus proyecciones y al final generar un debate sobre la temática, el tratamiento y distintos aspectos técnicos y narrativos de la película, lo cual amplía la capacidad analítica de los espectadores y al mismo tiempo se conocen los vecinos al escuchar y ser escuchados por los asistentes a la proyección, lo cual genera comunidad.

El segundo, se refiere a la formación y capacitación de personas interesadas en producir sus propios productos audiovisuales, esto lo hacemos por medio de un proyecto, en coordinación con las alcaldías de la Ciudad de México, que hemos denominado Formación de Productores Audiovisuales Comunitarios, que consiste en la impartición de una serie de talleres por parte de especialistas del medio cinematográfico y audiovisual en las siguientes áreas de la producción: lenguaje audiovisual, guion, producción, realización, fotografía, sonido y edición; el proceso concluye con la realización de un producto audiovisual que es presentado en diferentes ventanas para que llegue a un público mayor: en la comunidad que le dio origen, en el circuito de exhibición de PROCINE, y en los canales públicos de televisión que deciden apoyar su difusión.

El tercero consiste en iniciar en los diferentes niveles educativos, desde la básica hasta la media superior, un proceso de alfabetización audiovisual que hemos denominado "Saber Mirar", que tiene a su vez tres partes: que los alumnos aprendan a analizar a distintos niveles los productos audiovisuales, la integración de creaciones audiovisuales en el proceso educativo y aprender los principios básicos del proceso de producción audiovisual.

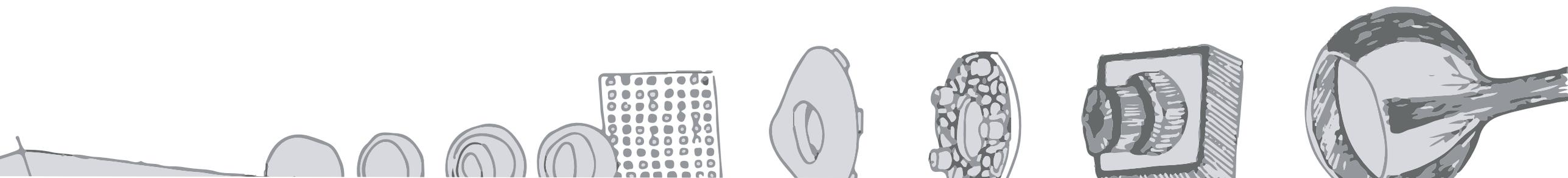
Los siete manuales que forman parte de esta colección, constituyen una herramienta fundamental para el cumplimiento de los objetivos de educación audiovisual que PROCINE tiene contemplados dentro de su proyecto de trabajo.

Consideramos que también pueden apoyar proyectos y talleres de formación audiovisual de otras instituciones o grupos independientes, por lo que los ponemos a su disposición, esperando que contribuyan a generar procesos de formación cinematográfica y audiovisual en los habitantes no solo de la Ciudad de México.

Para terminar, queremos agradecer al equipo de producción que se dedicó a la escritura, diseño e ilustración de la colección completa de Manuales de Creación Audiovisual Comunitaria durante la contingencia sanitaria por COVID-19, ellos son: Rodrigo Flores, Fabiola Mosqueira, Gabriela Álvarez, Blanca Martínez, Anaid González, Gerardo Ramírez, Elizabeth Rodríguez y Héctor Quijas.

Cristián Calónico Lucio

Ciudad de México, diciembre de 2020.



ÍNDICE

Introducción... 11

El montaje

01

Definición ...14

La tercera etapa de producción: postproducción ...14

El montaje en postproducción ...17

Edición ...20

De la cámara a la computadora

02

24... *Data manager*: ¿qué hacer con los archivos grabados?

25... El *hardware*: computadora, memorias, discos duros, lectores y cables

27... El *software*: programas de edición no lineal

29... Organización de archivos: rutas y denominación

Del guion a la pantalla

03

32... Calificación de material grabado

33... El guion o la escaleta como brújula para el montaje

34... Reescritura de guion o escaleta en el montaje

35... La palabra en el montaje: diálogos, narraciones, textos en pantalla y entrevistas

36... El ritmo en el montaje: tiempo y espacio

37... El sonido en el montaje

El trabajo en la sala de edición

04

Cortar, mezclar, fundir, transformar y nivelar... 42

La interfaz: ¿qué encontramos en un *software* de edición de video?... 45

Exportar un producto audiovisual... 47

48... Bibliografía

INTRODUCCIÓN

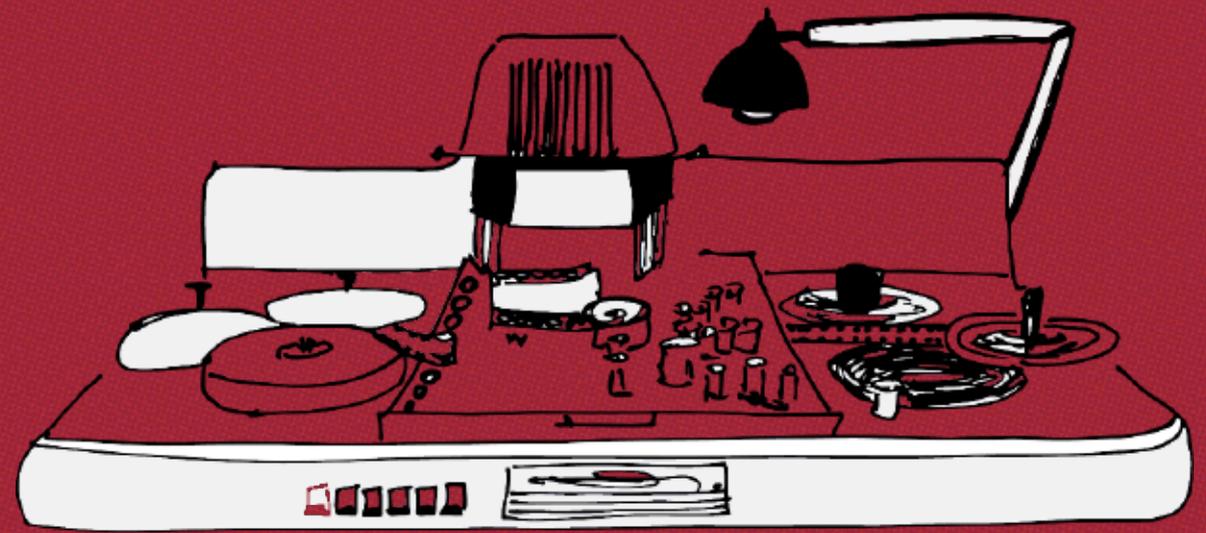
Este manual es una aproximación al mundo del montaje, esa etapa técnica pero también creativa en la que se ensambla el mensaje audiovisual que el realizador quiere transmitir al espectador. En teoría, la idea de montaje es sencilla: con base en unidades pequeñas creamos (montamos) una unidad más grande. Pero el montaje audiovisual no solo depende de la operación técnica precisa de edición de audio y video, sino que también debe ser discursiva, estructural y creativa.

Así, el montaje es un proceso que califica, ordena y ensambla con coherencia secuencial según una idea previa y ritmo determinado.

La invención del cinematógrafo generó el desarrollo de teorías de montaje audiovisual, que ahora van de la mano con la evolución tecnológica y la aparición de tendencias estéticas. El montaje posee la capacidad de organizar, plantear y crear sobre lo que ya está hecho. Más que un simple enlace de planos es un proceso creativo, ya que el trabajo realizado en las salas de montaje es la propuesta narrativa-estética final que llegará a la audiencia. Sánchez (2003), en su libro *Montaje cinematográfico. Arte en movimiento*, concluye: “el montaje es conjugación de movimientos en el espacio y en el tiempo. Si se admite que la belleza exige ordenación y armonía, no se puede negar que los movimientos necesitan ritmo, y el ritmo es orden en el tiempo”.

Con esa definición los invitamos a que se adentren en las páginas de este manual, donde hemos conjuntado la teoría básica del mundo del montaje: desde su definición, el uso de *software* y *hardware*, los procesos para ir del guion a la pantalla, el exhaustivo trabajo en la sala de edición, hasta la exportación final del producto audiovisual en múltiples formatos.

Montaje, el arte de unir cortando...



EL MONTAJE **01**

Definición

Se conoce como montaje al proceso que se efectúa para catalogar y ordenar los planos y secuencias de una obra audiovisual, es decir, es la herramienta de construcción del discurso que provoca estímulos emocionales en el espectador; así, el modo de colocar los diversos planos puede cambiar totalmente el sentido y, por lo tanto, el mensaje que se desea transmitir en cualquier obra audiovisual.

Fue el psicólogo Hugo Münsterberg el primero en asociar al cine y la experiencia cinematográfica con procesos mentales y, con base en ello, el teórico cinematográfico Vsévolod Pudovkin definió por vez primera al montaje como “el acto de establecer categorías y relaciones intencionales de unión entre los fragmentos que conformarán el filme, de forma que el espectador los vea tal como lo desea el director”.

