

ART NO STOP. EL MUNDO SOCIAL AL SERVICIO DEL ARTE
2020-1-ES01-KA227-ADU-095851

MANUAL DE CREACIÓN DE VIDEO

CAPÍTULO 1. CREACIÓN DE VIDEOS



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INDICE

00. Introducción

01. Aspectos técnicos y funcionamiento

02. Luces

03. Sonido

04. Shooting

05. Storyboard

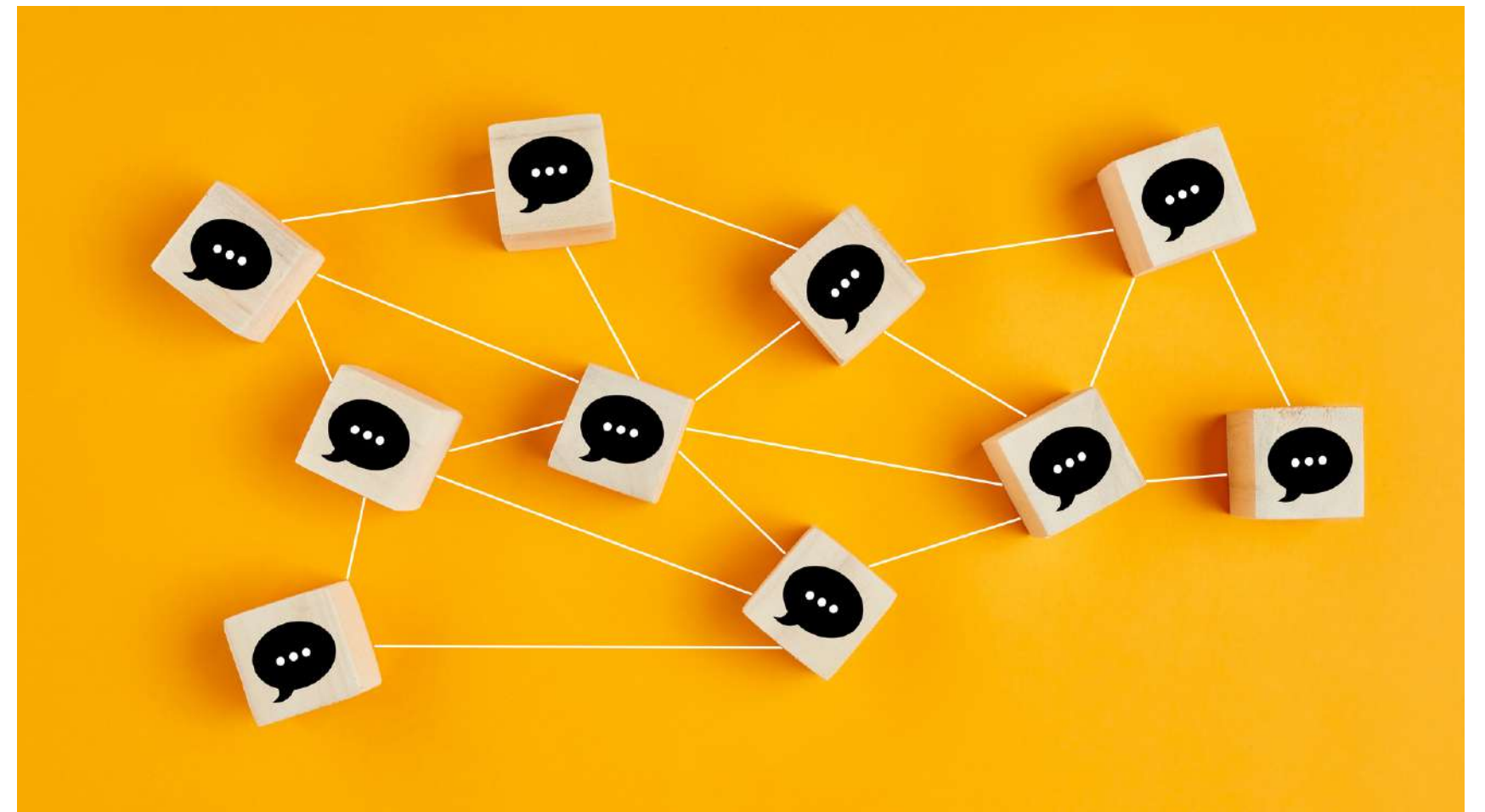
06. Interview - Storytelling

07. Postproducción: Edición y montaje

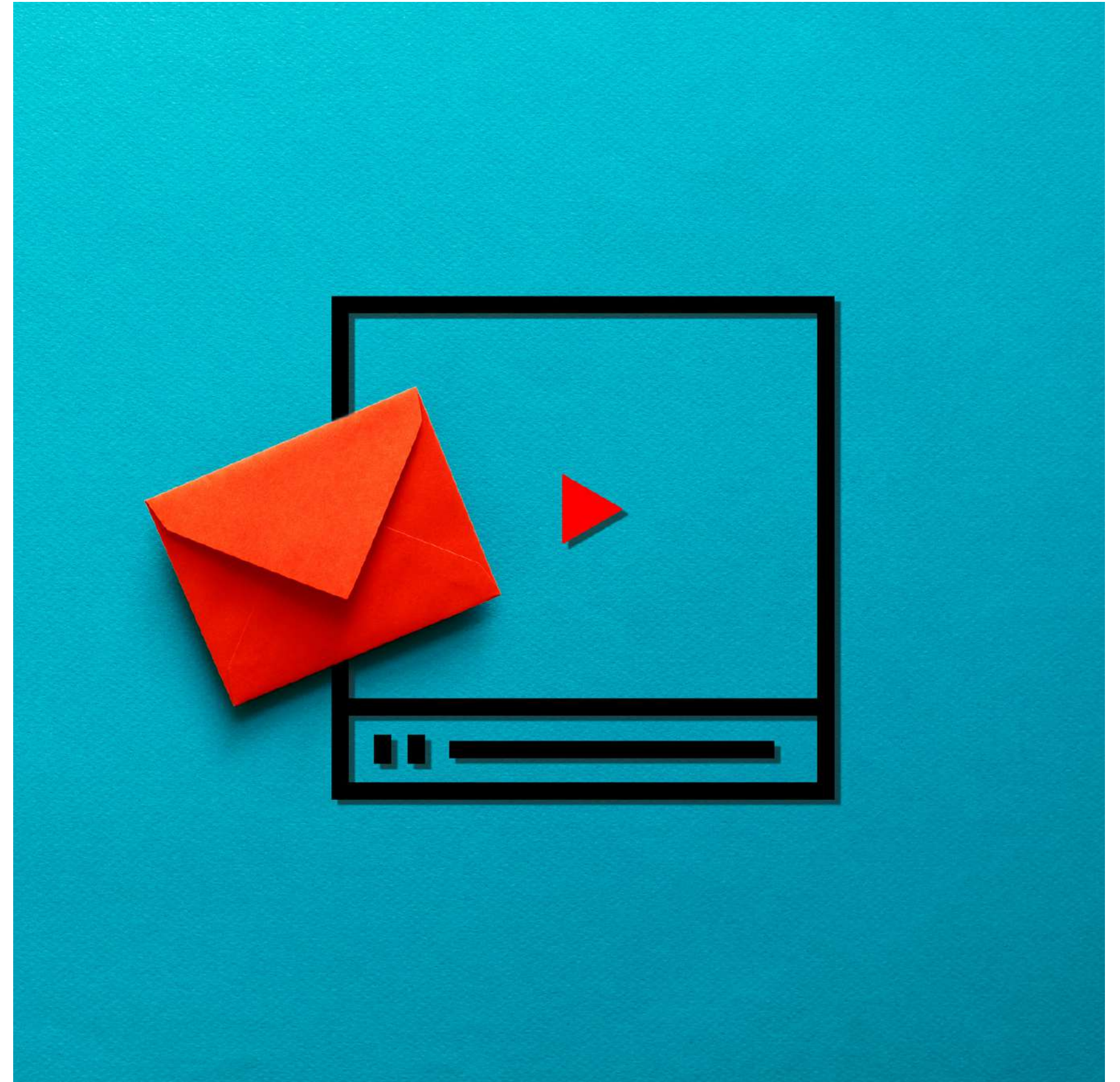
00. INTRODUCCIÓN

La comunicación es un Derecho Humano posibilitador de otros.

Vehículo para la **educación**, el desarrollo de un **sentido crítico** y con capacidad de **incidencia política**, con lo cual, una herramienta esencial para la transformación social y la lucha por una justicia social efectiva. Vinculado a la **comunicación**, está **el poder transformador del arte**, entendido como un lenguaje más, y herramienta diferenciadora aplicada a la comunicación.



No obstante,
la creación de
vídeo es una
poterosa
herramienta de
comunicación.



Permite la **creación de propias narrativas y relatos**, la **denuncia de problemáticas sociales**, generar **espacios de reflexión** sobre temáticas concretas, **generar cambios de actitud** y abrir a **nuevas miradas**, abrir **conversaciones** sobre **temáticas silenciadas** por el peso del tabú, etc.



En esta línea y como venimos contando, **la creación de vídeo constituye también una poderosa herramienta artística en la narración de historias**, permite darle una dimensión artística a la narración, enriqueciendo el mensaje y dándole una forma creativa al contenido. Permite la **experimentación y la innovación** en la **narración de historias**, lo cual aporta un valor añadido a la propia historia. La exploración y variación de estilos narrativos visuales **permite aumentar la capacidad de impacto de la historia**, apelar con mayor fuerza a los espectadores, lograr que la historia cale en mayor profundidad e incluso instalar nuevas ideas y reflexiones en los espectadores.

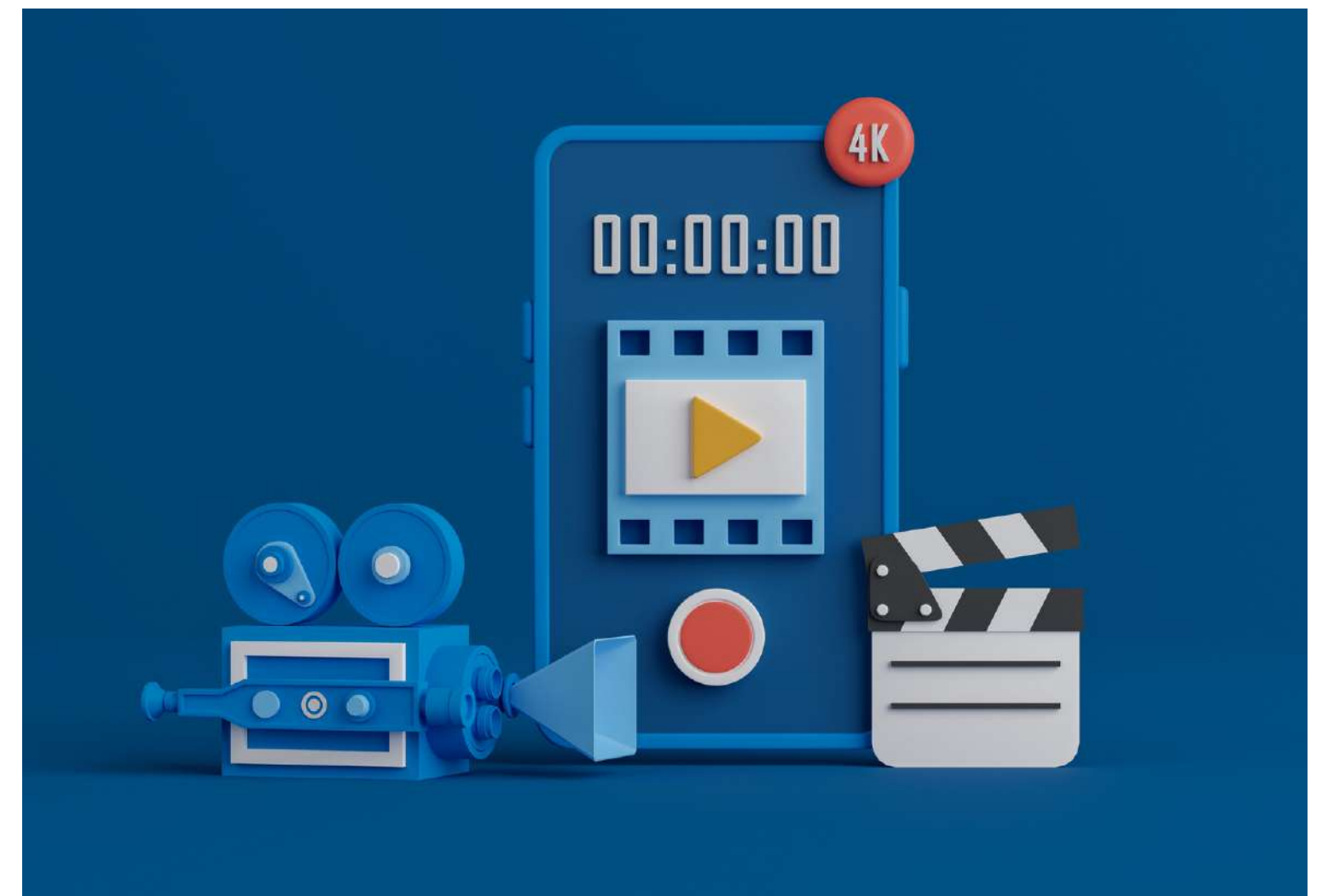
No podemos ser lo que no podemos ver



1. ASPECTOS TÉCNICOS Y FUNCIONAMIENTO

El funcionamiento dependerá del medio que se utilice para grabar.

