



TALLER DE CREACIÓN 3

MÓDULO 10



- **Módulo 10: Post-producción**
- Visionado y selección de tomas. Planillas de montaje. Primer corte y armado final.
Sonorización: sonido directo, música, ambientes.
Mezcla, niveles y ecualización. Títulos.
Masterización. Copia final.



EDICIÓN

- La edición es opción narrativa, confiere lógica y estructura narrativa a los planos (imágenes) grabados y ofrece diversas posibilidades expresivas:
- 1) Crear un tiempo y un espacio distinto del de la realidad. Tiempo-espacio fílmico o televisivo.
- 2) Yuxtaponer acontecimientos que ocurren en tiempo y lugares distintos (montaje paralelo).
- 3) Expansionar o contener el tiempo mediante elipsis. El tiempo fílmico no es necesariamente igual que el tiempo de la realidad.
- 4) Transgredir la lógica del desarrollo del tiempo real (retrocesos – flashback), (anticipaciones – flashforward), ralenti, congelados, etc.
- 5) Insertar u omitir información de un acontecimiento.
- 6) Dosificar, retener, transmitir los momentos o informaciones oportunas para conducir la emoción del espectador.



EDICIÓN

- Tres rasgos característicos:
- Selección: descartamos aquello que no interesa y eliminamos los fragmentos sin interés narrativo o con defectos técnicos.
- Orden: colocamos unas imágenes delante de otras construyendo una cadena narrativa que responde a la lógica de el antes y el después (remitiéndonos a la relación causa y efecto) y a un significado de las imágenes que va más allá de su denotación.
- Ritmo: producido por la combinación de las distintas duraciones de los fragmentos concatenados, los planos y el modo visual con el que se suceden.



VISIONADO

- Listado que haremos una vez finalizado el rodaje, precedente de la edición off line.
- Una de las primeras aplicaciones es efectuar una primera selección del material grabado.
- Revisaremos TODO el material.
- Nos debe permitir localizar rápidamente cada imagen.



PLANILLA DE VISIONADO

- Número de cámara
- Secuencia/plano – (correspondencia con el guión)
- Toma/retoma
- Time code in/ time code out
- Contenido
- Sonido



- <https://www.youtube.com/watch?v=3l8stzgENnQ&list=PLSvMnFcRxDqsHDrsbc5I7dLt49yBEyKiE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=uAMLz9I7dLs&list=PLSvMnFcRxDqsHDrsbc5I7dLt49yBEyKiE&index=7>



TRANSICIONES

- Corte directo (cut)
- Dos imágenes distintas se unen directamente al seleccionar una imagen u otra, es decir, hace referencia al simple paso de cambiar una imagen nítida, sin añadidos, por otra con las mismas características.
- Equivaldría en el lenguaje verbal a la conexión directa de las palabras. El corte directo es la transición más sencilla e imprime un carácter dinámico en la asociación de dos situaciones. Su principal fuerza expresiva radica en la instantaneidad. La naturalidad que proporciona ha de ser dosificada para no correr el riesgo de una brusquedad que haga patente en el espectador su existencia como recurso.
- El sistema ideal de una transición, de una escena a otra, es aquel que pasa desapercibido por el espectador, ya que si los cortes son bruscos puede distraer la atención rompiendo la ilusión de presenciar una acción continua e ininterrumpida.
- Por corte directo, podemos pasar de una vista a otra realizada desde distinta posición y con un encuadre diferente, o podemos pasar de un escenario a otro distante o cercano en el que se desarrolla una acción continuación o no de la anterior. La edición por corte directo conduce la acción suprimiendo lo que no es necesario para el desarrollo dramático del relato, debiendo hacer comprensible a los espectadores la evolución espacio-temporal, sin ninguna indicación externa contenida en los planos de edición.