El montaje después del rodaje

Después de haber realizado nuestras grabaciones, llega el momento de la tercera etapa del proceso de producción: la postproducción, que consiste en compilar el material de archivo, el material grabado y otros recursos que se utilizarán para el ensamble de nuestra película o producto audiovisual.

La tercera etapa de producción: postproducción

La postproducción se compone de distintas tareas, algunas de éstas son técnicas y otras son parte fundamental de la creación, podemos enlistar algunas aquí:

- Manejo, resguardo, organización y respaldo del material grabado
- Recopilación, resguardo, organización y respaldo de los materiales de archivo
- Calificación del material grabado
- Apertura de proyectos en programas de edición
- Edición del producto audiovisual siguiendo el guion o escaleta
- Arreglo de tomas (reencuadres, estabilización, exposición)
- Ajuste de sonido (niveles, filtros, efectos)
- Composición musical

- ↑ Reescritura de guion (variaciones en el montaje, otros recursos narrativos)
- Corrección de color
- Mezcla de sonido
- Exportado del producto audiovisual final

Estas tareas se caracterizan, en general, por ser procesos que se desarrollan de manera individual o en pareja, lo que representa una diferencia sustancial con el proceso de producción, que como hemos visto se caracteriza por ser un trabajo colectivo.

En la postproducción intervienen de manera directa una o un editor que, acompañado por la o el realizador, ejecutará el trabajo de montar los distintos planos y sonidos producidos o compilados para nuestro producto audiovisual.

Este trabajo de montaje y sucesión de planos se hace de la mano del guion o escaleta, además serán fundamentales las indicaciones de realización y la revisión de la hoja de continuidad o *script* para contemplar las observaciones de los departamentos de fotografía y sonido.

Hoja de Continuidad (Script)

Fecha:

Productora:

Día de Grabación:

Realizadora:

Locación:

Horario:

Secuencia	Plano	Toma	Nombre del Archivo y/o Time Code	Duración	Sonido	Fotografía	Observaciones

* El número de secuencia y de plano estarán determinados por el guion técnico.

* La toma se refiere al número de veces que se realiza cada plano.

* Nombre de archivo y/o time code se refiere a la información arrojada por la cámara durante la grabación.

* La duración se refiere al tiempo que llevo la toma.

*Sonido se ocupa para que el sonidista haga anotaciones y/o valide la toma desde la perspectiva sonora.

*Fotografía se ocupa para que el fotógrafo haga anotaciones y/o valide la toma desde la perspectiva fotográfica.

*Observaciones se ocupa para que el realizador haga anotaciones, precisiones, instrucciones para postproducción y/o valide la toma.

Es importante señalar que la postproducción es la etapa en la que se dará salida a nuestro proyecto, es decir, nos encontramos en el punto de concreción del producto audiovisual. Por lo cual, la creatividad y el trabajo que realicemos en la edición permitirán alcanzar los objetivos trazados por las áreas de realización y guion. Si bien, la postproducción no es una etapa para corregir errores o inventar lo que no se produjo, sí es posible hacer algunas correcciones, como es el caso del color o de agregar ciertos elementos como textos en pantalla o efectos que nos permitan concretar de mejor forma el producto audiovisual.



El montaje en postproducción

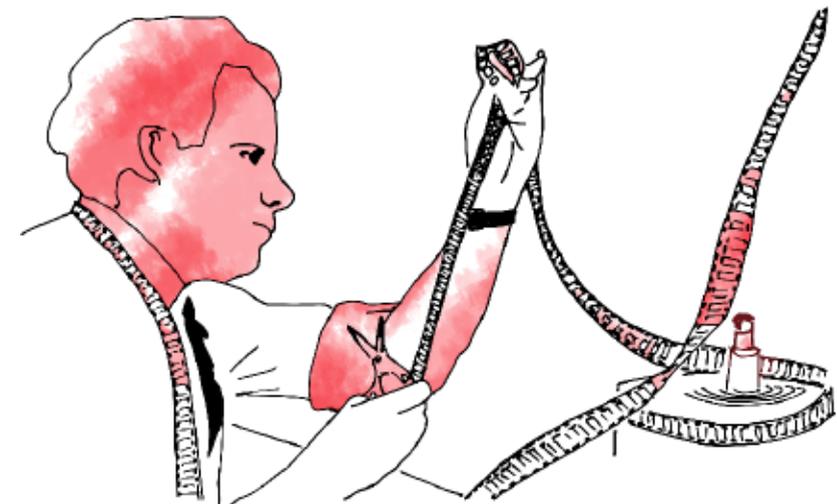
El montaje está presente desde la etapa de producción, incluso se podría decir que la escritura del guion representa en sí misma la acción de montar escenas para concretar una narración. En ese sentido, el cineasta ruso Sergei Eisenstein afirmaba que el cine es montaje, sin embargo, durante la etapa de postproducción, el montaje de planos y secuencias es lo que permite darle sentido narrativo a todo el trabajo que hemos realizado, es decir, el resultado de ese trabajo de montaje de planos y secuencias se convertirá en nuestro producto audiovisual final.

Desde que concebimos una película o un producto audiovisual, y durante el proceso de rodaje, escogemos lo que queremos que el espectador vea, cómo queremos que lo vea, en qué orden y con qué ritmo; todo esto con el fin de expresar una idea y una emoción.

Con base en ello, la edición tiene dos funciones esenciales:

1. Narrativa: organiza y reúne los planos para relatar la historia y que ésta llegue de manera continuada al espectador.
2. Expresiva: contraposición de planos que busca crear un efecto psicológico en el espectador.

El editor o editora, además de seguir las indicaciones del guion y de la realización, pondrá en juego su creatividad para proponer distintos cortes del producto audiovisual en función de las indicaciones dadas. Por lo cual, quien se encargue de la edición no solo debe conocer a cabalidad las herramientas tecnológicas que le permitan realizar su tarea, sino que será fundamental que conozca las características y tipos de montaje que se han convertido en convencionales a través de la historia y evolución del cine y su lenguaje. El conocimiento de las características y tipos de montaje debe ser un punto de partida para explorar la creatividad, es decir, no se trata de seguir al pie de la letra las teorías y convenciones sino de conocerlas para mezclarlas o romper con ellas de forma innovadora.



|Tipos de montaje

Montaje interno

El movimiento de la cámara y de los personajes determinarán lo que el espectador verá, cómo lo verá, en qué orden y a qué ritmo. Generalmente el tiempo cinematográfico y el tiempo real coinciden. Un ejemplo es el plano secuencia de las películas que utilizan este recurso en su totalidad, como *Birdman* dirigida por González Iñárritu.

Montaje externo

Consiste en la fragmentación de la acción y el espacio en diferentes planos, rodados desde diferentes ángulos y unidos en un orden y ritmo concretos para determinar la experiencia emocional e intelectual del espectador. Para hacer invisible este tipo de montaje se busca disimular los cambios de plano mediante las siguientes herramientas:

- Corte en movimiento
- Raccord
- Eje
- Angulación de 45 grados

Una cuestión fundamental para la narración audiovisual es la relación espacio-tiempo, por lo tanto, algunas formas o tipos de montaje se ven determinados por esta relación.

Montaje cronológico

Respeto el orden temporal de los acontecimientos.

Montaje simultáneo o alterno

Muestra acciones que suceden en el mismo tiempo fílmico pero en diferentes espacios.

Montaje paralelo

Ensambla al menos dos acciones o escenas que no suceden en el mismo tiempo fílmico, ni necesariamente en el mismo espacio.

Montaje por saltos o invertido

Se montan acciones o escenas sin seguir el orden cronológico, es decir, se hacen saltos entre el pasado, presente y futuro en el tiempo fílmico, lo que se conoce como flashback y flashforward. Asimismo, otros tipos de montaje se determinan por los conflictos y choques de ideas, emociones o cualidades plásticas de los planos, lo que se reflejará en la intención narrativa del producto audiovisual.

Montaje invisible o narrativo

Cuenta la historia de tal manera que el montaje no cobra relevancia, puede incluir rompimientos de la relación espacio tiempo; sin embargo, la finalidad es desarrollar la historia sin notar el montaje.

Montaje expresivo

Se determina por el ritmo de la acción. Cuando la acción es intensa el montaje se acelera, en cambio, cuando la acción es íntima el montaje se hace lento para agregar carga dramática.

Montaje ideológico

Monta planos, escenas o acciones que pueden estar disociadas del espacio-tiempo fílmico, la finalidad es crear ideas en el espectador a partir del conflicto y choque en estos planos.

Montaje poético

Apela a las emociones, estados de ánimo y psicología del espectador; como su nombre lo indica se asemeja a la creación poética a partir del montaje de planos y escenas.