En este caso vamos a explicar el funcionamiento de **grabación de vídeo mediante smartphone Android y iPhone**. Asimismo, hay aspectos técnicos que son **universales** a la hora de grabar y narrar una historia, y otros que cabe tener en cuenta al utilizar un **smartphone para la grabación de vídeo**.





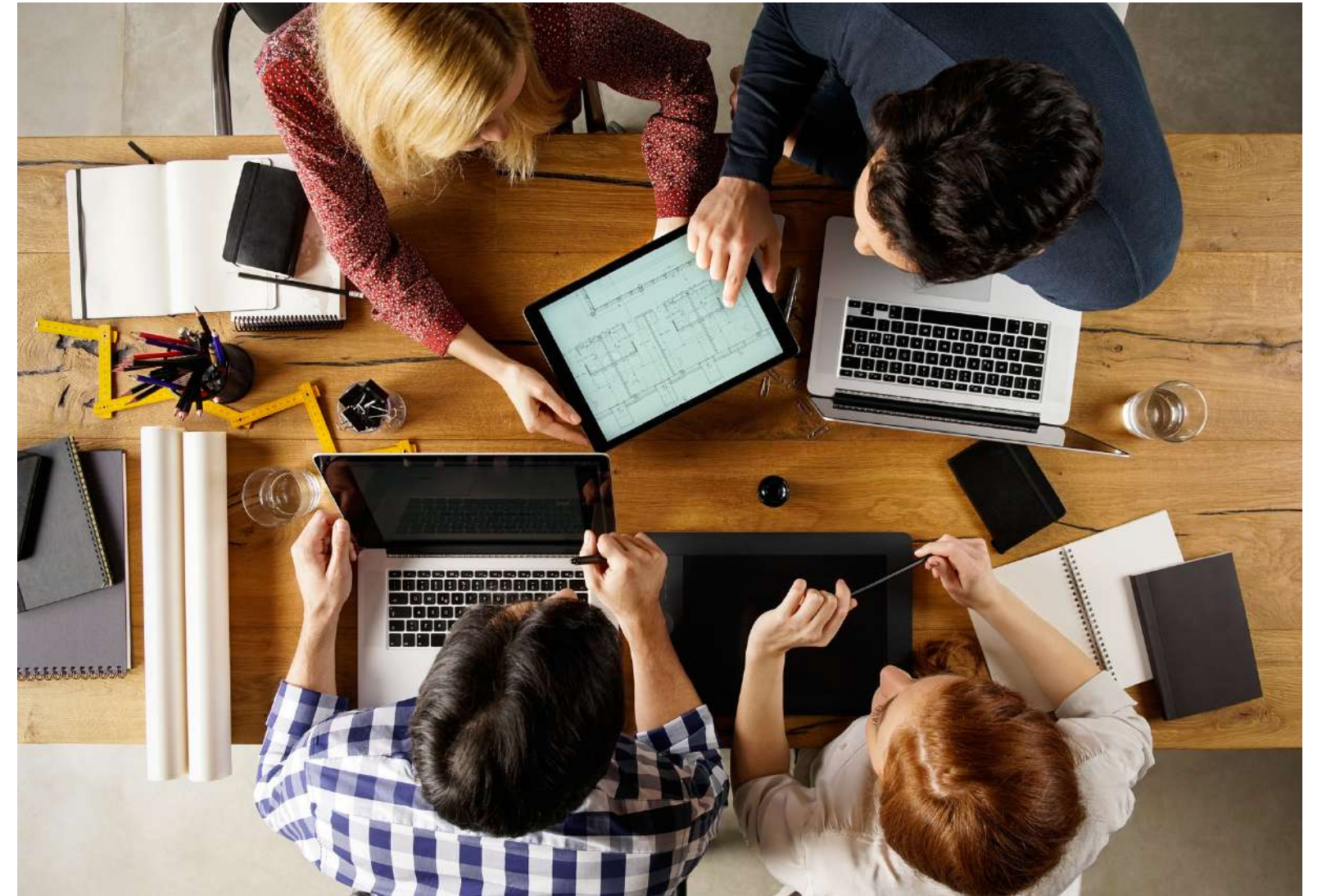
No obstante, **grabar es contar una historia**. Por ello, hay una serie de cosas a tener en cuenta **antes de empezar a grabar** siempre, y es que debemos **saber y definir qué historia queremos contar** (ficción, documental, denuncia social...), **de qué manera** (a través de entrevistas, testimonios, mediante lenguaje simbólico, etc.) **y en qué formato** (cortometraje, largometraje...).

De esta manera, podemos tener en cuenta lo siguiente para ir definiendo los aspectos mencionados:

- **El objetivo:** ¿Qué nos interesa transmitir?
- **La acción:** ¿De qué va la historia que quiero contar? La trama principal.
- **El tema:** ¿De qué trata la película? La profundidad de la historia.
- **El punto de vista:** ¿Desde dónde lo contamos?
- **Personajes:** ¿De quién trata esta historia?
- **El conflicto:** Con el mundo exterior, o interior, entre dos personas o consigo mismo. ¿Quién lucha contra quién -o contra qué- para conseguir qué?

Asimismo, el proceso de trabajo se podría estructurar como sigue:

- **Punto de partida:** La idea y la historia que necesitamos contar. Elección del tema. Sinopsis.
- **Investigación y documentación:** Archivos, testigos, localización de materiales fotográficos, fondos documentales, gráficos, audiovisuales, sonoros.
- **Guión:** Exposición, presentación de los personajes, desarrollo, culminación y desenlace.
- **Pre-producción:** Preparación del rodaje. Localizaciones. Escenarios y personajes.
- **Guión técnico:** Escaleta de guión (Imagen 1). Secuencias y planos. Movimientos de cámara (Imagen 2).



LO QUE
SE VE

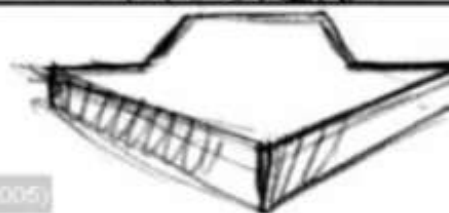
LO QUE
SE OYE

SECUENCIA 1. Parada del autobús EXT DÍA Juan Carlos entra por la derecha corriendo hacia la puerta.	(Sonidos de puerta del autobús) Juan Carlos: ¡espere! ¡espere!
SECUENCIA 2. Entrada del autobús INT DÍA Juan Carlos entra acelerado en el autobús, sube la escalera, deja las monedas y arranca el billete.	Conductor: ¡venga!, que nos vamos Juan Carlos (sin aliento): Gracias. Buenos días (Pasos y monedas)
SECUENCIA 3. Pasillo del autobús INT DÍA Juan Carlos avanza por el pasillo del autobús.	(murmullo ambiente)
SECUENCIA 4. Asientos del autobús INT DÍA Juan Carlos encuentra un asiento vacío junto a Ecoute	(murmullo ambiente)
SECUENCIA 5. Asientos del autobús INT DÍA Juan Carlos sentado al lado de Ecoute hablan	Ecoute: ¿Negocios o placer? Juan Carlos (muy sorprendido): ¿Perdón? Ecoute: Este viaje, es por negocios o por placer.
SECUENCIA 6. Asientos del autobús INT DÍA Juan Carlos sentado al lado de Ecoute hablan	(Sonido ambiente muy bajo) Juan Carlos: Desde luego no es por placer. Otro día encerrado en clase, estaría mejor llenándome de naturaleza, en el parque por ejemplo.
SECUENCIA 7. Asientos del autobús INT DÍA Juan Carlos sentado al lado de Ecoute hablan	(Sonido ambiente a volumen normal) Ecoute: Para el parque creo que cogiste el autobús equivocado Juan Carlos (despistado, balbuceando): a-a-adiós
SECUENCIA 8. Parada del autobús EXT DÍA Juan Carlos se levanta rápidamente y sale del autobús, se queda perdido al no saber donde esta.	(Grito de alegría de Juan Carlos)

Imagen 1: Escaleta de guión

Imagen 2. Movimientos de cámara

(Las **flechas de fuera** del marco indican el **movimiento de la cámara**, y la **flechas dentro** del marco indican el **movimiento del personaje/objeto**).



- **Guión artístico:** El Storyboard.
- **Rodaje.**
- **Visionado:** Minutado, guión de montaje.
- **Postproducción:** Montaje, postproducción de sonido y vídeo.

Del mismo modo, la **narración se suele estructurar en 3** actos o partes, el **planteamiento** (principio), el **desarrollo** (en medio), y la **conclusión** (el final). Esto es interesante en cuanto que, una vez tenemos la historia estructurada según este esquema, nos posibilita jugar con el orden de los actos e innovar en la propia estructura argumental.



2. LUCES

Las luces son un aspecto clave a tener en cuenta a la hora de planificar la grabación.

Puesto que **podemos encontrarnos con lugares muy iluminados o con muy poca luz**, así como con luz natural o artificial, es importante conocer **dos conceptos** a tener en cuenta para controlar la luz de nuestra grabación: **el balance de blancos y la exposición**. En base a esto, se puede funcionar con las configuraciones automáticas propias de la cámara del dispositivo móvil o, si este lo permite, ajustarlas de forma manual.



1. Balance de blancos:

Hace referencia a la **temperatura de color**. Está relacionado directamente con la luz. Cuando se hace balance de blancos, **se indica a la cámara cuál es el blanco**, de forma que lo ajusta al resto de colores. Normalmente, las cámaras de los dispositivos móviles tienen diferentes **configuraciones predeterminadas** para elegir dentro del balance de blancos teniendo en cuenta si grabamos con **luz de día, con nubes o en interiores**.