TRANSICIONES

- Disolvencia (dissolve) o encadenado
- Es el paso de un plano a otro mediante imágenes intermedias graduales en las que se superponen los dos planos: es un sistema de puntuación más suave que los anteriores. Una nueva escena va apareciendo encima de una antigua que se va fundiendo. Con este efecto la transición entre dos escenas es más suave, para dar una transición de tiempo o espacio y significar “un mientras tanto”. Consiste en ver cómo una primera imagen se desvanece mientras que una segunda imagen va apareciendo progresivamente. También indica un paso rápido de tiempo. En este proceso de sustitución paulatina de una imagen por otra, hay un momento en que ambas imágenes tienen un mismo valor hasta que la permanencia definitiva de la segunda imagen se mantiene.
- La disolvencia se utiliza, entre otras posibilidades, para pasar de un personaje al mismo en otra situación. Indica pasos de tiempos no muy largos y estados de relajación introspectivos.
- La utilización de esta técnica de transición permite variar la velocidad de la disolvencia de forma que existen algunas que son tan rápidas que pasan totalmente inadvertidas al espectador.
- Algunos realizadores la emplean como sustituto del corte directo, logrando breves encadenados imperceptibles que facilitan una contemplación menos brusca; por lo que después del corte, la disolvencia es el recurso expresivo más empleado como forma de transición. Además la disolvencia permite disimular los errores de raccord entre imágenes y suaviza notablemente la transición.



TRANSICIONES

- El empleo de la disolvencia o encadenado permite realizar secuencias de montaje que resumen largos períodos de tiempo, hace posible realizar elipsis sobre las acciones de un mismo personaje y, permite, entre otras cosas, pasar de una situación a otra distanciada en el espacio o en el tiempo. Cuando la disolvencia se prolonga por el tiempo y las dos imágenes permanecen mezcladas sobre la pantalla obedece, por lo general, a un fin diferente al predominio de la función elíptica. Hablamos, entonces, de sobreimpresión o disolvencia continua, técnica que consiste en mezclar imágenes que se desarrollan en espacio o tiempos diferentes, la nueva realidad creada mediante este efecto puede tener un carácter de irrealidad, lirismo, imaginación, sueño, delirio, etc.



TRANSICIONES

- Fundido (fade)
- El fundido es un punto y aparte de la acción. Suele utilizarse para iniciar o concluir una secuencia. El fundido de entrada o apertura en negro (fade in) se lleva a cabo cuando de la pantalla absolutamente en negro va apareciendo gradual y progresivamente una imagen cada vez más luminosa hasta llegar a la normalidad.
- En el lenguaje verbal escrito su equivalente sería las letras mayúsculas con las que se inicia una frase o un capítulo.
- El proceso inverso se conoce como fundido de salida (fade out) o fundido en negro: El plano se oscurece hasta que la pantalla queda totalmente en negro y no se ve nada, es decir, se disuelve la última imagen hasta llegar al negro total. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo.
- Existe quienes funden a un color o de un color, sin embargo eso implicaría otra lectura similar a la disolvencia. El fundido es, también, uno de los recursos clásicos de transición y surge de la necesidad de separar temporalmente los episodios del relato. Tanto en el cine, el video y la televisión, es muy común comenzar de negro y fundir a negro al final, así como utilizar el mismo recurso para separar escenas o secuencias que representan situaciones distanciadas en el tiempo. Existe un consenso en cuanto a considerar que el fundido da una sensación de salto temporal atribuida más que la disolvencia.