Estos son algunos tipos de montaje pero, como hemos señalado, no se deben asumir con rigidez, pues la creación se fundamenta en el rompimiento e invención de formas que permitan realizar la narración del modo deseado, y que a su vez aporten novedades al desarrollo del lenguaje y gramática audiovisual.

Para ahondar en el tema recomendamos revisar las teorías del montaje cinematográfico de las escuelas rusa y estadounidense.

Edición

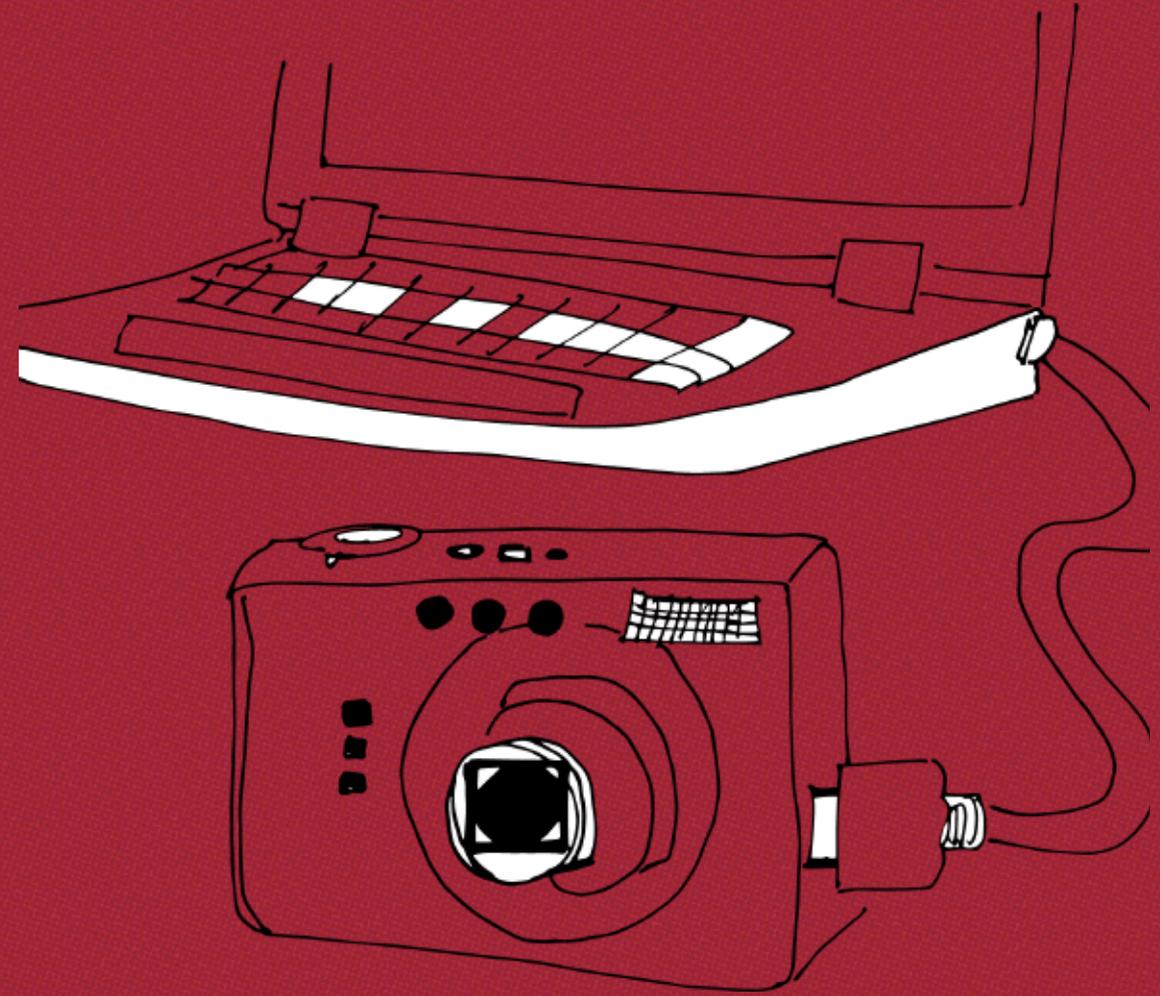
El trabajo de edición es una tarea que requiere paciencia. Debemos estar conscientes de que pasaremos largas horas frente a la pantalla mirando y escuchando una y otra vez el material con el que contamos. En ocasiones se trabajará con la o el realizador, sin embargo, la edición es un trabajo que se hace casi todo el tiempo sin compañía, así que será importante contar con un espacio adecuado y organizado para realizar la tarea.



La producción deberá proporcionar las condiciones necesarias para realizar el trabajo de edición, es decir, un espacio adecuado, aislado, cómodo, que cuente con computadora y software de edición de video, monitores (pantalla y bocinas), así como unidades de almacenamiento (discos duros). En ocasiones, los editores trabajan en sus espacios y con equipo propio, por lo que el trabajo de la producción se centra en la coordinación de los tiempos de entrega.

La o el editor deberá tener bien organizado el material con el que cuenta, así como su lugar de trabajo, esto permitirá agilizar los procesos pues será más fácil encontrar la toma que se busca si el material está correctamente organizado y etiquetado. El desorden, además de complicar la edición, puede generar problemas mayores, como la pérdida de material o el retraso del proyecto.

Como hemos visto, la atención en los detalles es fundamental para el buen fin de nuestras producciones audiovisuales. La edición no es la excepción, es trabajo del editor revisarla minuciosamente tantas veces como sea necesario, porque el mínimo detalle (un cuadro en negro, una palabra mal escrita, un cuadro de más) hará la diferencia en el resultado final.



**DE LA CÁMARA A
LA COMPUTADORA**

02

Después de las grabaciones, nuestro material no está aún en soporte tangible, ya que el video digital es una composición invisible de códigos binarios, es decir, no tenemos en nuestras manos una cinta o un carrete de película, solo archivos que deberán ser respaldados y organizados para iniciar nuestro proceso de edición.

Data manager: ¿qué hacer con los archivos grabados?

Una vez terminada la grabación de nuestro producto audiovisual, procedemos al almacenamiento y gestión de los archivos grabados. A la persona encargada de esta función se le conoce como Data Manager y sus funciones principales son:

- ↓ Descargar las tarjetas o transferir la información de las cámaras a una computadora, específicamente a los discos duros, verificando los datos y creando una copia master de los mismos, así como al menos tres copias de respaldo.
- ↓ Organizar los archivos y convertir los soportes primarios (tarjeta de grabación directa en cámara) y secundarios (discos duros móviles u otros soportes que lleven clones del material del soporte primario).
- ↓ Calibrar los *rushes*.
- ↓ Sincronizar el sonido.
- ↓ Hacer las exportaciones para los dailies (archivos calibrados y sincronizados de la primera semana de filmación, generados para ser compatibles con alguna plataforma de proyección y montaje).

Es sumamente importante tener bien identificado todo nuestro material con fecha, hora, escena, código de tiempo, etc., para utilizarlo de forma óptima durante el flujo de trabajo.

El hardware: computadora, memorias, discos duros, lectores y cables

La edición no lineal requiere un hardware especializado y potente, dada la inmensa cantidad de datos que deben procesarse y almacenarse. A continuación estudiaremos las principales características con que debe contar un equipo de cómputo optimizado para la creación de video.

- El CPU (Unidad Central de Procesamiento) es el cerebro de la computadora encargado de realizar todas las tareas. Hay dos parámetros que saltan a la vista en las características técnicas dadas por los fabricantes y son: el número de núcleos e hilos (*cores* y *threads*), y la velocidad del procesador en GHz. Para edición de video lo más importante es tomar en cuenta el número de núcleos que contenga el CPU, y entre más alto es mejor.
- El GPU (Unidad de Procesamiento de Gráficos) es un elemento especializado en la gestión de gráficos y video. Si bien la carga de trabajo recae casi por completo en el CPU, contar con una buena Tarjeta de Gráficos ayuda bastante en la rapidez del procesamiento, sobre todo con los archivos grabados en 8K.
- La memoria RAM es donde se ejecutan y permanecen activos los diversos programas, desde el propio sistema operativo hasta las aplicaciones que utilizemos. Hay tres datos que nos interesan en cuanto al rendimiento de la memoria RAM:
 - a) Cantidad de memoria RAM en GB
 - b) Velocidad de la memoria en Mhz
 - c) Latencia (CL)

De estos tres datos el más importante es la cantidad de memoria RAM con que cuente nuestro equipo. Por ejemplo: si vamos a trabajar con archivos grabados en 4K o menor resolución, es recomendable contar con un RAM de 32 GB; si vamos a trabajar con material de 6K a 8K, será mejor contar con un

- El sistema de almacenamiento es un complemento imprescindible que debe contar con buena velocidad de lectura y escritura. Existen tres tipos recomendables:
 - a) Discos duros (HDD)
 - b) Discos de estado sólido (SDD)
 - c) NVMe

Los HDD son los más lentos de los tres, pero son mucho más baratos en relación con su capacidad. Son excelentes para el almacenaje de archivos a largo plazo pero muy inferiores para instalar el sistema operativo, programas, el caché de medios o *scratch disks*.