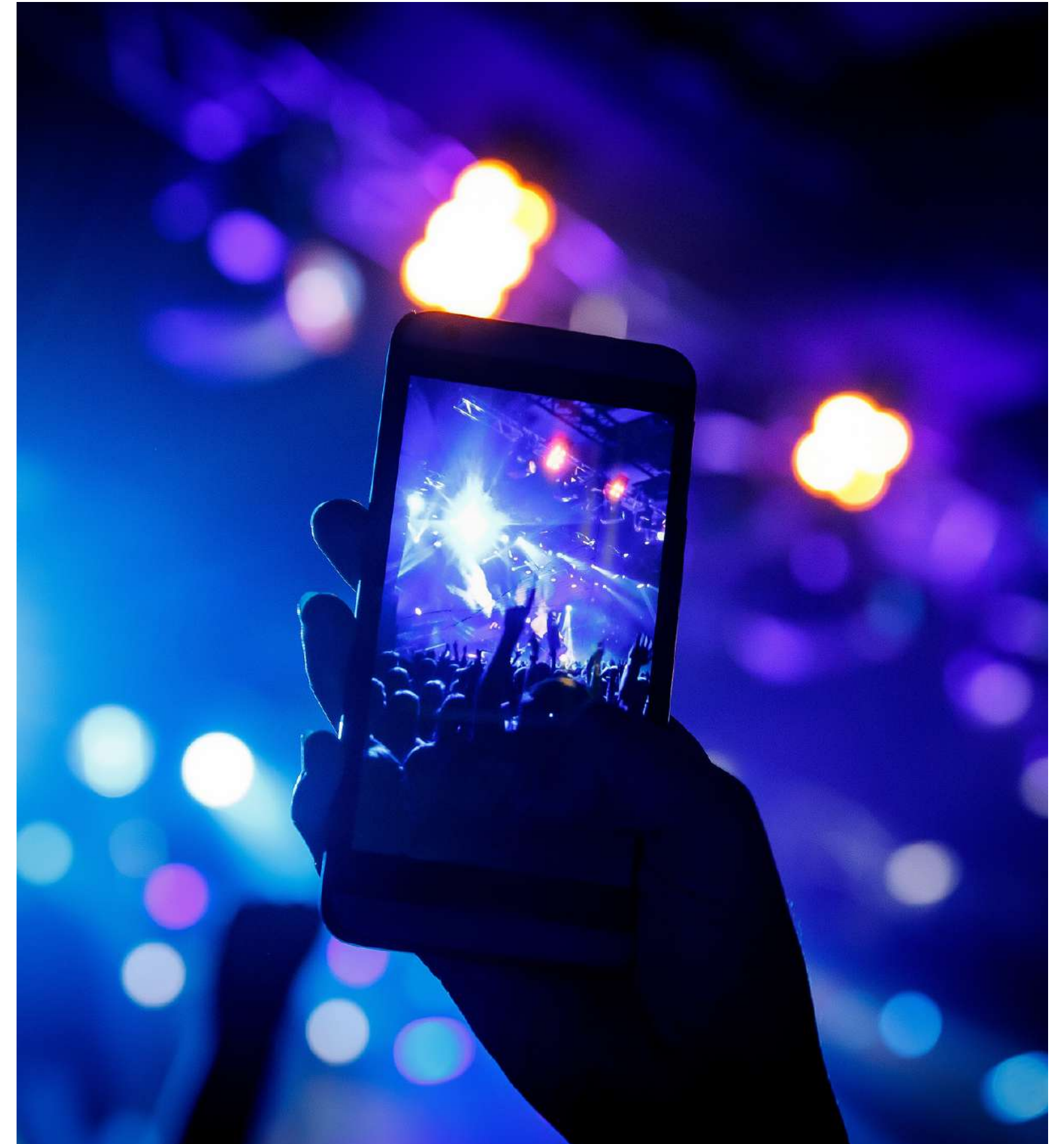


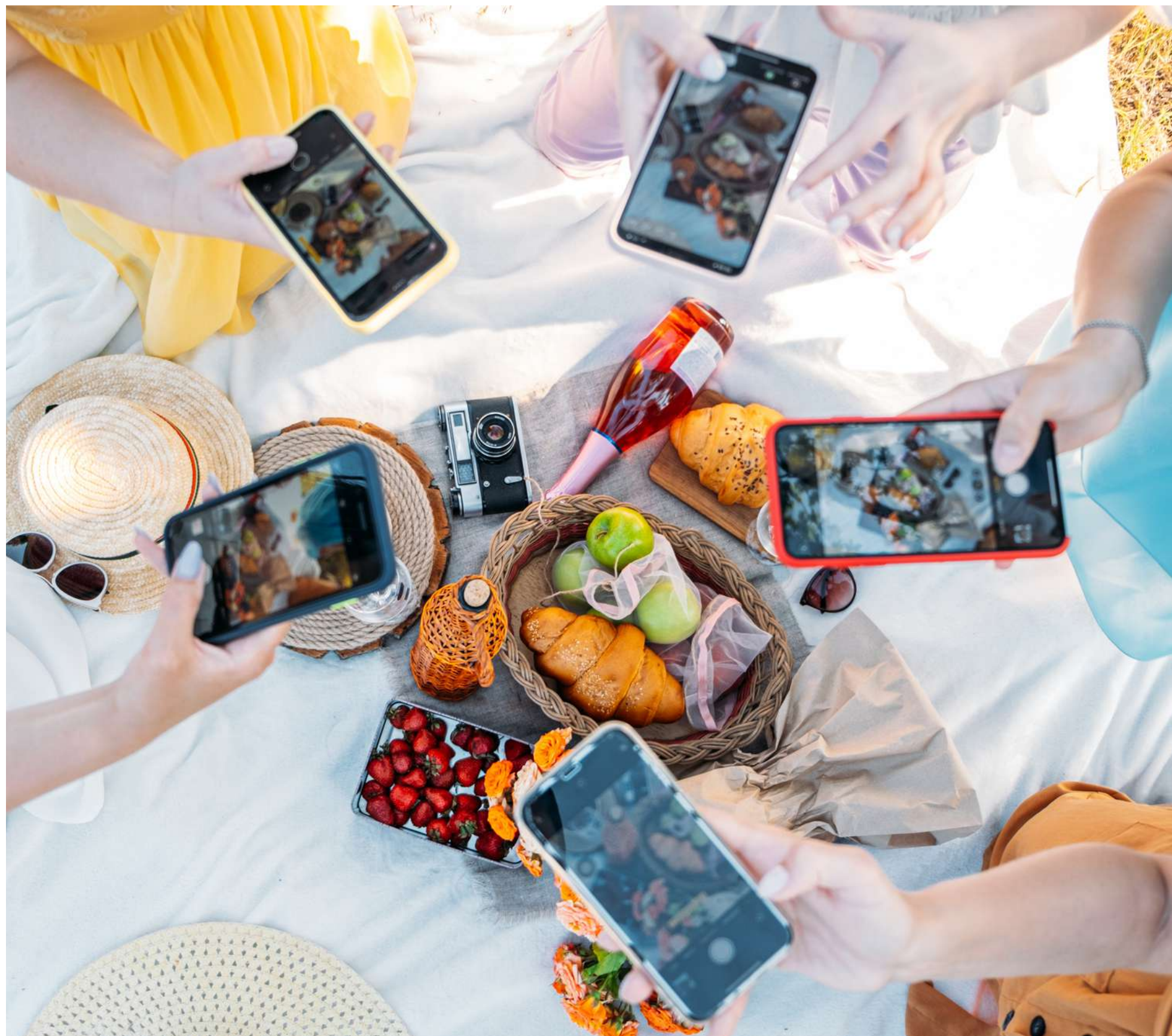


Los más habituales con “**Luz de día**”, “**Tungsteno**”, “**Fluorescente**”, “**Nublado**”, “**Flash**” o el **propio automático**, aconsejado si no se tienen nociones de las propiedades de la iluminación en la imagen para jugar con estos parámetros. Cuando se selecciona el modo **automático**, la cámara del dispositivo determina el color de la luz y hace la corrección de color en función de este cálculo predeterminado. A pesar de que **no es algo exacto ni fiable al 100%**, ha mejorado bastante en los últimos modelos de teléfonos con cámara actuales.

2. Exposición:

Consiste en **ajustar la cantidad de luz que la cámara deja entrar**. En las cámaras de vídeo es el iris (similar al diafragma de las cámaras fotográficas). **También existe la opción “Gain” o “Ganancia”**, que permite amplificar digitalmente la cantidad de luz captada cuando esta es muy escasa. El problema es que **su utilización puede generar mucho ruido** (sensación de “grano”, menor calidad de píxel) en la imagen y, por extensión, bajar la calidad de la misma.

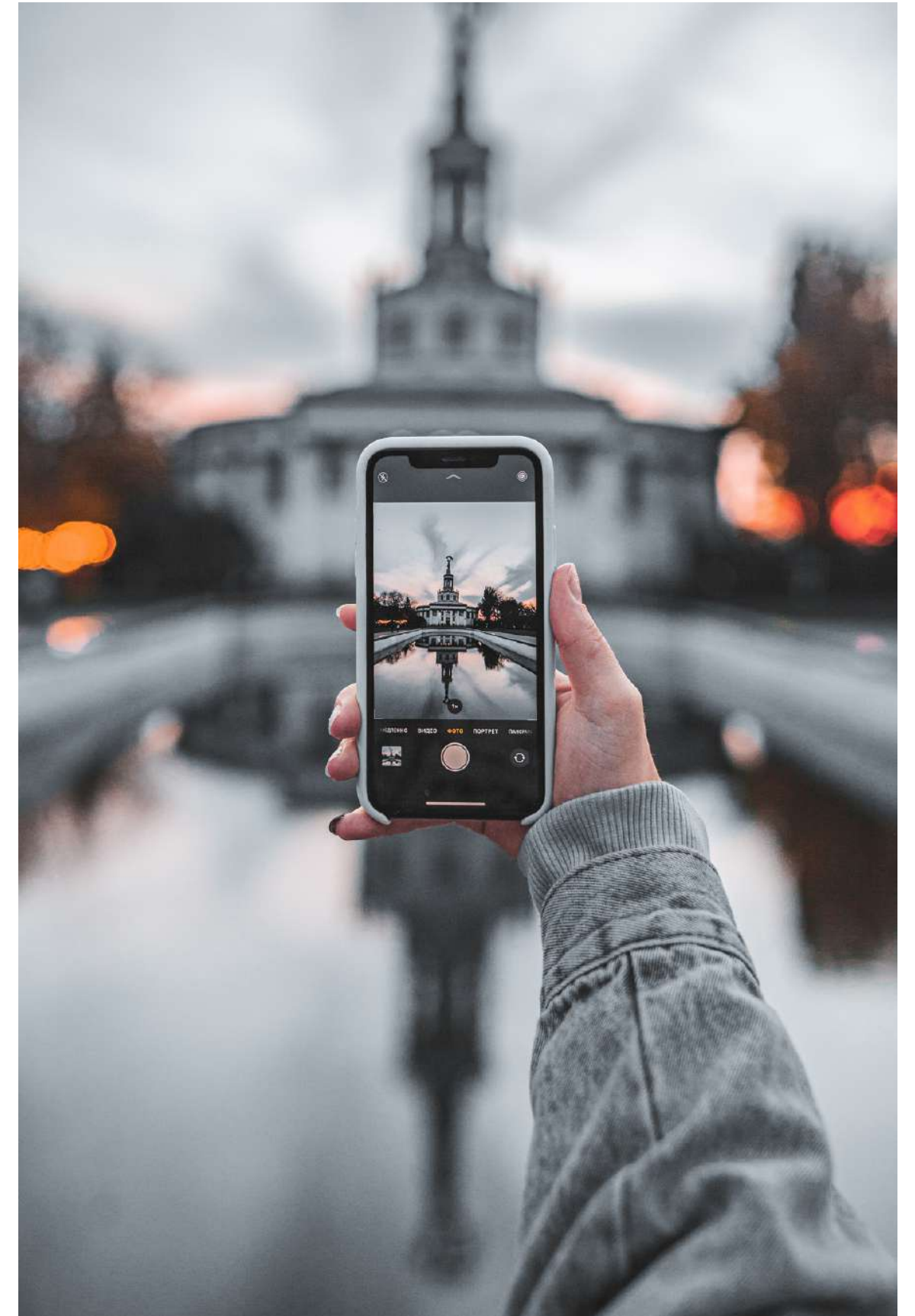




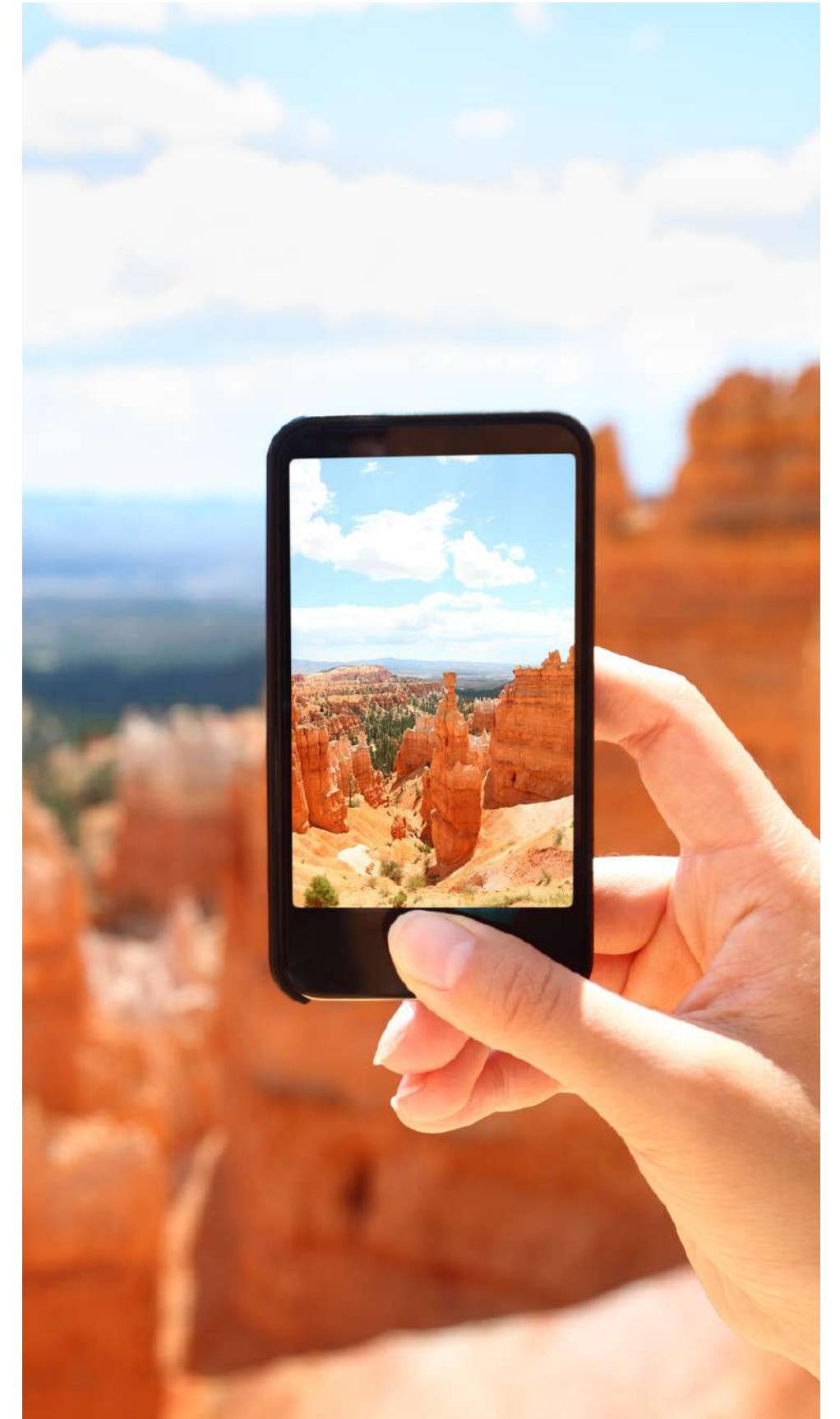
Asimismo, con la tecnología actual **existen teléfonos que cuentan con opciones profesionales** en sus cámaras que simulan la función de cámaras profesionales llamada “**Patrón Cebra**”, que permite testar la imagen para ver en qué zonas estamos **perdiendo información por exceso o ausencia de luz**, zonas de la imagen que se están quemando o a donde la luz no llega, para poder **corregirlo** jugando con la luz del espacio y los parámetros mencionados.