TRANSICIONES

- Cortinillas (wipe)
- La progresión de una imagen en la pantalla hace desaparecer la imagen anterior. Se ve cómo una imagen que entra desplaza a la otra hacia un lado. La cortinilla, también conocida como wipe, es un efecto electrónico que consiste en la utilización de formas geométricas para dar paso a la siguiente imagen. Puede tener formas muy variadas: horizontal, vertical, oblicua. Esto surge del teatro donde las “cortinas” daban paso a la puesta en escena; se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.
- Hoy las cortinillas facilitan los cambios de escenario y sus desplazamientos, su técnica se ha modificado para que una segunda imagen “invada” a la primera tomando múltiples formas. De arriba abajo, de izquierda a derecha y viceversa. Una evolución de la cortinilla electrónica es la cortinilla digital, que toma formas de la naturaleza para realizar sus transiciones, estas se clasifican en orgánicas o inorgánicas: como globos, flechas, limpia brisas, ovejas, aviones, etc., y humo, aerosol implosión y explosión, etc.
- Las cortinillas han perdido la función que tuvieron en la narrativa cinematográfica y hoy solo se emplean como guiño cultural para los espectadores con conocimiento de la evolución del lenguaje cinematográfico. En televisión y video, sin embargo, las cortinillas son muy utilizadas y forman parte de la enorme gama de efectos digitales que permiten los actuales equipos de post-producción. Uno de los usos más frecuentes puede verse en ciertas entrevistas, en las que se seleccionan fragmentos de las mismas, habiendo sido registradas todas ellas en el mismo plano; en este caso, la cortinilla, evita el salto perceptivo entre cada empalme y advierte de la operación realizada.

- La edición tiene que pasar desapercibida
- Que la edición propicie la participación del espectador



WALTER MURCH

- 1- Plomería
- Categorización del material – qué piezas utilizaré?
- 2- Escritura
- Empieza el montaje y siguiendo la analogía con la escritura – es este capítulo necesario?
- 3- Performance/rendimiento
- Evaluar el potencial emocional que resulta de las secuencias entrelazadas.



- Organización del espacio de trabajo
- Fotogramas
- Qué buscaban al hacer esta escena?
- Conozco el significado de la escena?
- Notas.
- Ir al set o no ir al set?
- El montajista es el primer espectador.



- El editor tiene la cabeza más fría que el director?
- El editor no yuxtapone planos, el editor descubre un camino (Murch).



- Regla de los seis
- 1. La emoción
- Respetar la emoción del momento, sin emoción no hay conexión con el espectador
- 2. La Historia
- Un buen corte hace progresar a la narrativa. Si se introduce un plano que no contribuye es mejor desecharlo



- 3. El ritmo
- Los actores ayudan a orquestar una melodía.
- Ayuda a conectar con el público “el sentido musical” (Murch).
- Estos tres primeros pasos van unidos, es lo que sumerge al espectador en la película.



- Más técnicos
- 4. Línea de mirada
- Ubicación visual donde centramos el interés del espectador. Cada corte debe proponer una coherencia respecto a dicha composición.
- 5. Gramática cinematográfica
- Respetar los ejes: acción, de mirada, el de cámara.



- 6. Continuidad tridimensional
- Plano bidimensional, para profundidad varias herramientas, entre ellas el montaje.
- Situar espacialmente al espectador.
- El corte perfecto es la conjunción de los seis pasos.



DISEÑO ARTÍSTICO DEL CONTENIDO GRÁFICO – POST PRODUCCIÓN

- El contenido gráfico corresponde al diseño visual y estético de post-producción del programa (se prefija el tratamiento que se la dará al material audiovisual ya registrado).
- En un programa de televisión a la hora de diseñar los elementos gráficos de la imagen, se establecen rasgos estructurales comunes para ser reconocidos y crear así una imagen coherente.



DISEÑO ARTÍSTICO DEL CONTENIDO GRÁFICO – POST PRODUCCIÓN

- De esta manera se establece la imagen grafica identificadora del programa o *leitmotive*.
- Placa introductoria para la presentación con el nombre del programa;
- Al iniciar la presentación del programa se introduce un zócalo con el nombre del presentador y de cada invitado,
- Banner del programa y separadores.
- Estos elementos se diseñaran estéticamente de acuerdo a la carta de color general del programa.
- Posteriormente se presentan placas correspondientes a cada tema del que se va a tratar en el transcurso de los bloques.
- Cada placa, zócalo o viñeta irá acompañada de un efecto sonoro y de movimiento para dar dinamismo a la información.
- Al finalizar el programa se presentaran las correspondientes placas de producción: créditos, *sponsors* y patrocinios.