Los SSD son mucho más rápidos que los discos mecánicos pero también más caros. Su desempeño es excelente en la ejecución del sistema operativo, programas, etc.

Los NVMe son hasta cinco veces más rápidos que los SSD y también mucho más caros.

Lo ideal es tener un sistema de almacenamiento bien configurado para la edición de video, de modo que se aprovechen al máximo todos los requerimientos del sistema.

- Las entradas o interfaces y el tipo de cables necesarios para la ingesta de los archivos de video en la computadora son muy diversos y van cambiando a lo largo del tiempo. En la actualidad se utiliza la interface HDMI (High Definition Media Interface), por su gran capacidad para la transmisión de datos de audio y video digital. Asimismo se utilizan lectores de tarjetas que básicamente son periféricos para acceder a la información directamente del sistema de almacenaje primario a la computadora.

Existen en el mercado diversos programas de edición, desde los profesionales hasta los más sencillos para editar videos en un teléfono celular. A continuación presentamos una lista de algunos de los principales programas de edición no lineal:

- **Adobe Premiere Pro CC 2020**

Uno de los principales programas de edición utilizado por profesionales en el ámbito del cine, la televisión y la creación de contenidos audiovisuales, con los más altos estándares de calidad. Permite trabajar con muchos canales de video y audio. Acepta gran cantidad de formatos de video y su potencial aumenta si se trabaja en conjunto con la suite completa Creative Cloud de Adobe (After effects, PhotoShop, Illustrator, etc.). También permite exportar en muchísimos formatos, tamaños y calidad.

Los requisitos técnicos de Adobe Premiere son:

- » Procesador: CPU de sexta generación o más reciente
- » Sistema Operativo: Microsoft Windows 10 (64 bits) para PC y MacOS v10.13 o posterior para MacOS
- » RAM: 16 GB de RAM para medios HD y 32 GB de RAM para medios 4K o superiores
- » GPU: 4 GB de VRAM
- » Pantalla: Recomendado 1920 x 1080 o superior

La principal desventaja de este software es que resulta costoso una vez expirado el periodo de prueba que ofrece la compañía. Requiere una capacitación profunda para lograr dominar todas sus potencialidades.

- **Final Cut Pro X**

Este es el programa de edición profesional de la plataforma MacOS. Es muy similar a Adobe Premiere, aunque en cierto sentido es una versión más avanzada del programa iMovie, también de Apple. Cuenta con herramientas integradas con las que se pueden realizar títulos y gráficos animados en 2D y 3D. También la edición de audio de manera completa, la corrección de color y Color Trading, todos desde la misma aplicación.

Los requisitos técnicos de Final Cut Pro X son:

- » Procesador: CPU de sexta generación o más reciente
- » Sistema Operativo: MacOS 10.14.6 o posterior
- » RAM: 4 GB de RAM (se recomiendan 8 GB para edición 4K, títulos 3D y edición de video en 360°)
- » VRAM: Se recomienda 1 GB de VRAM para edición 4K, edición de video en 360° y títulos 3D
- » Espacio disponible: 3.8 GB de espacio disponible en el disco

La principal desventaja de este *software* es su elevado costo, aunque existe una versión de prueba de 90 días. Hay usuarios de Premiere Pro que se sienten incómodos al usar este *software* en cuanto a la gestión de archivos.

Otros programas de edición destacados en el mercado son:

- » Corel Video Studio Ultimate, ideal para principiantes. Windows 7 de 64 bits o mayor.
- » DaVinci Resolve 2020. Versión gratuita descargable. Fácil de usar. Windows 8.1 o posterior, OS X 10.10.5 o posterior, Linux CentOS 6.6.
- » Lightworks. Versión gratuita. Windows 7 o más. Ubuntu / Lubuntu / Xubuntu 14.04 o más. MacOS X 10.9 o más.
- » KineMaster. Aplicación para editar video en celulares Android o iOS.
- » iMovie. Editor gratuito para Macintosh.

Es importante destacar que tanto el *hardware* como el *software* están en constante actualización y expuestos a su pronta caducidad. Por esta razón, lo más importante siempre es la capacidad creativa del editor para trabajar con lo mínimo necesario y así presentar proyectos de alta calidad expresiva y de contenidos.

Ya que tenemos montado nuestro *hardware* y *software* podríamos decir que instalamos nuestra isla de edición, tal como se le llama en el medio. En esta fase, ya tendremos seleccionados nuestros discos duros o de estado sólido, unos para el programa de edición y otros que estén destinados a la gestión de los archivos de entrada y salida del material grabado y finalmente editado.

Es recomendable que se destine un soporte de almacenamiento exclusivamente para guardar los archivos del proyecto que se esté trabajando. Debido al tamaño del material grabado (sobre todo si es 4K o mayor), es conveniente contar con dispositivos de hasta 3 TB. A partir de aquí todo es organización de carpetas y archivos.

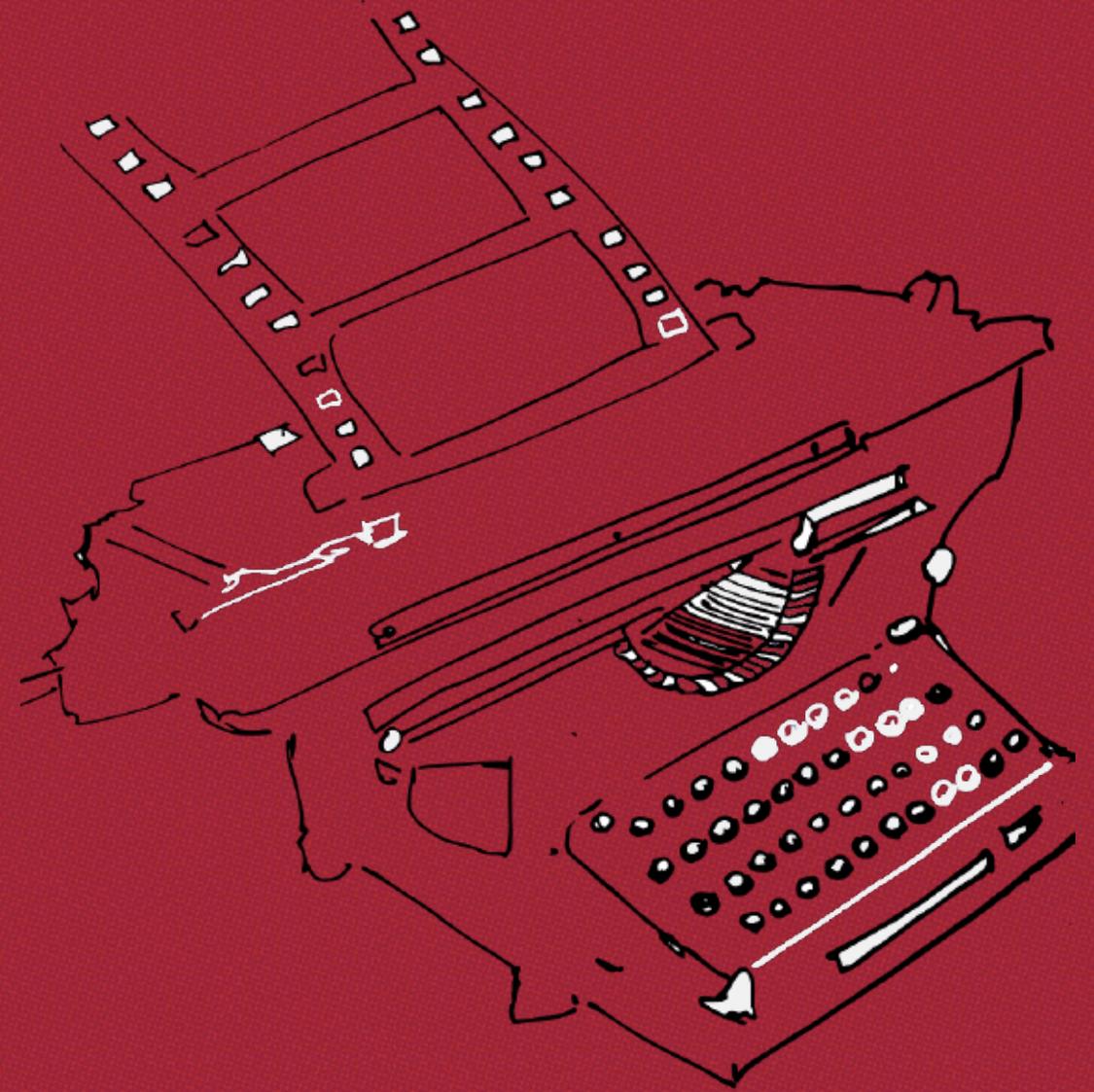
Un ejemplo muy sencillo que podemos plantear para darnos idea de esto es la grabación en un mercado popular, durante tres días consecutivos, para un corto documental. En el día 1 hicimos dos entrevistas al personal de la administración y a cinco a comerciantes del área de carnicería, además de grabar aspectos generales del exterior e interior del mercado en la misma zona. El día 2 realizamos cuatro entrevistas a comerciantes del área de frutas y verduras así como aspectos de esta zona. El día 3 realizamos entrevistas a comerciantes de abarrotes y tlapalería, así como aspectos generales de estas zonas. Grabamos audio de todo el mercado y tomamos algunas fotografías.