En cualquier caso, deberíamos **evitar grabar directamente a la luz** para evitar pérdidas de información en las zonas de luces y sombras, para **evitar imágenes quemadas o contraluces** cuando la luz viene desde atrás o desde los laterales respecto a lo que estamos enfocando.

Por otra parte, **si grabamos con luz natural**, debemos tener en cuenta que las condiciones lumínicas del entorno **son menos controlables**, la luz estará sujeta a cambios debido a **condiciones climáticas** (nubes, lluvia...), el paso del tiempo (atardecer, amanecer...), etc. Asimismo, **grabar por la noche suele ser más complicado**, dependiendo de las posibilidades de la cámara de nuestro dispositivo móvil y de los conocimientos para ajustarla correctamente.



→ **Recomendación:** En caso de no tener muchas nociones sobre las propiedades de iluminación en la captación de imágenes es **aconsejable utilizar las configuraciones automáticas de la cámara.** Asimismo, a la hora de grabar en **interiores, es aconsejable tratar de evitar las horas más oscuras,** lugares oscuros o días apagados ya que podrían empobrecer la calidad de la imagen, puesto que la mayoría de móviles del mercado pierden definición en sus grabaciones cuando grabamos con una iluminación pobre o inadecuada. En cuanto a **grabar en exteriores, las mejores horas de luz natural son una hora antes del atardecer y una hora después del amanecer.** No obstante, conviene evitar la hora del mediodía, por ejemplo, ya que la fuerza de la luz del sol a esa hora tiende a quemar zonas de la imagen, generando fuertes contrastes entre zonas iluminadas y sombras, así como reflejos muy fuertes, defectos que no tienen solución durante la fase de edición.



3. SONIDO

En la grabación de vídeo y creación de contenido audiovisual es tan importante la calidad del sonido como de la imagen.

Los móviles actuales vienen equipados con **un micro interno que nos permite grabar sonido**, pero son micros optimizados para determinadas circunstancias, especialmente diseñados para captar el sonido desde muy cerca. Del mismo modo, **suelen filtrar los ruidos ambiente**. Podemos utilizar también el **micro de los auriculares**, especialmente para entrevistas, por ejemplo, ya que queda un sonido bastante limpio.

Asimismo, **la calidad de ambos no es la mejor**, por lo que a veces puede quedar un sonido algo sucio, especialmente si existe mucho ruido o viento en el entorno en el que grabamos. Por lo que, de tener oportunidad, **puede ser interesante conseguir un micro de corbata para móvil**, que los hay bastante económicos.



Otra posibilidad es utilizar una grabadora para grabar el sonido.



Del mismo modo, en **el supuesto de que el micrófono no tenga una buena calidad de sonido** o, simplemente porque no dispongamos de un micrófono en el propio dispositivo móvil, **otra posibilidad es utilizar una grabadora para grabar el sonido por separado**. En este caso, deberemos añadir el audio grabado por separado y sincronizarlo con el vídeo durante el proceso de edición y montaje (postproducción). En cualquier caso, en el proceso de edición normalmente podemos limpiar un poco la pista de sonido de ruidos ambiente.

Evitar lugares ruidosos.

→ **Recomendación: Evitar lugares ruidosos.** De no poder evitarlo, por necesidad de grabar en exteriores por ejemplo, **utilizar una grabadora que filtre los ruidos ambiente mínimamente** y realizar trabajo de postproducción para limpiar dichos ruidos de la pista de sonido. Grabar pistas extra de música ambiente o ruido ambiente como pistas recurso puede ser interesante a la hora de montar y combinar con otras pistas de sonido para darle varias capas de sonido a la grabación de vídeo durante la fase de montaje y edición (postproducción).



Por otra parte, en ocasiones, cuando utilizamos un micrófono externo al dispositivo móvil éste no lo reconoce.



En este caso es aconsejable **descargar otra app tipo “Open Camara”**, que permite elegir el micro interno o el externo.

4. SHOOTING



Uso del móvil como herramienta de grabación:

Hoy en día, **tener un móvil implica tener una cámara de vídeo**. La posibilidad de grabar vídeo y audio a la vez y por separado. Esto ofrece la posibilidad de contar historias largas o breves desde cualquier lugar y en cualquier momento a cualquier persona que cuente con un móvil. Esto **ha aumentado la accesibilidad de las personas a la creación de contenido**.

Con ello, vemos algunos **aspectos técnicos** a tener en cuenta:

1. Espacio suficiente de almacenaje en el dispositivo móvil:

Es esencial, antes de empezar con el proceso de grabación, **asegurarse de que contamos con el espacio suficiente en la memoria del dispositivo móvil** para almacenar los contenidos que vayamos a grabar.



2. Cargar la batería del móvil:



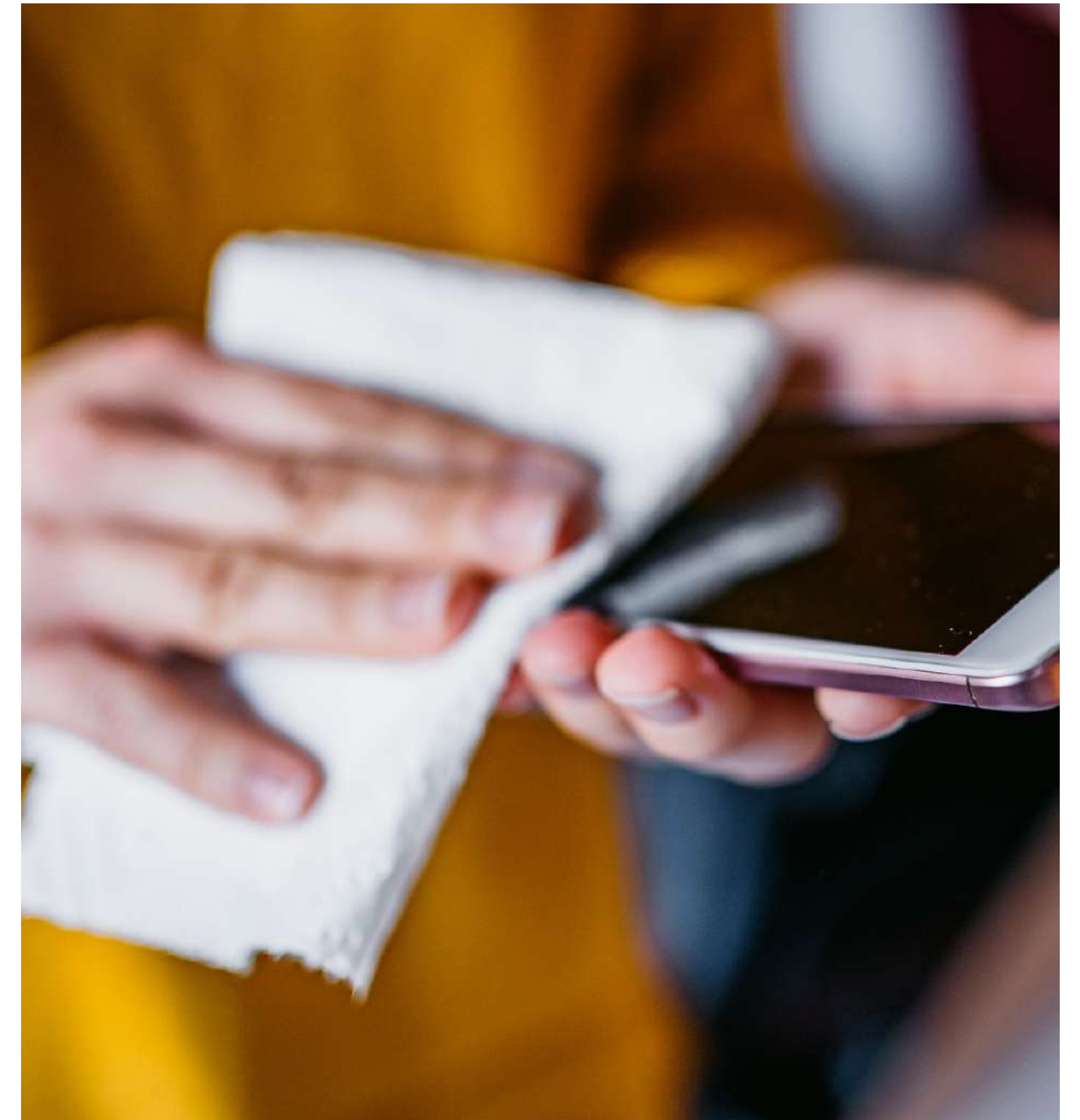
Grabar vídeo implica un alto consumo de recursos y, por lo tanto, energía del móvil. Por ello, es necesario revisar el estado de carga de la batería antes de empezar con la grabación.

→ **Recomendación:** Cargar la batería al 100% antes de iniciar la grabación y desconectar el resto de recursos como internet o bajar la intensidad del brillo de la pantalla.

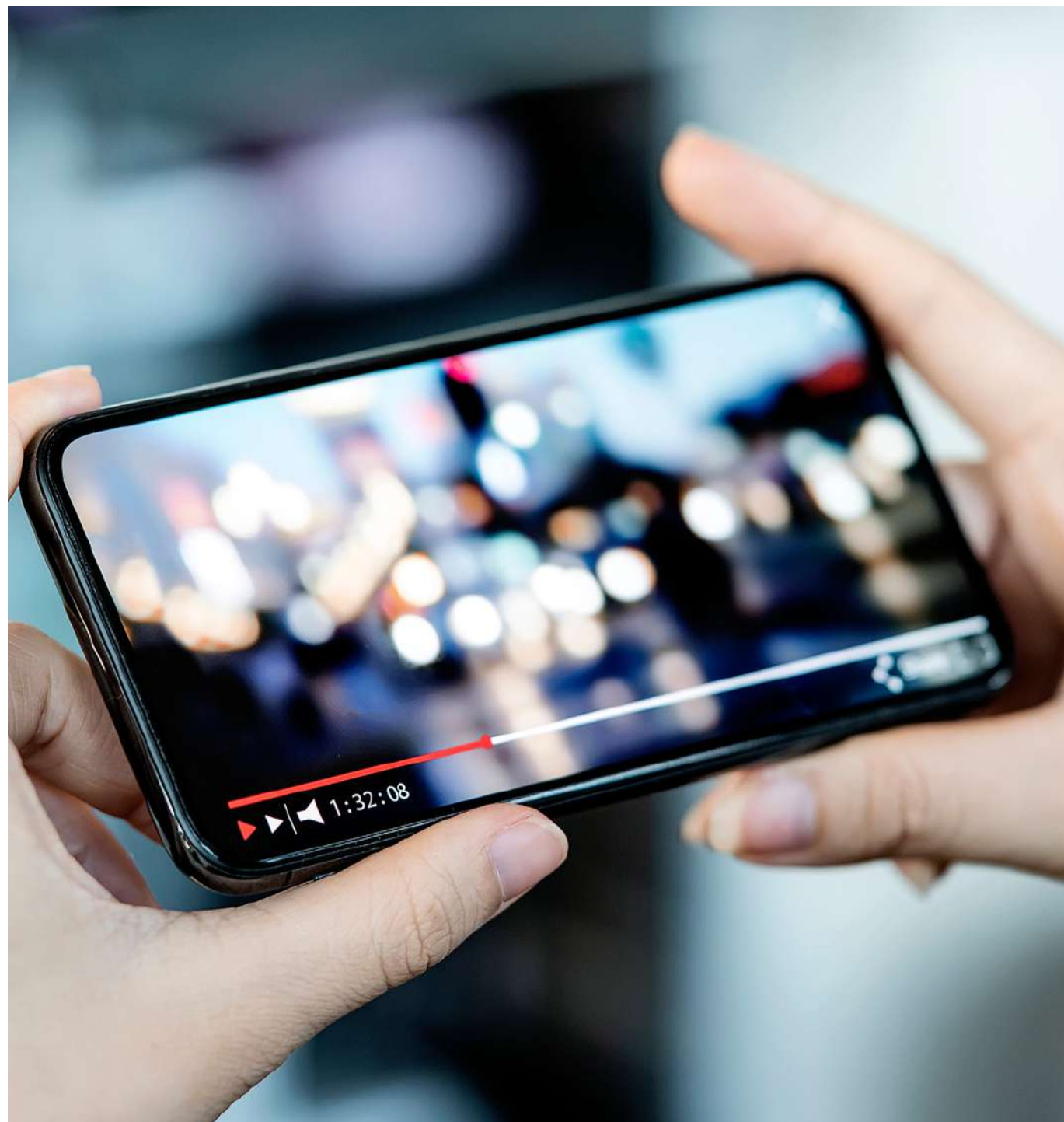
3. Mantenimiento del dispositivo:

Los smartphones son dispositivos que se tocan continuamente a lo largo del día, a menudo con partículas de suciedad que arrastramos en nuestras manos, por lo que suele acumular restos de grasa y polvo. Por ello **es indispensable limpiar la lente de la cámara** y, en general, la totalidad del dispositivo, para asegurarnos de que estamos grabando con una lente limpia, libre de grasa y polvo que ensuciarán la imagen que grabemos.

→ **Recomendación:** Utilizar una parte suave de un trozo de ropa o un trapo de microfibra, que nos permitirá dejar la lente limpia y lista para grabar de forma nítida.



4. Posición de la pantalla:



Es aconsejable grabar siempre con el dispositivo en **posición horizontal**, ya que las únicas redes sociales que soportan vídeos en vertical sin las franjas negras que aparecen a los lados son Instagram y Tiktok. Así que, si el fin de nuestro vídeo no es publicar en dichas redes, es aconsejable grabar en horizontal puesto que es el formato que mayor número de plataformas soportan.

→ **Recomendación:** Poner el dispositivo en horizontal y buscar una línea de referencia en el horizonte para no torcer la grabación y evitar que se visualice inclinada

5. Resolución de pantalla y relación de aspecto:

Asimismo, la **posición horizontal** suele adaptarse a **varias resoluciones** de pantalla y relaciones de aspecto, siendo **la relación de aspecto más común la de 16:9**, que equivaldría a las siguientes resoluciones de pantalla en dispositivos como ordenadores o televisores, así como plataformas de vídeo tipo Youtube o Vimeo:

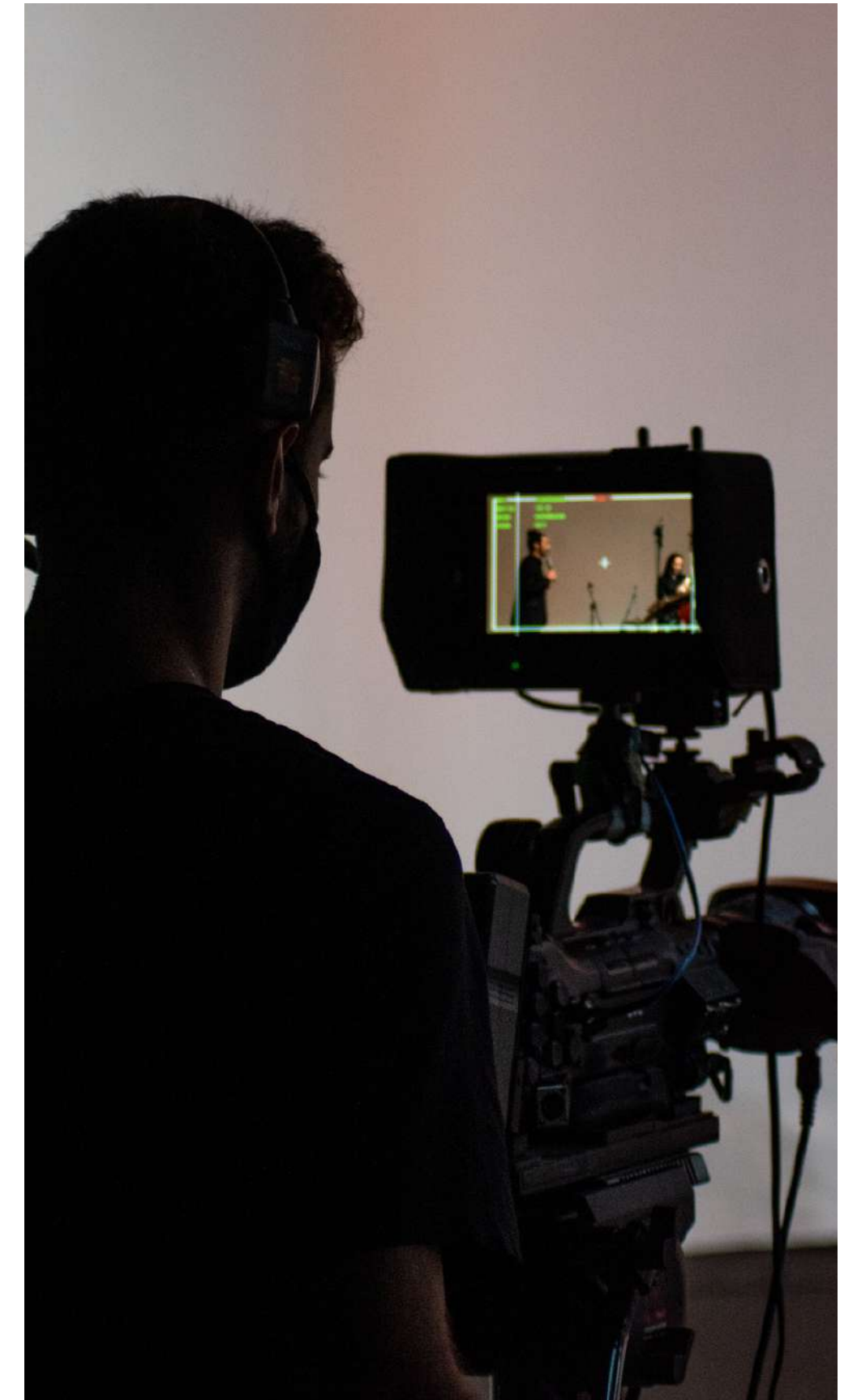
Calidad del vídeo	Resolución de pantalla (Píxeles por pulgada)
4320p (8K)	7680 × 4320
2160p (4K)	3840 × 2160
1440p (2K)	2560 × 1440
1080p (HD)	1920 × 1080
720p (HD)	1280 × 720
480 p (SD)	854 × 480
360p (SD)	640 × 360
240p (SD)	426 × 240

→ **Recomendación:** Así pues, la relación de pantalla más adaptable y, por lo tanto, **la más recomendable a la hora de grabar es la de 16:9 (horizontal)**. En cuanto a la resolución de la pantalla, **a mayor resolución de imagen, mayor calidad** en la resolución de la pantalla donde se realiza el visionado. Podremos seleccionar los parámetros de calidad del vídeo en la fase inicial, antes de grabar mediante los ajustes de vídeo del dispositivo móvil, y en la fase de postproducción y edición de vídeo, como veremos más adelante.

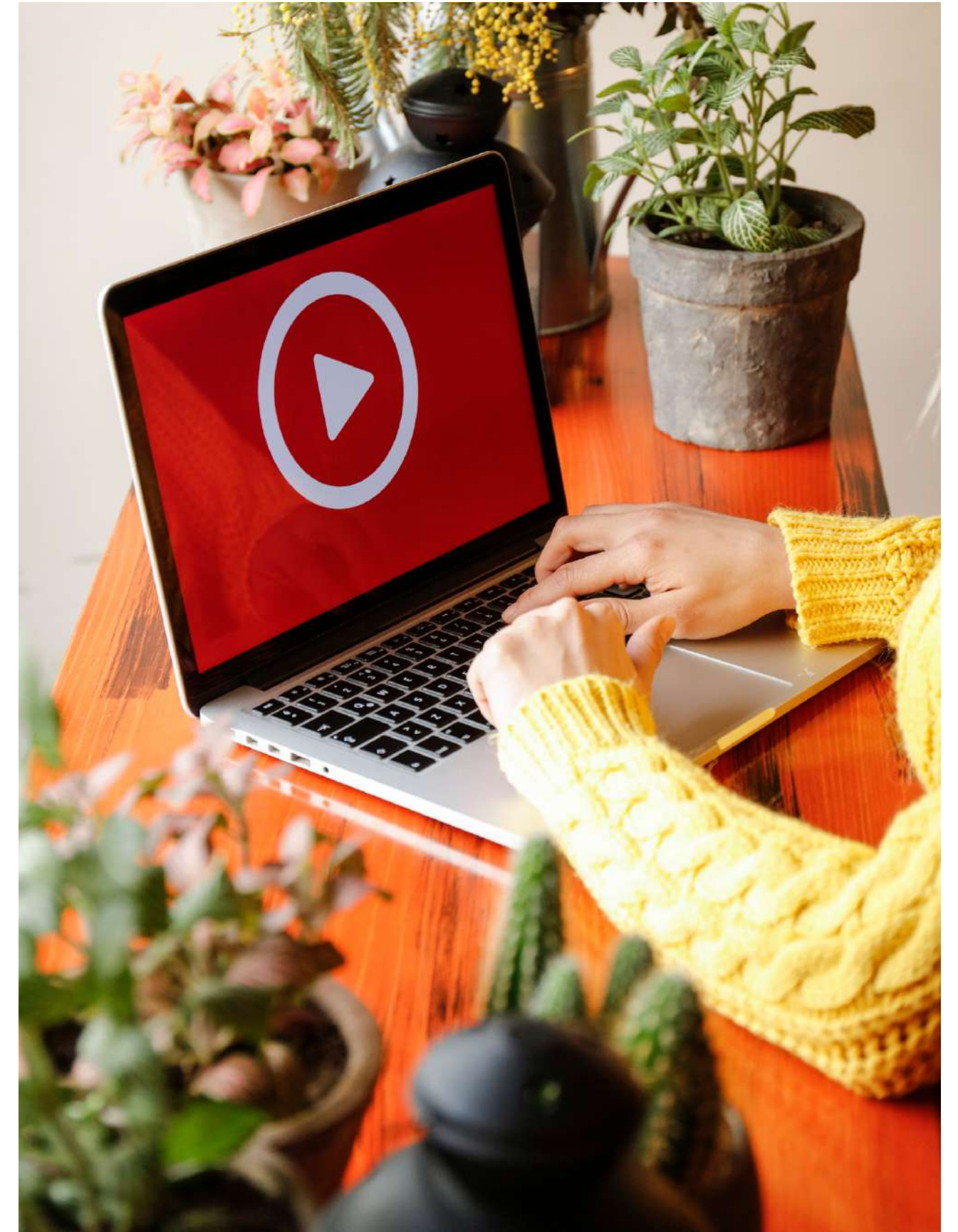


6. Resolución del vídeo:

Antes de empezar a grabar con el teléfono es **importante tener en cuenta los formatos** con los que te permite grabar el dispositivo utilizado, **así como la resolución de la imagen**. Si necesitamos un vídeo con **una buena calidad de imagen**, debemos ajustar **la resolución al máximo**. En los ajustes de la cámara del dispositivo podemos encontrar diferentes opciones de formato y resolución, de los cuales deberemos seleccionar de manera planificada los parámetros que nos interesen antes de iniciar la grabación para que todo el material audiovisual que tengamos cumpla con los mínimos de calidad necesarios. Asimismo, debemos tener en cuenta que la calidad de la imagen está ligada al tamaño del archivo, por lo que a **mayor resolución, mayor calidad, pero también mayor peso del archivo y, con lo cual, mayor consumo de espacio de almacenamiento**.



→ **Recomendación:** No obstante, **es recomendable seleccionar siempre la máxima resolución y contar con los medios necesarios** (computadora y cable USB, por ejemplo) para ir trasladando el material a otra memoria externa, como la computadora, para no saturar la memoria del dispositivo móvil en caso de tener poca, y que no consuma todos los recursos entorpeciendo el proceso de grabación. Asimismo, **en el supuesto de que luego quiera reducirse la resolución**, por ejemplo para disminuir el peso del archivo, **siempre se puede hacer, mientras a la inversa no se puede**, puesto que no podemos aumentar la calidad en la fase de postproducción si la imagen ya se ha grabado en menor calidad.