Al momento de vaciar el material en el dispositivo de almacenamiento lo más conveniente será organizarlo todo de la siguiente manera:

- ↑ Crear una carpeta general denominada Proyecto Mercado.
- ↓ A continuación, crear una carpeta por día de llamado, es decir: Día 1, Día 2, Día 3.
- ↓ Dentro de cada carpeta organizar los archivos en: Entrevistas y Aspectos.

De este modo, cuando comencemos a pensar en el guion y el montaje de nuestro material, sabremos siempre dónde encontrar la entrevista al comerciante de carnes o al de verduras o al administrador del mercado, así como las tomas de recurso o aspectos correspondientes a cada caso. El mismo programa de edición no lineal que utilicemos nos ayudará a plantear la lógica de seguimiento de los archivos, así que, entre mejor organizados estén los archivos, todo fluirá más rápido.

Es importante siempre tener el respaldo de nuestro material en dos o más dispositivos de almacenamiento, pues puede ocurrir la desgracia de que todo nuestro material se pierda por accidente, descuido o muy mala suerte.



**DEL GUION A LA
PANTALLA**

03

Si bien el guion es la guía durante la realización de nuestro proyecto, el rodaje trae consigo transformaciones que lo reescriben. Aún estamos por encontrar su forma definitiva y el proceso de edición, seguramente, introducirá nuevas transformaciones. El trabajo de la o el editor y sus propuestas podrán trazar nuevos rumbos para el guion en su camino a la pantalla.

Calificación del material grabado

Una vez que ya tenemos todo nuestro material organizado en carpetas, comienza otro momento crucial para la creación audiovisual y es el de calificar todo aquello que grabamos. ¿A qué nos referimos con calificar? A identificar lo mejor del material grabado en términos de lo que conviene a los objetivos expresivos de nuestro proyecto audiovisual. Si bien durante el proceso de producción ya se debería haber realizado una primera calificación de material, muchas veces, y sobre todo durante la creación de documentales, no se puede hacer completamente este proceso. En ocasiones incluso se graba mucho más material del que se contemplaba originalmente y entonces será necesario revisarlo. Otras veces descubrimos que hace falta grabar más y lo reportamos a los demás departamentos.

La calificación de material se hará de la mano del guion y de la hoja de continuidad producto del rodaje. Recordemos que la hoja de continuidad ya incluye una calificación de la o el realizador, así como comentarios del fotógrafo y sonidista. Es decir, con ésta, la o el editor se puede dar una idea clara del contenido audiovisual de cada toma, sin embargo, no debe confiarse solo en el contenido de la hoja de continuidad, será preciso que revise cada una de las tomas que fueron aprobadas con anterioridad para asegurarse de que no existan errores o detalles que se escaparon durante el rodaje, o bien, daños en los archivos escritos en nuestras tarjetas y discos duros.

Durante esta etapa se observan a detalle todos los aspectos de lo que grabamos: la estética de la imagen, el sonido, errores y aciertos, así como detalles que pudieran agregarse o suprimirse a la hora de comenzar el montaje. Se anota la duración de los clips grabados y se descarta el material que no sirve. Sobre todo, evaluamos nuestro trabajo para su organización lógica dentro del discurso narrativo planteado en el guion. Ya desde aquí sabremos a qué momento específico de la estructura que preparamos pertenece cada archivo grabado.

Volviendo al ejemplo del cortometraje documental sobre el mercado, al hacer la calificación del material que tenemos en el día 1 de rodaje, particularmente de las tomas que grabamos del exterior del recinto, descubrimos que hay tres tomas buenas, pero en una de ellas la luz del sol permitió que los colores lucieran más vivos que en las otras. Entonces, si queremos mostrar un mercado atractivo visualmente en el producto final, tendríamos que calificar esta toma como la óptima para utilizarla en el montaje.

El guion o la escaleta como brújula para el montaje

Durante todo el recorrido de estos Manuales de creación audiovisual comunitaria se ha puesto énfasis en el papel del guion o escaleta como brújula para nuestro producto audiovisual. Hemos visto que, durante el rodaje, el guion se puede transformar o que, por cuestiones de producción, en ocasiones conviene grabar los planos en un orden distinto, pero en el caso de la edición será preciso seguir el guion como está planteado. Quizá sea posible proponer un orden diferente, pero siempre teniendo en cuenta que se trata de narrar, con el material calificado, lo descrito por el guion.

Ya desde el guion tenemos una idea del montaje, pues éste se escribe en una sucesión lógica de escenas y secuencias estructuradas en actos. Tanto el guion como la escaleta permitirán al editor levantar la estructura del producto audiovisual. Será necesario seguir el camino que el guion nos traza para conocer si el montaje de planos y secuencias que se plantea en el guion nos permite llegar al resultado esperado. En ocasiones, alterar el orden que plantea el guion puede darnos mejores resultados o podríamos encontrarnos en la necesidad de buscar otros caminos, incluso de tener que salir a grabar algo más. Por ejemplo, si estructuramos nuestro guion en tres momentos como: planteamiento, desarrollo y conclusión, sabemos que el material que grabamos va a tener su lugar dentro de cada uno ellos. Tendremos tomas específicas para los tres momentos, pues así lo establecimos desde la preproducción.

Volviendo al ejemplo del cortometraje documental sobre el mercado, suponiendo que el guion lo estructuramos con una narrativa lineal de tres actos para mostrar una semblanza de este espacio en la comunidad, tendríamos que acomodar aquello que nos dijeron en las entrevistas los administradores y los comerciantes, además de las tomas de recurso de la siguiente manera:

- a) Describiendo el contexto espacial e histórico del mercado como planteamiento.
- b) Mostrando las actividades que se llevan a cabo en la vida cotidiana en los diferentes espacios dentro del recinto durante el desarrollo.
- c) Hablando del futuro del lugar y la necesidad de mantenerlo como espacio tradicional de intercambio de productos en la comunidad como conclusión.

Reescritura de guion o escaleta en el montaje

Por las dinámicas creativas de la producción audiovisual, ocurre con mucha frecuencia que durante el rodaje se vean modificadas las ideas planteadas originalmente en el guion, de modo que éste se tenga que ir reescribiendo, incluso al grado de dar un giro completo a lo que se quería expresar.

En el montaje esto no es una excepción. La persona que edita es un profesional en su ramo que conoce perfectamente las técnicas narrativas de la producción audiovisual; es en esencia un cineasta con alto nivel de cultura cinematográfica capaz de producir y proponer ideas nuevas para lograr junto con el departamento de realización la conclusión del producto audiovisual. Así que a la hora de construir las diferentes escenas y secuencias en la isla de edición, no es raro que altere lo que se planteó en el guion o inclusive durante el rodaje, siempre con miras a lograr el mayor nivel de expresividad en la narrativa.

En nuestro ejemplo del audiovisual del mercado, durante la calificación del material, quien editaba descubrió que muchos de los comerciantes denunciaban sutilmente que los administradores estaban comenzando a sabotear el mercado con el fin de convertirlo en una plaza comercial de otro tipo y correrlos. Así que sugiere entonces a la o el realizador un elemento de conflicto narrativo que va a alterar la idea original del documental, que de ser una semblanza se convierte ahora en una denuncia. Entonces propone efectuar nuevas entrevistas y aspectos para reforzar esta otra idea, aunque, por supuesto, dependerá del departamento de realización y de los patrocinadores del documental llevarla a cabo o simplemente descartarla y pedir que la edición se apegue al planteamiento original.

La palabra en el montaje: diálogos, narraciones, texto en pantalla y entrevistas

La palabra también puede ser determinante en el montaje y, en consecuencia, en el proceso de edición. Como sabemos, en las películas de ficción los diálogos de los personajes nos permiten comprender el desarrollo de la historia mediante diálogos escritos en el guion. En el caso del documental, la palabra es aquello que puede empujar la construcción de un discurso, ya sea con narraciones o mediante los dichos de una persona entrevistada.

| Diálogos

Al editar un relato de ficción, hemos de apegarnos a los diálogos escritos en el guion, revisando la manera en que los actores y actrices enunciaron las palabras: tono, interpretación, dicción, etc. Es común aquí el uso de la técnica de edición cruzada, en la que tenemos a dos personajes que están dialogando aunque fueron grabados de forma independiente, en ese caso es necesario mantener los ejes de la mirada, que debieron haber sido grabados con la regla de los 180 grados. La edición debe mostrar a uno u otro en pantalla, ya sea respondiendo o escuchando a su interlocutor. La o el editor sugiere si el ritmo del diálogo se presta para acelerar o bien para mantener un ritmo lento en la escena.

| Narraciones

Las narraciones han sido fundamentales en el desarrollo del cine sonoro, donde el recurso del narrador ha estado presente en documentales pero también en la ficción. Hemos visto un gran número de películas en las que el narrador juega un papel fundamental en el desarrollo de la historia. En la mayor parte de estos casos, escuchamos la voz del narrador, que conoce los detalles de la historia o del hecho contado, pero no lo vemos, esto se conoce como voz en *off*.

La voz en *off* puede estar planteada desde la escritura del guion, pero también puede ser producto del proceso de edición, es decir, es posible que el montaje de planos nos haya arrojado la necesidad de contar con narraciones para el mejor entendimiento de nuestro producto audiovisual. Por lo tanto, el montaje puede estar subordinado a los textos del narrador pero también puede ser detonante para su escritura, dependerá de la intención de la o el realizador y de la creatividad de la o el editor para proponer el montaje de planos sobre las narraciones, o bien proponer la necesidad de escritura.

| Texto en pantalla

Otra forma de narración puede ser el texto en pantalla, es decir, el texto escrito para la lectura del espectador. En muchos casos brinda información importante para el desarrollo de nuestra historia, desde datos como estadísticas, personales y del espacio fílmico, hasta textos que sirvan como separadores en capítulos de nuestro producto audiovisual. También es común encontrar citas de dichos o escritos de otras personas.

| Entrevistas

En el caso de las entrevistas, es imposible saber lo que nos dirán las personas que entrevistamos, de tal forma que esto impide contar con el texto en el guion. Quizá podamos inferir el sentido de las respuestas que nos darán, pero las palabras exactas que emplearán al responder frente a cámara serán un enigma hasta que arrancamos el proceso de postproducción. Por ello es altamente recomendable la transcripción de las entrevistas, pues esto permitirá que el trabajo de edición junto con el de la o el realizador se optimice al momento de construir el discurso del producto audiovisual. Por otro lado, las entrevistas son testimonios que constituyen documentos históricos, lo que es una razón de peso para realizar las transcripciones por su alto valor para la investigación social.

El montaje de las entrevistas dependerá del discurso que se quiera construir para el producto audiovisual, pero será importante no subordinarse únicamente a la palabra, es posible que no sea la intención de la o el realizador que la persona entrevistada permanezca a cuadro

durante toda la entrevista, en ese caso es posible montar otros planos sobre el sonido de la entrevista, a esto se le conoce como *voice over*, y podremos regresar a cuadro a la persona entrevistada cuando sus expresiones o reacciones sean significativas y realicen una aportación al discurso del producto audiovisual. Un ejemplo de lo anterior, sería durante algún momento emotivo que amerite retomar expresiones del entrevistado para que el espectador perciba de mejor forma la atmósfera emotiva del momento.

El ritmo en el montaje: tiempo y espacio

Como hemos visto a lo largo de este compilado, el montaje audiovisual es una alteración u otra representación de la relación tiempo-espacio. El tiempo cinematográfico y la selección que hacemos de los espacios dista del tiempo y el espacio en la realidad, en ese sentido, el ritmo es una de las cuestiones primordiales del proceso de montaje de planos. Quien edita deberá comprender las intenciones de la o el realizador para lograr acuñar un ritmo que permita la correcta lectura de los planos visuales y sonoros por parte del espectador.

El ritmo permite mantener el interés en nuestros espectadores, si bien la línea de tiempo de nuestro proyecto de edición nos funciona para situar nuestros planos visuales y sonoros en el tiempo, sin embargo sería equivocado pensar que el ritmo únicamente se obtiene en la sala de edición, ya que el ritmo está determinado por la duración de los planos propuestos en el guion y por la forma en que fueron grabados. Es posible que las acciones descritas en el guion estén acompañadas de notas para la interpretación de los actores o para la grabación de las escenas, estas notas pueden ser indicaciones sobre la agilidad con la que se debe realizar la acción, por ejemplo, cuando un protagonista desciende de su automóvil, quizá en el desarrollo de la historia su personaje se encuentre apresurado y seguramente la nota en el guion será en ese sentido; por lo tanto, el montaje de los planos que conformen la escena tendrá que ser de ritmo ágil, para transmitir la sensación de prisa, sin embargo, no debemos limitarnos a la duración de los planos y las notas en el guion, el trabajo de edición será respetar esas indicaciones en la medida que den los resultados esperados, pero tendrá que poner su creatividad en juego cuando precise proponer un ritmo distinto al descrito en el guion.

Ya hemos conocido los diversos recursos narrativos con los que contamos para realizar el montaje de un producto audiovisual, podemos destacar la imagen en movimiento, que implica la relación espacio-tiempo, y el sonido, que se relaciona con el tiempo. El ritmo de un producto audiovisual estará fundamentalmente determinado por estos recursos, así, el proceso de edición debe tomar en cuenta todas las alternativas que la imagen en movimiento y el sonido nos permitan. Es importante no limitarnos a solo juntar planos audiovisuales para completar el montaje de nuestra película, es preciso echar mano de efectos y transiciones en relación con la imagen en movimiento, pero también en el sonido podemos usar efectos, ambientes, sonidos incidentales y música para obtener el ritmo de nuestra película.

El sonido en el montaje

En este apartado analizaremos el papel que juega el sonido para determinar el ritmo deseado en la película.

Hay momentos en nuestras películas favoritas en los que el sonido fue determinante para hacernos sentir emociones o prepararnos para algún momento importante en la narración. No podríamos concebir las películas de terror sin los ambientes en los que nos sitúa el sonido. Ese género es el ejemplo más evidente, sin embargo, en toda clase de películas y géneros cinematográficos el sonido es fundamental para el montaje, es decir, sabemos que un teléfono llama porque escuchamos el timbre, no será suficiente con mirar el aparato.

Podemos clasificar al sonido en el montaje audiovisual de la siguiente forma:

- La palabra (diálogos, narración, entrevistas)
- La música
- Los sonidos, efectos y ambientes

Como hemos visto, la palabra en el montaje resulta fundamental en la construcción del discurso de la película, lo que determina su estructura. Quizá el estilo de nuestra película tenga una finalidad contemplativa, en ese caso es probable que la palabra no sea lo más fundamental para el montaje sonoro de nuestro producto final.

Otro elemento del que podemos echar mano para el montaje sonoro es la música que, en sí misma es ritmo; por lo tanto, su uso puede determinar el ritmo de montaje de la escena en la que está puesta, pero también determinará el ritmo de toda la película. Será decisión de la o el realizador determinar el uso de la música en la película; quizá el editor proponga su uso en uno u otro sentido, sin embargo, la decisión final es del departamento de realización.

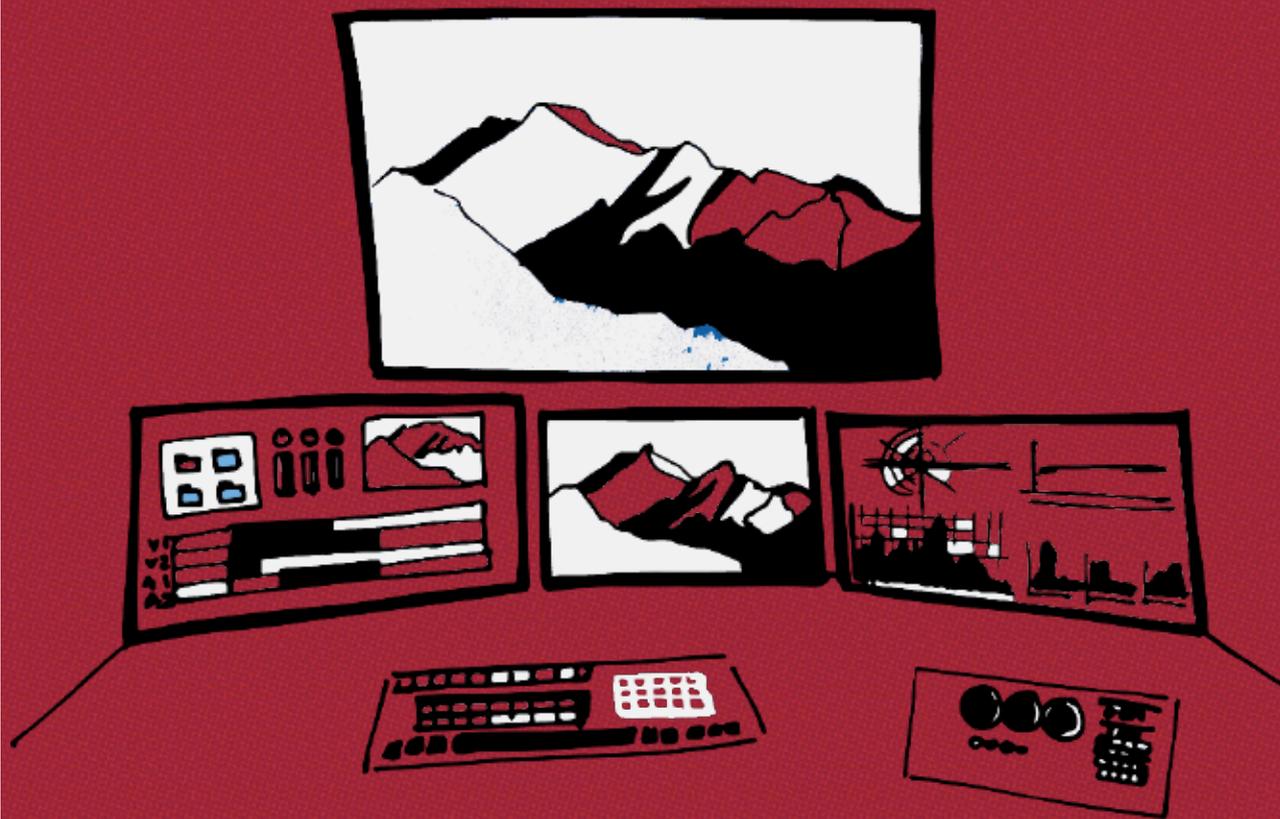
La música puede estar determinada desde la escritura misma del guion, quizá desde ese momento se tenía claro que determinada canción o ritmo musical sería necesario para la narración de cierta escena o de la película completa; en otros casos la música va surgiendo de las necesidades narrativas que se presentan en la sala de edición. En ambos casos conoceremos a la música que forme parte de nuestra película como banda sonora o *soundtrack*. En sentido estricto, la banda sonora incluye todos los elementos de sonido que conformen nuestro producto audiovisual, pero será siempre la música lo que prevalezca y se conozca con esa denominación. Es común que podamos encontrar CDs, vinilos, o cintas con la portada de películas; en ellos se compila la música que formó parte del filme. Un ejemplo notable es la banda sonora de *Amores Perros* (2000), largometraje de Alejandro González Iñárritu.

Los sonidos grabados o compilados serán relevantes para nuestro montaje (hicimos referencia al timbrar de un teléfono), pero también podríamos ejemplificar con el rechinar de llantas en el asfalto donde quizá no sea necesario ver a un carro frenar de manera estrepitosa, simplemente escuchar el rechinar de las llantas será suficiente para que el espectador espere un plano en el que se presente un accidente automovilístico; por lo tanto, los sonidos grabados durante el rodaje, los sonidos que fueron grabados posteriores al rodaje o los encontrados en bancos de sonidos, y los ambientes y atmósferas de los espacios filmicos de nuestra película, serán elementos que tengan una función crucial en nuestro montaje.

Como lo indica la palabra audiovisual, la escritura en este lenguaje se compone de sonidos e imágenes, es así que el montaje del sonido puede ser tan poderoso como el montaje visual para lograr los resultados esperados con nuestra película.

De esta manera, podemos hablar de tres pistas o canales sonoros en la línea de tiempo en nuestro proyecto de edición: la palabra, la música y otra que se componga de ambientes, efectos y sonidos. Con ellas podremos realizar el diseño sonoro de nuestra película.

Una vez que se tienen estas pistas básicas, el último proceso que se va a llevar a cabo es el de la mezcla de sonido. Aquí trabajarán mano a mano la o el director con el departamento de ingeniería de sonido, y se enfocarán a darle intencionalidad narrativa tanto a los diálogos, como a la música, los ruidos y ambientes. La o el realizador decidirá en qué momento tendrá más énfasis o volumen un diálogo, un momento musical, un ruido o un ambiente específico. Es un trabajo sumamente minucioso y altamente creativo, pues es aquí donde el sonido contribuye poderosamente a la narración de la película.



**EL TRABAJO EN LA
SALA DE EDICIÓN**

04

Hemos hecho un recorrido por el montaje en la etapa de postproducción, ahora tenemos una idea más clara de todo lo que podemos hacer en la sala de edición; entonces, ha llegado el momento de poner en práctica esos conocimientos en nuestro proyecto de edición.

En el segundo capítulo de este manual hablamos sobre las necesidades técnicas relacionadas con *hardware* y *software* de edición; en este capítulo haremos un recorrido general por las herramientas y cuestiones universales que se pueden aplicar con cualquier *software* para la edición de video.

Cortar, mezclar, fundir, transformar y nivelar

Otra forma de describir el montaje en postproducción tiene que ver con el transitar entre planos visuales y sonoros, este tránsito entre planos permitirá hilvanar nuestra narración hasta completar nuestra película haciendo uso de la gramática audiovisual.

| Transiciones básicas

Como ya vimos en el *Manual de Introducción al Lenguaje Audiovisual*, una secuencia está conformada por un conjunto de planos. La manera más corriente de establecer un enlace entre dos planos se denomina corte directo.

También se puede pasar de un plano a otro por medio de un efecto conocido como disolución, que por su propia naturaleza se presta a diferentes fines narrativos y expresivos: para establecer un paso de tiempo durante un mismo escenario o vincular dos distintos y simbolizar una idea o para crear un ritmo suave dentro de la secuencia.

El fundido a negro, blanco o color sirve para terminar una secuencia, tal como un punto y aparte en la escritura, para mostrar un largo paso del tiempo o ir a una nueva etapa en la narración. Puede funcionar también como un recurso dramático para indicar que un personaje ha roto con su pasado o ha perdido la noción del tiempo.

Otro recurso son las cortinillas, que mediante diferentes efectos de desplazamiento de un plano sobre otro dan una sensación de agilidad en la narración.

Estas herramientas se pueden encontrar en cualquier *software* de edición, se conocen como transiciones y dependiendo del programa que se use, existirán más o menos opciones, específicamente relacionadas con las cortinillas, que son plantillas para hacer cambios entre planos visuales. Es importante saber que las transiciones no se limitan al plano visual, se pueden aplicar en el plano sonoro, ya que el sonido irá cambiando y mezclándose durante nuestro montaje.

Las transiciones de sonido son muy similares en función a las transiciones visuales, entre ellas podemos encontrar fundidos, cortes directos y efectos sonoros que pueden funcionar como cortinillas.

El *fade in* y *fade out* tienen similitud con los fundidos en imagen; el *fade in* consiste en introducir un sonido de manera suave, es decir, de la ausencia de sonido éste sube sutilmente hasta permanecer en el nivel deseado; en cambio el *fade out* funciona de manera inversa, consiste en dar salida a un sonido de manera gradual, bajando los niveles hasta la ausencia del mismo. Otra transición sonora muy usada es el *cross*, que consiste en mezclar las dos pistas sonoras contiguas. Puede que se mezclen al mismo nivel (decibeles) sonoro o que haya variaciones según la intención deseada.

| Efectos y transformaciones

Los programas de edición de video permiten en mayor o menor medida, según el elegido, poner efectos y hacer transformaciones en la imagen y el sonido. Por lo general, encontramos estas transformaciones en las carpetas de efectos con los que cuentan los programas.

Estos efectos y transformaciones posibilitan darle un estilo estético a nuestra película, pero es preciso no abusar de ellos. El uso de los mismos debe estar justificado y bien aplicado para no convertir a nuestro producto audiovisual en una demostración de efectos. Siempre debemos recordar que lo primordial para nuestros fines es la buena narración y el ritmo que le demos a nuestra película, quizá precisemos usar algunos efectos o incluso prescindir totalmente de ellos.

Algunos efectos y transformaciones que podemos encontrar en la mayoría de los *software* de edición son:

Transformación de escala: hace más grande o más pequeño el tamaño de nuestra imagen, se debe tomar en cuenta que cada vez que crecemos el tamaño original de nuestras imágenes iremos perdiendo calidad en la resolución de las mismas. Generalmente las transformaciones de escala están representadas en porcentajes.

Transformación de recorte: consiste en recortar el tamaño de la imagen (no su duración), por ejemplo, cuando queremos eliminar algunos elementos del encuadre, generalmente lo hacemos desde los bordes de nuestra imagen, recortando de derecha a izquierda, de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, o de abajo hacia arriba.

Transformación de tiempo: acelera o hace más lento el tiempo de un plano, tal vez nuestra narración requiere de cambiar la velocidad de algunos planos para acortar el tiempo en pantalla sin prescindir de algún pedazo de la toma, esto lo podemos lograr acelerando el tiempo dentro del plano, como en los llamados *time lapse*, en los que vemos el transcurso de mucho tiempo real en cuestión de segundos. Por otro lado, quizá necesitamos hacer lento un plano por cuestiones de estilo, tal como agregar emotividad al plano o para que el espectador pueda tener una mejor lectura de él. Por lo general, esta transformación se expresa en porcentajes y dentro de las opciones también se puede encontrar la posibilidad de que el plano corra a la inversa.

Transformación de opacidad: altera el nivel de transparencia del plano, esto se utiliza para realizar disolvencias o trabajar con planos superpuestos, también puede funcionar para realizar fundidos. La opacidad generalmente se expresa en porcentajes.

Transformación de color: altera los valores y niveles del color en el plano para resaltar algún color dentro de la toma o convertir nuestro plano a blanco y negro, aunque haya sido grabado a color.

Efecto de movimiento: Mueve el plano dentro del cuadro de montaje (*program*), esto puede funcionar cuando dividimos la pantalla en dos planos distintos, en ese caso quizá necesitamos que los planos se muevan en la pantalla. Para esto debemos transformar la escala de los planos y poner puntos de anclaje, llamados nodos, para determinar el tiempo del movimiento, pero también mover los planos en coordenadas de tal manera que permanezcan en pantalla las imágenes que deseamos. Esta técnica también se aplica cuando queremos darle movimiento a una imagen fija (*still*).

Efectos o filtros de aspecto: varían según el *software* de edición que se esté utilizando, por lo general son filtros predeterminados que transforman el aspecto de las imágenes. Hay filtros para dar la apariencia de ser una grabación de cámara de seguridad, pero también hay filtros que transforman la perspectiva o el enfoque de la imagen. Este tipo de efectos o filtros funcionan para necesidades expresivas muy particulares, por lo tanto se recomienda no abusar en el uso de los mismos.

| Niveles

Ya hemos hablado de disolvencias, fundidos, transformaciones y efectos para la imagen y el sonido. En muchos casos, los valores de estos recursos se expresan en porcentajes, así que resulta importante el buen manejo de los niveles, para así lograr los resultados deseados. Un ejemplo sería en la transformación de la opacidad en la imagen, que depende de la solidez de los colores que la componen, de esta manera podríamos entender que 0 equivale a la ausencia total de solidez en el color y que 100 representa la solidez total del mismo.

En el caso del sonido los niveles se expresan en decibeles (db), en ese caso 0 representa el valor neutral de los niveles. Si en los niveles aparece 0 db el sonido quedará con los niveles en que fue grabado, pero si hacemos cambios bajo cero se reducirá la ganancia y por ende el nivel del sonido; a la inversa, si vamos por encima de 0 estaremos elevando los niveles y la ganancia del sonido será mayor.

Otros niveles que podemos encontrar son los relacionados con el brillo y el contraste de la imagen, esto nos permitirá reducir o aumentar el brillo de una toma, así como el contraste de la misma.

La interfaz: ¿qué encontramos en un software de edición de video?

La interfaz de un *software* de edición por lo general se compone de dos monitores, uno para previsualizar las tomas, y el otro que se le conoce como *program*, que visualiza los elementos que tenemos en nuestra línea de tiempo. Es precisamente la línea del tiempo otro elemento que siempre encontraremos en las interfaces de *software* de edición de video, en ella iremos montando los planos visuales y sonoros que conformarán nuestra película.

La línea del tiempo se compone de canales o pistas de video y audio. En el caso del video, estos canales funcionan como capas, es decir, si colocamos un video encima del otro, lo que veremos en nuestro monitor *program* será la imagen del video que esté encima; esto funciona cuando estamos editando una entrevista en la que hemos decidido no ver todo el tiempo a cuadro a la persona entrevistada, quizá sea necesario dejar un tiempo a la persona a cuadro y decidamos montar sobre el sonido de la entrevista otros planos que nos ayuden a comprender lo que se está diciendo.

Otros elementos que generalmente encontraremos en un software de edición de video son íconos de las herramientas que se utilizan para la edición como: una navaja o tijeras que nos harán inferir que se trata de una herramienta de corte, o una letra que nos permite inferir que se trata de la herramienta para colocar textos. Es importante explorar y experimentar estas herramientas antes de comenzar nuestro proceso de edición, su uso correcto será determinante en la eficacia de nuestro trabajo.

|Ejercicios prácticos

A continuación proponemos los siguientes ejercicios en los que se aplicarán los distintos tipos de transiciones, en un primer paso, apoyándonos en el programa de edición con el que se cuente, ya sea en la computadora, la tablet o el teléfono celular.

1. **Corte directo.** En la línea de tiempo del programa de edición:

- a. Colocar una serie de diez o más clips de video distintos, cuya duración individual sea de no más de tres segundos y enlazarlos por corte directo.
- b. Enlazar por corte directo una serie de clips de video tomados en el salón de clase. Desde tomas cerradas hasta tomas abiertas y viceversa.
- c. Presentar a un personaje mediante distintos planos enlazados por corte directo.
- d. Presentar un espacio abierto mediante distintos planos enlazados por corte directo.
- e. Pasar de una toma abierta a un plano cerrado por corte directo de un mismo objeto o persona.
- f. Pasar de un plano cerrado a uno abierto de un objeto o una persona.
- g. Enlazar por corte directo el plano completo de una silla con una persona sentada y otro plano completo de la silla vacía.
- h. Establecer una relación lógica entre tres planos distintos mediante el corte directo, por ejemplo: hombre sentado en escritorio, seguido de mano escribiendo, seguido de ojos humedecidos con lágrimas.

2. **Disolvencia.** En la línea de tiempo del programa de edición:

- a. Colocar una serie de planos distintos y enlazarlos por medio de la herramienta de disolvencia. La duración del efecto de disolvencia puede variar de acuerdo con el ritmo deseado por la o el realizador y la o el editor, por lo que ésta puede ser larga o corta.
- b. Presentar el lugar donde se toma el taller de producción audiovisual mediante una serie de planos enlazados por disolvencia.
- c. Presentar a un personaje a través de planos enlazados por disolvencia.

d. Por corte directo y disolvencia crear una secuencia en la que se muestren los distintos aspectos del salón de clase, finalizando con un fundido a negro, blanco o color sólido.

e. Enlazar una secuencia en la que predominen los cortes directos con otra en la que predominen las disolvencias mediante una cortinilla.

Exportar un producto audiovisual

Ya hemos hecho un recorrido por las cuestiones técnicas del proceso de edición, ha llegado el momento de concluir nuestra película y darle salida, para lo cual se precisa realizar un *render*, que se puede definir como un proceso de integración de todos los elementos, efectos y transiciones que incluimos en nuestro proyecto. El *render* suele ser un proceso que toma tiempo y que dependerá de la potencia de nuestra computadora; una vez terminado, se podrá proceder a exportar nuestro producto audiovisual.

La exportación de un producto audiovisual depende de los fines con los que haya sido hecho, es decir, no es lo mismo exportarlo para ser reproducido en una computadora, en un Blu-ray o incluso para ser visto en línea. Esto variará según los *codecs* que utilicemos. Un *codec* es el “contenedor” que posteriormente será puesto en una suerte de “cajones” que se conocen como extensiones.

Uno de los *codecs* más utilizados y que se recomiendan en la actualidad es el h264, es popular porque permite la subida a plataformas *streaming* como YouTube con buena calidad, sin embargo; se recomienda profundizar en la investigación sobre los *codecs* pues estos varían con los avances en tecnología que suceden día a día.

Por su parte, las extensiones son las terminaciones que encontramos en los archivos y que varían según el tipo y *software* que se utilice para su reproducción. Algunas extensiones populares y recomendables son: .mov y .mp4. De igual manera que para los *codecs*, se recomienda la investigación y actualización constante para elegir la extensión más adecuada.

Finalmente tenemos que tomar en cuenta, antes de realizar la exportación, la resolución de nuestro producto audiovisual. Por lo general, estaremos grabando en formato Full HD que en términos de resolución se expresa como: 1920x1080, así que tendremos que asegurarnos de que la exportación contenga esas mismas dimensiones. Existen otras resoluciones, en algunos casos con menor calidad que Full HD y otras en las que las dimensiones son más grandes como es el caso del formato 4K, por lo tanto, es preciso tener claro el tamaño en que hemos grabado para exportar nuestro producto audiovisual a la resolución adecuada.

BIBLIOGRAFÍA

Bordwell, David y Kristin Thompson. *Arte cinematográfico*. McGraw Hill, México, 2004.

Sánchez, Rafael. *Montaje cinematográfico. Arte en movimiento*. La Crujía, Buenos Aires, 2003.

Tarkovsky, Andrei. *Esculpir en el tiempo*. RIALP, Madrid, 1996.



GOBIERNO DE LA
CIUDAD DE MÉXICO

SECRETARÍA
DE CULTURA

PRO
CINE



CIUDAD INNOVADORA Y DE
DERECHOS / **NUESTRA CASA**