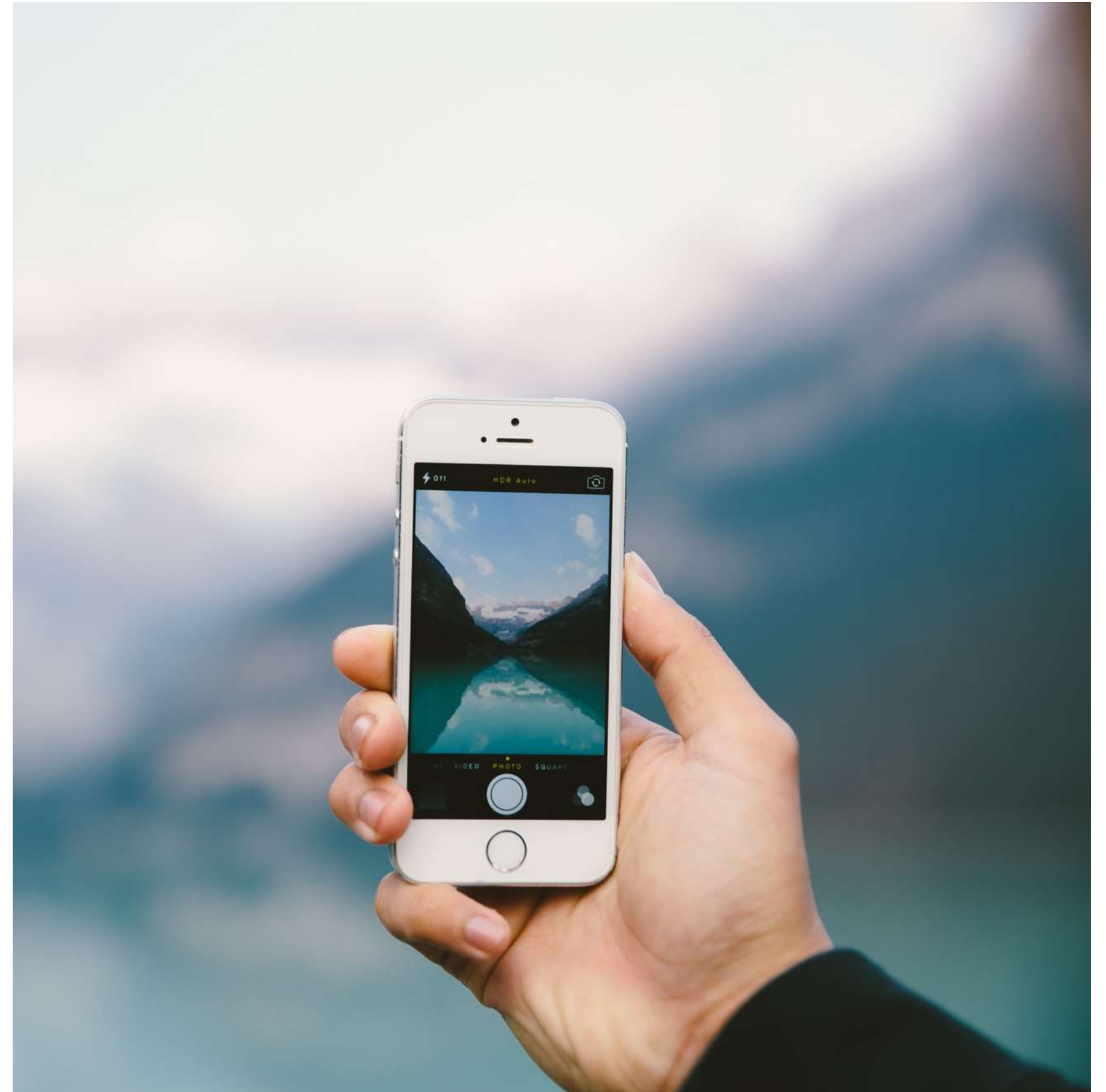


7. Uso del zoom digital:

Actualmente, **los dispositivos móviles incorporan un zoom digital** en la cámara interna. Pero cuando lo aplicamos, tanto a una grabación de vídeo como a una foto, **la imagen resultante suele perder calidad** ya que el zoom se traduce como la adición de ruido a la imagen para rellenar el espacio entre píxeles al agrandas la imagen, ya que la imagen producida por un dispositivo móvil no suele tener la misma calidad que la de una cámara de alta resolución.



→ **Recomendación: No utilizar el zoom digital.** En su lugar, realizar movimientos suaves mediante los que nos acerquemos o nos alejemos al objetivo. En este caso, **es aconsejable la utilización de algún recurso que estabilice la imagen como un trípode o un palo selfie.** O, en su defecto, integrar recursos de estabilización de la imagen en la fase de postproducción y edición de vídeo.



8. Estabilidad del plano:

Es un factor esencial que **afectará a la calidad del vídeo y a la capacidad de captar la atención** de le espectadore ya que, a la hora de grabar vídeos con dispositivos móviles es fácil que realicemos desplazamientos bruscos o rápidos que puedan resultar molestos en el visionado de la imagen, **generando una sensación de desorden e incluso de mareo en le espectadore**. Por ejemplo, si hemos considerado como plano necesario para contar nuestra historia una panorámica y no disponemos de ningún apoyo, como un trípode, **deberemos cuidar el balance del cuerpo y movernos lentamente, con un agarre firme de teléfono**, para que el barrido del espacio en el visionado no cause sensación de mareo al espectador.



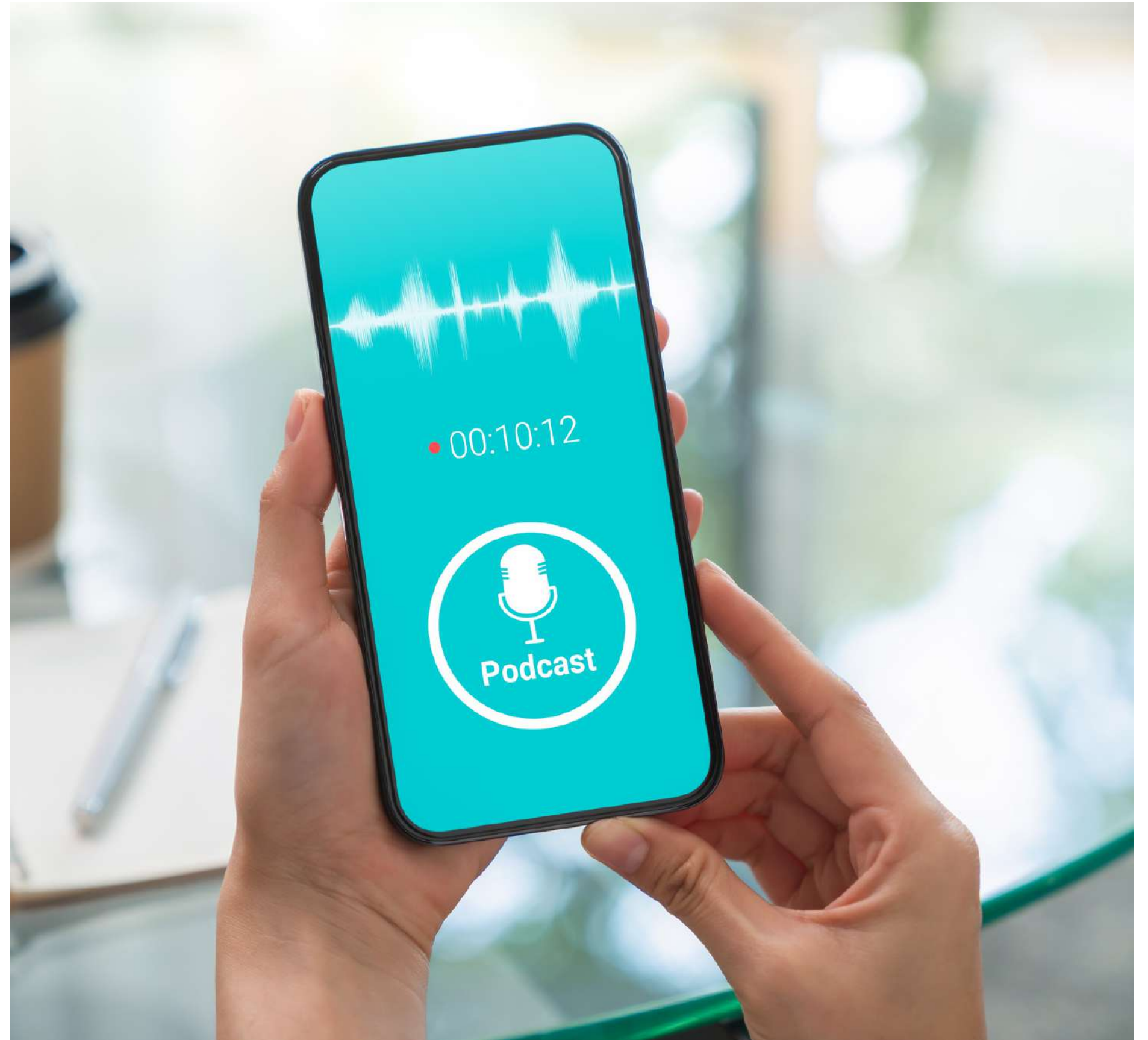


→ **Recomendación:** Hacer **movimientos lentos y controlados**. Una posición del cuerpo que aporta **estabilidad** es separar un poco las piernas, lo cual se refleja luego en la grabación de vídeo. Asimismo, **la mejor opción siempre será usar un trípode** si contamos con él (ya sea un trípode como tal o uno casero fabricado por nosotros, o, en su defecto, **el uso de un palo selfie con el objetivo apuntando hacia fuera**, a modo de una steady cam, que aporta algo más de estabilidad a los movimientos (un recurso útil para, por ejemplo, la grabación de paseos, barrido del espacio para generar panorámicas, seguir a un personaje, etc.)

9. Audio:

Es muy importante asegurarnos de que **no estamos tapando el micrófono** del teléfono con las manos.

→ **Recomendación: Tener localizado el micrófono** del teléfono y tener cuidado a la hora de manipularlo durante la grabación de no taparlo con las manos.











10. Tipo de planos:

Cada plano cuenta algo, por lo que debemos pensar qué queremos contar con cada uno para saber qué tipo de plano utilizar en cada momento. Así mismo, **es muy importante la transición entre planos y respetar las proporciones y combinaciones entre ellos**. Un error frecuente es la tendencia a abrir mucho el plano. No obstante, hay varios tipos y escalas de planos, como vemos en la imagen 3:



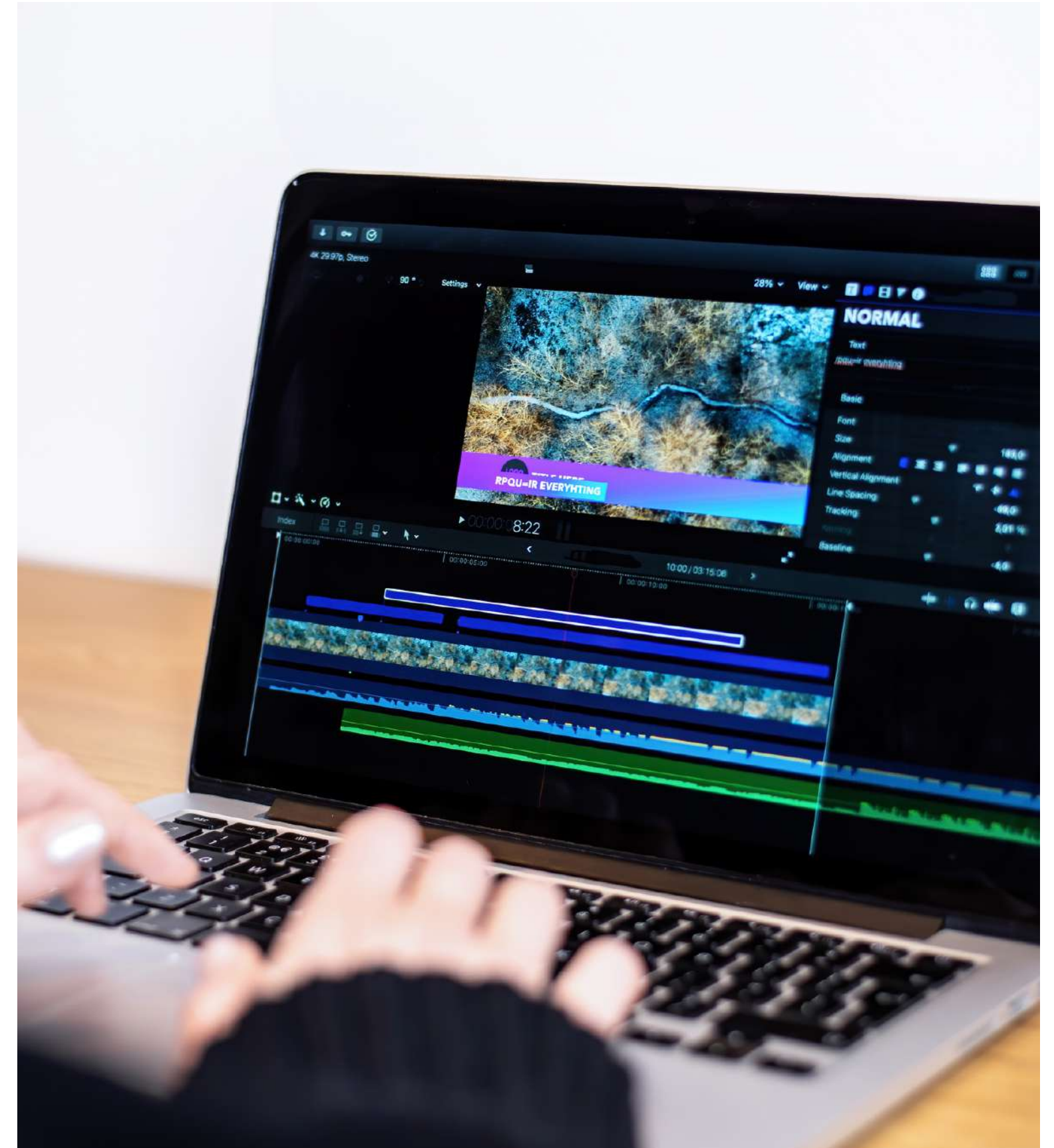
Imagen 3. Tamaños y escala de planos

			
GRAN PLANO GENERAL Nos dice dónde estamos. Sitúa la historia y el personaje	PLANO GENERAL Sitúa a la persona. ¿Dónde está? ¿Que hace? ¿Cómo se mueve?	PLANO ENTERO Nos acerca más a la persona. Podemos ver su movimiento	PLANO AMERICANO Nos acerca más a la persona. Podemos ver su movimiento
			
PLANO MEDIO Vemos la expresión de la persona pero todavía dónde está, cómo se mueve	PRIMER PLANO Vemos la expresión emocional de la persona. Sentimos lo que ella	PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO Sentimos lo que ella. Sabemos lo que piensa la persona. Estamos dentro de su cabeza	PLANO DETALLE Nos fijamos en algo concreto: una mano, un ojo, un objeto

En este sentido, debemos plantearnos **dónde está el interés real de lo que queremos mostrar/contar**. Si reside en los **detalles**, será esencial centrarse en ellos para mostrarlos, especialmente si queremos que nuestro vídeo se visualice en plataformas como YouTube o Vimeo donde la visualización se da en una pantalla de 640 píxeles de ancho, un tamaño que no facilita la observación de detalles en planos muy generales. **Otra tendencia habitual es grabar “planos secuencia”**, que son los planos en los que se graba de forma continuada toda la escena, sin cortes. Aunque se trata de una técnica cinematográfica, debemos tener en cuenta que **grabar mediante esta técnica implica también un mayor trabajo** de montaje y edición después.



Por lo tanto, es **recomendable jugar con variedad de planos**, lo cual hará la posterior edición mucho más ágil. Por ejemplo, podemos hacer **una toma inicial de un plano general** para situar el lugar, para después **grabar otros tipos de planos en diferentes posiciones y ángulos**, lo cual permite obtener más recursos y más juego durante la edición. En este caso, **se recomienda hacer las tomas por separado**, sin utilizar el zoom digital, a no ser que se haya planificado previamente como necesario. **Finalmente, recordar que durante el proceso de montaje y edición** (postproducción) podremos organizar los planos según lo que necesitemos y queramos contar, por lo que no es necesario grabarlos en orden.



→ **Recomendación: Realizar tomas cortas con planos variados,** teniendo en cuenta primeros planos y planos detalle para enriquecer visualmente la historia. Si utilizamos planos secuencia es recomendable hacerlo de forma expresa y muy planificada.



5. STORYBOARD

Antes de empezar a grabar es necesario pensar en la historia que queremos contar:

qué queremos contar, cómo lo queremos contar, desde donde y a quién lo queremos contar. Una vez tenemos clara la respuesta a estas preguntas y la narrativa de la historia que queremos contar, **es necesario trabajar en el guión artístico o storyboard** (Imagen 3), que será la descripción secuencial de los planos mediante los que se narrará la historia audiovisualmente, hace referencia a la dimensión artística audiovisual de la narración.



Así, este es el primer paso para fijar ideas y construir la historia mediante fotogramas o imágenes. Este proceso ayuda a **planificar el proceso de rodaje**, la cantidad y tipo de planos necesarios como mínimo para construir nuestra historia, **ahorrando mucho tiempo y energía**. También facilitará el proceso de edición y montaje para aportarle coherencia a la construcción de la historia.



25A



25B



26

6. STORYTELLING Y ENTREVISTA

Ya que tenemos el Storyboard, podemos contar la historia.

Storytelling es el **arte de contar**, desarrollar y adaptar historias utilizando elementos específicos — **personajes, ambiente, conflicto y un mensaje** — en eventos con **inicio, medio y fin**, para transmitir un mensaje de forma inolvidable al conectarse con el lector a nivel emocional.



Aunque no exista una receta ideal para contar buenas historias, hay cuatro elementos que están siempre presentes:

1. **Mensaje:** la idea transmitida.
2. **Ambiente:** el lugar en donde suceden los eventos.
3. **Personaje:** es quien recorre toda la jornada y sufre una transformación que lleva a la transmisión del mensaje.
4. **Conflicto:** el desafío que surge para motivar al personaje a recorrer toda la jornada.

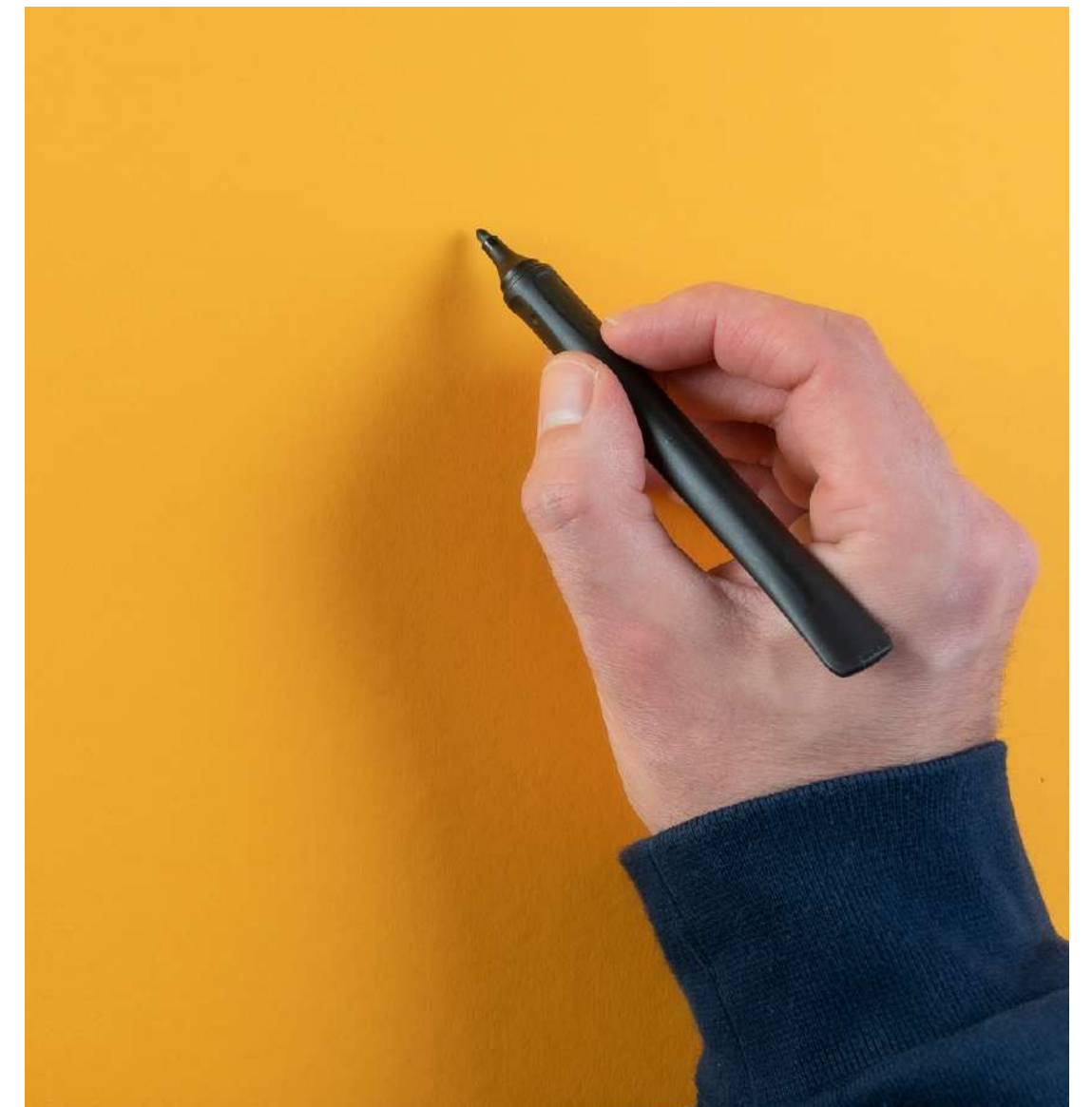
Es común que el Storytelling esté separado en dos partes:

1. **Story:** la historia y el mensaje que serán transmitidos.
2. **Telling:** la forma como ese mensaje es presentado.



Tips y técnicas de Storytelling para contar buenas historias:

- **Lleva el lector de un punto A hasta un punto B.** Cada narración debe ser constituida por una simple estructura: **introducción, desarrollo y conclusión.** Tu historia necesita tomar la mano del lector y llevarlo sin muchas interrupciones.
- **Desarrolla tu creatividad.** A los lectores les gustan las sorpresas. Por este motivo, las obras que utilizan recursos narrativos como **plot twists** (cambios) y **ruptura de las expectativas** son tan populares. **Utiliza la creatividad para atraer y conquistar a tu lector.**



Tips y técnicas de Storytelling para contar buenas historias:

- **Transmite sensaciones positivas con el contenido.** Las historias que estimulan emociones **positivas** son más compartidas que las publicaciones que ocasionan sentimientos negativos, y tienen **mayor probabilidad de viralizar**.
- **Apuesta por la interactividad.** Hay muchos tipos de **contenidos interactivos**, que pueden ser creados, entregándole a la audiencia digital una experiencia verdaderamente agradable.



El uso del Storytelling en una entrevista

- El Storytelling es la técnica más usada para **comunicar con éxito y causar impacto en tu audiencia.**
- En una **entrevista** no es necesario que el entrevistador te pregunte por una situación concreta, ya que tú puedes **tomar la iniciativa y convertir tu respuesta en una historia.**



Ten en cuenta lo siguiente cuando haces una entrevista:

- **Honestidad:** La historia tiene que ser real, sacada de tu propia experiencia, de esta forma la narrarás con **la fuerza, el tono y el ritmo** natural y espontáneo.
- **Coherencia:** La situación que vas a contar debe guardar relación directa con lo que el entrevistador te ha preguntado. Es habitual que te pregunte por alguna **situación difícil o desafiante, tensa o de conflicto** porque es en este tipo de situaciones donde se pone a prueba la consistencia de nuestras competencias.
- **Brevedad y sencillez:** No divagues, céntrate en la pregunta y en la idea básica que quieres transmitir.
- **Encabezado de la respuesta:** Esto es un truco de escucha activa que ayuda a mejorar la comunicación, se trata de **repetir parte de la pregunta** dentro de la respuesta.

Ten en cuenta lo siguiente cuando haces una entrevista:

- **Contexto:** Para involucrar al entrevistador con la historia tienes que **aportarle suficiente información** para que se imagine el contexto que da sentido al resto de la historia.
- **Actores, tú y nosotros:** El actor protagonista eres tú, el resto de los actores ocupan un lugar secundario en la historia.
- **Situación y solución:** Describir la situación es importante para dar una **visión de la complejidad o relevancia del desafío**, pero la parte importante es en la que cuentas **qué hiciste para resolverla**, es aquí donde entran en juego tus habilidades y competencias.
- **Fin de la historia:** Qué ocurrió al final, **cuál fue el resultado de tus acciones**. Si la historia no termina bien, pon el foco en contar **qué aprendizaje extrajiste** y cómo te ha servido para otras situaciones.

Ejemplo de Storytelling en una entrevista



- **Pregunta:** *Cuéntame una situación en la que resolviste un problema con **creatividad**.*
- **Respuesta:** *Recuerdo que tuve que resolver un problema con creatividad y lo hice con rapidez. Un cliente estaba montando su propio gimnasio en casa, pero **le faltaba una pieza** (un tirador para hacer tríceps) que no teníamos ni en mi tienda ni en el almacén. Así que, en la hora de la comida, al irme a casa, **pasé por el Decathlon** de mi barrio y **compré la pieza**. Al llegar por la tarde hice una devolución en mi tienda y llamé al cliente para que pasara a recogerla. **El cliente quedó muy agradecido.***

En una entrevista trata de preparar tu historia a conciencia:

- **Para concluir:** No es suficiente con tomar como referencia los pasos anteriores y pensar en qué historia puedes contar en cada pregunta.
- **La esencia de una entrevista es preparar la historia a conciencia.** Toma papel y lápiz, y decide qué situación vas a contar. Después escribe qué vas a incluir en la **introducción**. Toma en cuenta el **contexto de la situación, el desarrollo y el cierre**.
- **Situaciones y anécdotas** hacen la entrevista mucho más amena y dinámica, y uno puede extraer mucha información, y además **descubrir detalles** que de otra forma permanecerían ocultos. **El storytelling en una entrevista reduce la distancia emocional**, deja al observador y al entrevistador sentirse identificados y empatizar con el entrevistado.

07. POSTPRODUCCIÓN. EDICIÓN Y MONTAJE

La postproducción es la última fase en la creación de nuestra grabación de vídeo.

El **montaje del vídeo** es el proceso de **edición de secuencias de vídeo** y la inclusión de **transiciones** entre planos, **efectos especiales**, pistas de **audio** y **banda sonora**. El montaje y la edición constituyen **una parte fundamental de la construcción de nuestra historia** audiovisual puesto que nos permiten corregir pequeños desajustes o errores, transicionar entre planos y aportarle un plus de creatividad en la estética final de la construcción narrativa.



A niveles prácticos, se trata de unir, cortar y combinar planos

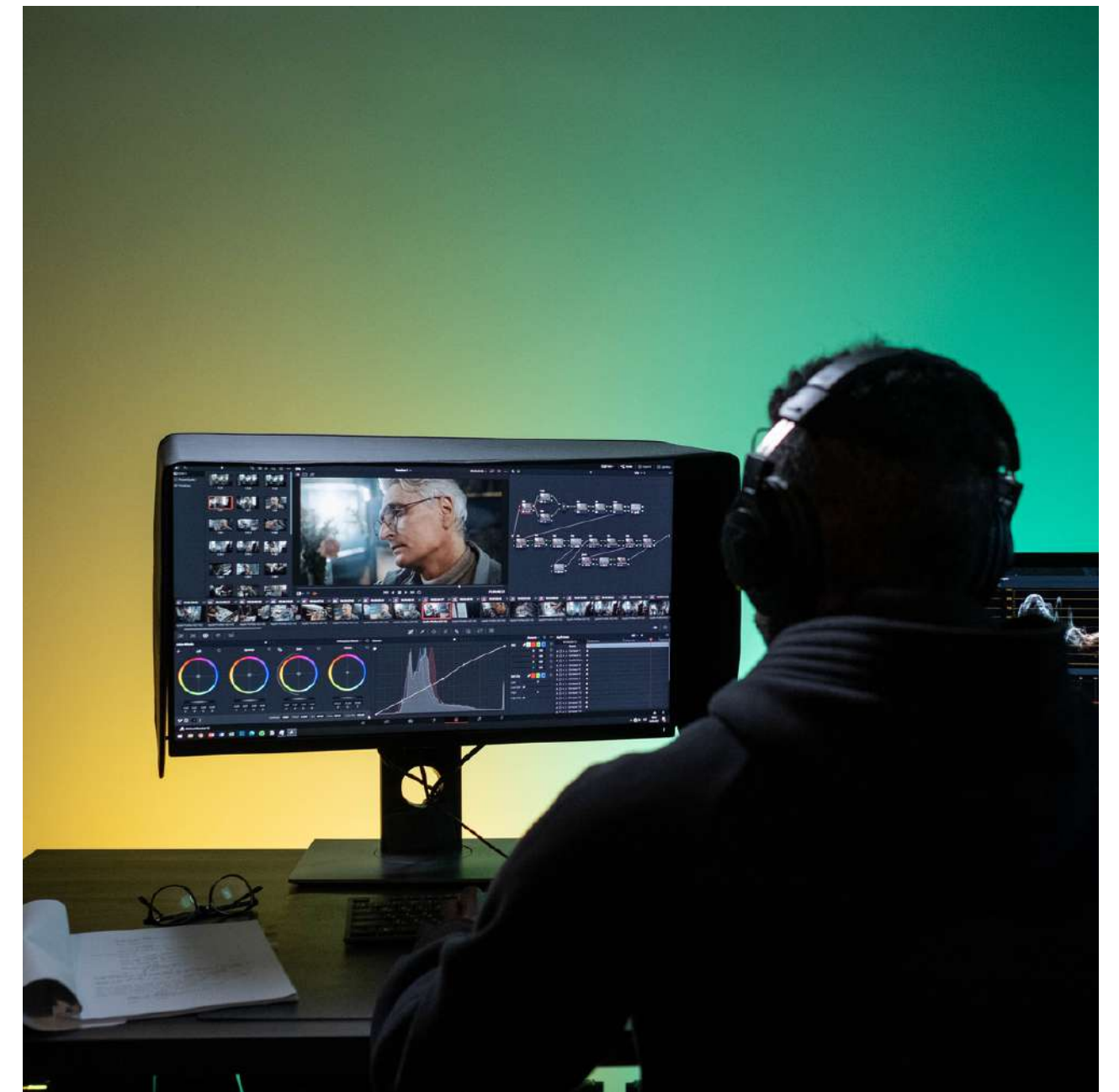


y, esencialmente, jugar y experimentar con la combinación de elementos audiovisuales, así como trabajar la relación entre espacio y tiempo, posibilitando la creación de nuevos significados (véase el “Efecto Kuleshov”) y la reescritura de la historia audiovisual. No obstante, **el montaje y la edición sirven para generar sentido**, para dar forma, para aportarle un ritmo a la historia, para crear una **dimensión temporal propia** y para crear espacio.

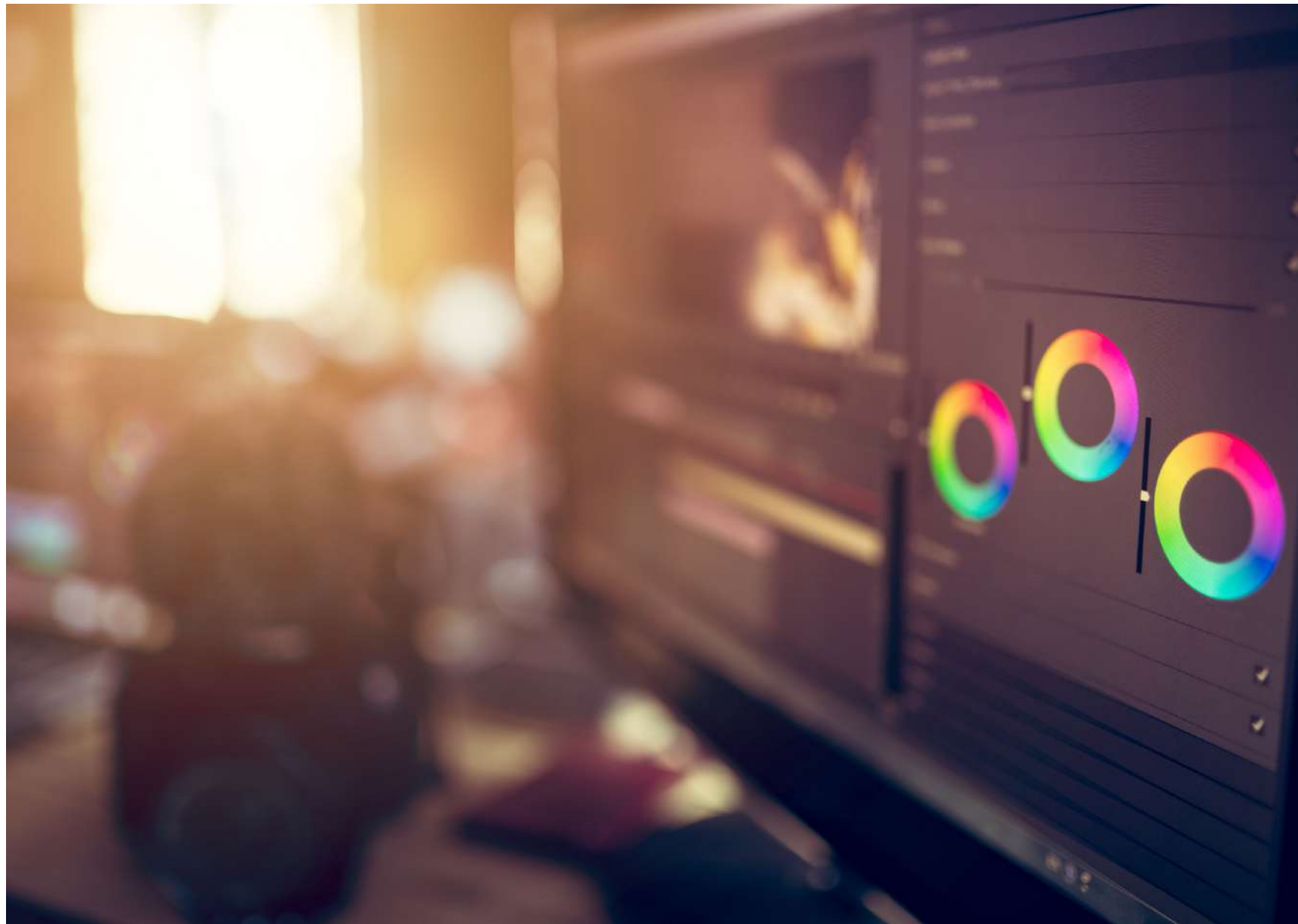
Proceso de montaje y edición:

Primero selecciona los vídeos que te interesan y corta las partes que no te interesen o que consideres que no aportan información con la herramienta “Cortar” o “Dividir” (dependiendo de la app que utilices).

A continuación, tienes una barra de herramientas con diferentes iconos que te permitirán utilizar todas las funciones de la app. Por ejemplo, **procede a insertar una pista de audio o música desde el botón de “Música”** y selecciona la parte de la pista de audio o música que quieres insertar. **Trata de colocar los vídeos y/o fotos en secuencia**, en sincronía con la música y/o audio.



Proceso de montaje y edición:



Tras esto, puedes insertar **transiciones entre planos y efectos** para enriquecer la estética audiovisual y la construcción de la historia. **También puedes aplicar un filtro de color** que aporte uniformidad a la imagen del vídeo, e ir probando qué se ajusta mejor a la historia que quieres contar. **Una vez hayas terminado con la edición y el montaje, realiza algunos visionados** para revisar y corregir los últimos errores y desajustes.

Exportación y resolución del vídeo:

Cuando estés satisfecho con el resultado, procede a exportar el vídeo a la galería de tu dispositivo móvil. **Para la exportación deberás elegir el formato** de salida o exportación y la resolución del vídeo. A mayor calidad, mayor consumo de espacio en la memoria del dispositivo. **Véase la tabla de Calidad de vídeo y resoluciones.**

Calidad del vídeo	Resolución de pantalla (Píxeles por pulgada)
4320p (8K)	7680 × 4320
2160p (4K)	3840 × 2160
1440p (2K)	2560 × 1440
1080p (HD)	1920 × 1080
720p (HD)	1280 × 720
480 p (SD)	854 × 480
360p (SD)	640 × 360
240p (SD)	426 × 240

Guardar y compartir:

Una vez elegido el tamaño de tu vídeo y guardado en la galería de tu dispositivo, es hora de compartirlo. Así, puedes publicarlo en RRSS y plataformas como Instagram, YouTube, Vimeo, etc., atendiendo a tus necesidades y a las decisiones tomadas al inicio el proceso creativo, en el que decides a quién contarle la historia y a través de qué medio (decisión necesaria para que las propiedades del vídeo que has creado se ajusten a la plataforma en la que vas a compartirlo).



SIGUE NUESTRAS REDES.



[@art_no_stop_erasmus](https://www.instagram.com/art_no_stop_erasmus)



facebook.com/art.no.stop.erasmus/



[@artnoozu7su](https://www.tiktok.com/@artnoozu7su)



[@art.no.stop.erasmus](https://www.youtube.com/@art.no.stop.erasmus)



<https://www.artnostop.com/>



ART NO STOP. EL MUNDO SOCIAL AL SERVICIO DEL ARTE

2020-1-ES01-KA227-ADU-095851



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El proyecto “Art No Stop: el mundo social al servicio del ARTE” está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de Fundación escuela de Solidaridad y ni la Comisión Europea, ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida.