cpm comisión provincial por la memoria
Área de investigación y enseñanza

Jóvenes y memoria 10 años
Recordamos para el Futuro

Hacer un documental, construir una Mirada

Guía para el desarrollo de una película documental

Hacer un Documental, construir una Mirada

Guía para el desarrollo de una película documental

En sus diez años de vida el Programa Jóvenes y Memoria ha dado a luz a cientos de producciones audiovisuales, en donde miles de jóvenes de toda la provincia de Buenos Aires han contado sus historias y propuesto sus miradas: entrevistas, música en mp3, documentos y palabras filmadas, voces en off, fotos de cámaras digitales y videos de celulares. Una infinita cantidad de recursos y tecnologías que cada equipo de trabajo renueva al discutir, filmar, o editar su producción final.

Esta guía es un intento por pensar y ordenar las diferentes fases de la creación de una película documental, siempre teniendo en cuenta que será realizada dentro de Jóvenes y Memoria, y que para llegar a ella primero llevaremos a cabo el proceso de investigación. Será ella la que nos permitirá, a modo de síntesis, contar aquello definamos como lo más importante o lo mas adecuado para nosotros, para nuestras preguntas, para el sentido de nuestro proyecto. Para eso, una vez avanzada dicha investigación, tendremos que comenzar a pensar la narración, el relato de la película. En el cine de ficción, la herramienta principal para llevar a cabo esta tarea es el guión. En el cine documental el guión final se escribe en el montaje, en la edición. Desde esta perspectiva, el documental plantea un modo de narración cinematográfica que marca radicalmente su diferencia con respecto al cine de ficción. Las situaciones que se registran son imprevisibles, la realidad se transforma continuamente, está viva, crece y se modifica. Nunca sabemos muy bien que va a pasar en una entrevista, por ejemplo. Entonces, muchas veces, sentarse a escribir un guión es muy difícil, y es negar la realidad que constantemente actúa sobre nosotros y nuestra película. Sin embargo, para trabajar en el desarrollo de un documental debe existir también la permeabilidad a la hora de bajar una propuesta al papel para ordenar nuestras ideas. Esta escritura será una puesta en común del equipo que colaborará para lograr un recorte claro de nuestra línea de investigación, aunque solo sirva de forma transitoria.

Se trata de un ejercicio tan abierto y arriesgado como necesario; es ir de lo general a lo particular. Es una pauta de trabajo que presupone toda clase de cambios. Pero sigue siendo un guión (o bien una sinopsis) que servirá para orientarnos en el desarrollo de nuestra historia, hasta llegar a la fase de edición de la película.

LA IDEA, LA HISTORIA

La búsqueda y el hallazgo de una idea son la causa y el punto de partida para comenzar

una película documental. La idea original desencadenará todo el proceso de investigación del equipo de trabajo. ¿Cuando nos damos cuenta que tenemos entre manos una buena idea? Será cuando esta nos invite al desarrollo potencial de un relato; una buena idea nos mostrará personajes, lugares, palabras, imágenes. Si ésta es solo un enunciado o una simple enumeración temática será estática, sin vida, sin movimiento y será en vano trabajar sobre ella. Porque ante todo, una película documental debe tener la vitalidad y la capacidad de proponerse contar algo; de contener una pregunta. La propuesta es, entonces, la búsqueda de una historia bien narrada con un argumento sólido y con la aplicación de un plan narrativo con componentes dramáticos sensibles que inviten a reflexionar al espectador. Para ello, será fundamental decidir personajes, situaciones, hechos concretos. Son ellos los que le otorgan el drama y los conflictos a nuestra película.

LA INVESTIGACION PREVIA

El equipo de realización debe leer, analizar todos los pormenores del tema elegido. Mientras más profunda sea la investigación, mayores posibilidades tendrá el equipo para improvisar durante la filmación y en consecuencia tendrá mayor capacidad creativa cuando llegue ese momento. No solamente se reduce a una investigación de escritorio, de biblioteca, de indagar en Internet. La investigación demandará ponerse en movimiento sobre el campo investigado.
Sin embargo en una película documental hay que tener presente que ésta no es un ensayo literario. No necesariamente contiene una exposición, análisis y conclusión. En el mismo desarrollo general un documental suele ser un conjunto de impresiones, notas, reflexiones, una invitación al ejercicio de pensar y de pensarnos frente a lo que estamos contemplando.

Escenarios y Personajes

Esta fase empieza cuando el realizador conoce a gran parte de los personajes y lugares, cuando visita por primera vez el sitio de los acontecimientos y puede respirar, observar, pasear por adentro de la historia que desea narrar. Aquí todo cambia. La realidad se encarga de confirmar el trabajo previamente escrito o lo supera, lo niega y/o lo transforma. Las premisas teóricas pasan a segundo plano cuando aparecen, por primera vez, los personajes reales de carne y hueso. Empieza un proceso bastante rápido para reacomodar situaciones, personajes, escenarios y demás elementos no previstos. A veces la obra previamente concebida se transforma en una cosa bastante distinta de lo que pensábamos y vamos construyendo la película al hacer, como si fuera piezas de ensambles.

Elegir los personajes

La elección de los personajes en el cine documental es un proceso complejo y maravilloso, es una exploración y en ocasiones un viaje al interior de los protagonistas. Es quizá la tarea más importante del equipo de realización y el condimento agregado será descubrir escenarios que se alcen como personajes narrativos para que gocen de una gran presencia en el relato audiovisual. No debe ser la búsqueda acumulativa de algunas personas vinculadas al tema sino una búsqueda a conciencia y una elección donde construiremos a los personajes cinematográficamente. Así el personaje o los personajes principales constituirán la herramienta fundamental para motorizar a la idea central, sostendrán la hipótesis y la defenderán en ocasiones hasta el final. Serán los portavoces del guión, el hilo conductor del relato y la materia prima del documental.
Una decisión narrativa frente a los personajes se dará al provocar el cruce entre los protagonistas y los antagonistas, es decir, la búsqueda de personas que entren en conflicto

y se contradigan, buscando siempre el contrapunto, para que el tema fluya por si mismo. Esta decisión, que no es la única que narrativamente podemos tomar, nos hará escapar de lo que siempre debemos huir: de los documentales explicativos que poseen un narrador omnipoderoso que subestima al espectador sin dejar que este reciba la información y reflexione frente a lo que esta viendo y escuchando.
Por ultimo es importante destacar que los personajes del cine documental nos son rentados, pagados ni contratados. Para logar entrevistarlos es necesario previamente conocerlos, estar con ellos, ganar su confianza (ver etapa de preproducción-entrevista).

La Acción
El cine es acción. Sin acción, sin el hacer de los personajes, no hay documental, no hay película. Hay que tener en cuenta que en ocasiones podemos encontrarnos con que el personaje o los personajes principales narran su historia sin abandonar su silla, permaneciendo estáticos. En estos casos se sugiere tomar nota de las acciones implícitas que nos están contando, que nos están diciendo frente a cámara. Así cuando nos habla de acciones en el pasado o en el presente podemos mas tarde agregarlas en la edición en función narrativa. Utilizaremos para logar esto recursos como las fotos, las ilustraciones, o bien imágenes de archivo. Este recurso nos permitirá poder escarparnos de la sensación estática del personaje y ayudarlo a que tenga mayor fluidez en lo que afirma. De esta manera el personaje abandonara su silla y comenzara a desplazarse por las entrañas del relato creando así un poco de acción para nuestra película.
Es importante destacar que quizás los personajes más interesantes y ricos son aquellos que no sólo recuerdan y evocan una determinada historia con cierta pasividad sino que la riqueza de los entrevistados se ve en la capacidad de estos en poder trasmitir la sensación de que están reconstruyendo esa historia , reviviéndola frente a nosotros, frente al equipo de realización , desplazándose de un lugar a otro, moviéndose, en una locación (espacio de filmación) que forma parte de eso que narra , que cuenta con sensibilidad reforzando su credibilidad al hacer .

PREPRODUCCIÓN

El trabajo de desarrollo del proyecto o preproducción, está dado por la investigación teórica y de campo. Con los datos y la información que recopilamos vamos ahora en busca de entrevistas, recorremos locaciones y nos encontramos con un montón de sensaciones que la teoría no nos puede trasmitir. La preproducción es la primera etapa que cualquier audiovisual atraviesa. Incluye la elaboración de un proyecto documental, donde se desarrollara el tema inicial. Es importante la labor investigativa que nos deberá orientar hacia el recorte de lo que queremos contar con nuestro cortometraje.
La importancia de la preproducción es enorme, pues ella determina en buena medida las condiciones de realización, que en el documental normalmente son imprevisibles y difíciles. Mientras mayor tiempo y calidad se le dedique a la investigación, a las decisiones narrativas, a la elección de recursos y a la organización en general, menores serán las posibilidades de cometer errores o de tener olvidos, minimizando el impacto negativo de éstos en la producción. Además y lo que es más importante, si este proceso se lleva de manera consciente, ayudará a que el producto final tenga unidad y coherencia.
De este proceso surgirá una hipótesis, una afirmación que marcara el recorrido del documental. Es importante destacar que la conformación de la hipótesis no es una verdad revelada sino que esta puede cambiar según el recorrido de la investigación. Es muy importante que tengamos la capacidad y la madurez de poder modificar nuestro punto de vista, si es que la realidad también afecta la hipótesis planteada. Entonces, si esto sucede,

ya ni siquiera el objetivo de la búsqueda documental sobre el tema permanecerá intacto. Una hipótesis es una afirmación.
En la etapa de preproducción debemos profundizar los cuidados a la hora de conseguir y elaborar una Entrevista, ya que, en la mayoría de los casos, esta será el pilar que sostendrá nuestro relato. Encuentros previos sin cámara pueden resultar útiles para elaborar el cuestionario definitivo de las entrevistas, pero sobre todo entrar en confianza con el entrevistado y que este sea más abierto a la hora de dar su testimonio.

Para pensar durante la preproducción

La construcción de una situación como recurso narrativo: según la temática del documental hay situaciones que podemos ficcionar con el fin de representar un hecho concreto que nos ayude narrativamente a plasmar en el relato elementos significativos para la historia.

Locaciones: a veces las locaciones funcionan como elementos narrativos en el relato, y hasta pueden transformarse en personajes. Por ejemplo: si nuestra historia cuenta la desaparición de un alumno del un colegio determinado durante la ultima dictadura militar, filmar la entrevista en la escuela tendrá una fuerza emotiva que no gozaría si se realiza en otro espacio. Además está la decisión del encuadre, los planos, mostrando el lugar con el entrevistado. Esto le puede dar no solo un clima interesante a lo que cuenta el entrevistado, sino que dará entidad también narrativa a la locación. En consecuencia será importante definir con criterio de que forma tomaremos registro de de los lugares. Además, recuerden que hay lugares que dispararán la memoria emotiva de los invitados, lugares significativos para la historia que se va a contar, y a veces, simplemente, locaciones en las que el entrevistado se sentirá más cómodo o menos limitado para hablar. Por ejemplo: si estamos entrevistando a un compañero de escuela de una persona desaparecida, el aula donde compartieron muchas horas puede ser un buen lugar. Pero si esa persona se inhibe o siente vergüenza de dar testimonio en un lugar público, quizás es preferible elegir su casa, o un lugar más íntimo que garantice el mejor clima para hacer la entrevista.

Las Fotografías: Cuando se realizan las entrevistas previas, es importante ver si la persona tiene fotos u otros documentos que nos pueden ayudar a ilustrar el la narración. Pueden ser fotos personales o imágenes que remitan a un hecho. Las fotos no sólo servirán para ilustrar. También pueden servir como disparadores de anécdotas o relatos cuando se esté grabando la entrevista definitiva en video.

El Archivo: en la escuela, en la biblioteca, en el archivo de la ciudad, en el cajón de algún entrevistado siempre puede haber una foto, un video, un diario, una carta, un dibujo, que nos ayude a comprender nuestra historia, a darle profundidad a nuestros personajes, o a ilustrar alguna situación en nuestro relato. Debemos estar atentos a estos elementos, y salir a buscarlos constatemente.

PRODUCCIÓN- PLAN DE RODAJE

El plan de rodaje busca optimizar cada día trabajo con la cámara. Se trata de una planificación de lo que va a registrarse cada día. Por ejemplo: la jornada en que se grabe una entrevista, puede aprovecharse luego para tomar imágenes del entrevistado en determinado lugar, para hacer tomas que en la etapa de posproducción nos sirvan para reforzar el audiovisual. Para esto es necesario que exista un equipo de producción que organice y paute cada jornada de grabación coordinando previamente horarios, resolviendo dónde se hará la grabación, gestionando permisos institucionales si son necesarios, etcétera. El

equipo de producción deberá tener en cuenta y ajustar estos detalles y sistematizarlos en lo que se denomina hoja de ruta, que es una pauta donde anotaremos lo que no debemos olvidarnos a la hora de iniciar este proceso. Ejemplos: puesta a punto de la cámara de filmación, carga de batería, cassette, confirmación de entrevista, y otros.

POSPRODUCCION

La edición en video
Tecnologías y procedimientos
La posproducción comprende una serie de procesos operativos de carácter técnico y artístico que se inicia una vez terminada la grabación del material original y que conduce a la finalización de la producción audiovisual.
La posproducción comienza con la edición. En esta etapa se seleccionan de lo filmado los testimonios, las imágenes y los sonidos que se utilizarán. Después se dispone el orden y la duración de los planos, atendiendo a la estructura establecida en el guión, en el que pueden surgir modificaciones, siempre justificadas y cuando estas contribuyan a esclarecer la historia y no entorpezcan el proceso de culminación de la producción.
La edición en video requiere un mínimo conocimiento de la tecnología que se va a utilizar, como así también de los pasos necesarios para llevar adelante el proceso. La finalidad de este texto es brindarles la información básica sobre los equipos, sus funciones y también sobre el modo de organizar los materiales de imagen y sonido (lo que se denomina el crudo audiovisual). Así también brindarles pequeños aportes que sumen a comprender a la edición-montaje no solo como un proceso técnico sino también creativo donde el documental o la ficción tomarán su forma final y definitiva.

Edición
Luego de finalizar la etapa de búsqueda y registro en lo que refiere a entrevistas, material de archivo, encuestas, etc., el material es subido a la PC y transformado en un archivo editable. A esto se le llama captura de material, en donde se pasa la filmación del soporte físico (cassette, dvd) al digital (se transforma en ceros y unos, digamos), y para poder hacerlo se necesita una computadora con una placa capturadora y otros accesorios. En el caso de haber filmado con una cámara con tarjeta de memoria o disco rígido, lo único que haremos es descargar el material a la PC, copiando y pegando.
Teniendo el material digitalizado ya podremos empezar a editarlo en el adecuado software (programa) de edición.

La planificación de la edición
La isla de edición no puede resolver por sí misma los problemas referentes al armado final del video, sino que es el equipo de trabajo quien debe prever hasta el más mínimo detalle.. Por lo tanto, antes de encarar la edición es necesario realizar una serie de pasos previos para agilizar y optimizar la etapa final. Comenzaremos con el pautado, que consiste en hacer un inventario sistemático de todo el material producido. Aquí se describe el contenido de cada plano y se indica su ubicación temporal en el cassette (o memoria, archivo, etc) tomando como referencia el timecode (es un contador de tiempo que se encuentra grabado en el cassette). También se detalla si el soporte que se va a capturar es DVD, CD, cassette mini dv u algún otro.
Una ventaja adicional del pautado es que brinda la oportunidad de ver el material registrado con la distancia necesaria para una evaluación justa de sus posibilidades. La planilla de pautado se divide en columnas a fin de volcar los datos más importantes. Generalmente, siguiendo un orden de izquierda a derecha, en la primera columna se anota el número de cassette, en la segunda la ubicación temporal de cada plano, en la tercera la descripción de la imagen y en la cuarta, las indicaciones del sonido. También se puede

agregar una columna para observaciones.
Un ejemplo:

N° de Cassette	Tiempo	Imagen	Sonido	Observaciones
1	00:03:05 a 00:04:02	Juan nos muestra su casa. Todo en Plano General	Se escuchan los perros. Y a nosotros hablando. La avenida. Mal sonido.	La cámara se mueve mucho. Cuando hace Zoom se va de foco.
	00:04:03 a 00:06:25	Comienza la entrevista. Se presenta. Está sentado en el living. Plano Medio.	Se escucha claro y nitido. Solo hay problemas cuando para un colectivo en la esquina	Mucho Zoom. Se hace dificil prestar atención. Al minuto 5 suena un celular.

Una vez completado el pautado se inicia el diseño del guión de edición. Este tiene mayor grado de detalle que el guión inicial, puesto que en él se indican los efectos que se les aplicarán a las imágenes y también se establece la organización del sonido; además de las duraciones que se le asignarán a cada plano. También se indica cómo será cada corte y si se utilizará un efecto de transición.
La forma más utilizada de confeccionar un guión de edición es en una planilla de tres columnas: en la primera se detalla la duración de cada plano, en la segunda la descripción de la imagen y sonido y en la tercera en que cassette o dvd (o el formato en el que se haya filmado) se encuentran.

Un ejemplo:

Duración	Imagen / Sonido	Ubicación
10 segundos	Plano detalle. Las manos de Juan buscan fotos en un cajón. Sonido del ambiente. Música (Adios Nonino, Piazzolla)	Mini DV N°2. Minuto 37 / Música: CD n°2 con mp3. Canción n° 5
15 segundos	Plano General. Juan camina por su casa con las fotos. Continúa sonido ambiente y música	Mini DV n°2. Minuto 40

Este método tiene varias ventajas. En primer lugar agiliza el trabajo y reduce las posibilidades de errores involuntarios, de modo que el producto final responda fielmente a lo fijado en el guión. En segundo lugar acota la toma de decisiones durante la edición y de esta manera se aprovecha mejor el tiempo. Sin embargo, es importante tener siempre la capacidad de modificar pequeños detalles o realizar ajustes de último momento que puedan mejorar el relato siempre y que contribuyan a reforzar la historia.
Además, la claridad y el detalle en la confección del guión de edición permiten que cualquier integrante del equipo pueda realizar el trabajo, sin que éste dependa de una sola persona. A menudo, la postproducción puede llevar mucho tiempo después de haber concluido la filmación. En ese caso, al disponer del guión de edición se evita tener que volver continuamente sobre las imágenes registradas.
Cuanto más cuidadosos hayan sido en la planificación de la edición, mayor será la calidad

del resultado y sobre todo del proceso.

Las etapas de la edición

El listado de capturas es una herramienta que nos permitirá ordenarnos. El mismo consiste en la enumeración de todos los planos que serán transferidos al disco rígido. Cada plano debe estar identificado según su orden en el cassette original; es decir, del primero al último, independientemente del orden que tendrán en el material editado. De esta manera se dispone de todo el material a utilizar y se puede acceder de inmediato a cualquier imagen o sonido. Un buen pautado facilita la confección del listado de captura.

Es importante al realizar la captura contemplar unos segundos antes y después de cada plano seleccionado para la edición. Sólo se contará con el fragmento de la imagen digitalizada y todo aquello que no fue cargado en el disco rígido no estará disponible. Contar con los segundos previos y posteriores les facilitará el ajuste del corte e incluso permitirá al software (programa de edición) realizar con mayor facilidad fundidos o algún otro recurso de transición. También hay que tener en cuenta que se pueden perder los tiempos de los originales de cámara y los planos pasar a ser archivos almacenados en un proyecto del programa. Es por eso que hay que prever una buena organización para identificarlos fácilmente. Un buen método es utilizar números y palabras que sirvan como referencia, porque los números solos no dan una idea de qué contiene el archivo (por ejemplo, nombrar a los archivos así: cassette001_Juan_entrevista001,cassette001_Juan_entrevista002,cassette001_Juan_busca_fotos_001, etc.). Algunos programas permiten visualizar una imagen del plano, lo que facilita el reconocimiento. Como ya se ha dicho, hay que tener siempre presente que todos los materiales que se utilizarán en la edición deben ser compatibles con los requisitos del equipamiento. Antes de la captura hay que saber cuáles son las posibilidades en lo que hace a los formatos y la compresión de las imágenes de video, las imágenes fijas, los gráficos y también del sonido. Para esto, siempre es bueno tener cerca de alguien que conozca un poco de estas cuestiones.

Una vez que todo el material está cargado se comienza con la edición. La mayoría de los programas presentan un aspecto que reproduce la lógica de la edición no lineal. Es decir que dentro de la ventana del programa hay un monitor previo, en el que se visualiza el plano a editar y un monitor final en el que se ve lo que ya está editado. Además se agrega una línea de tiempo o time line, que es una ventana en la que se organiza la edición dividida en canales de video y de audio.

Además de reunir las imágenes y los sonidos, en el time line se trabajan los efectos de transición entre un plano y otro, los filtros de las imágenes y los volúmenes del audio, entre otras decisiones.

Un buen método de armado es completar primero la línea de tiempo para recién después realizar los ajustes en los cortes, efectos de la imagen y tratamiento del audio.

Una vez completada la edición se realiza el pasaje del material al formato DVD.

LA NARRATIVA EN LA EDICION

La secuencia como unidad de armado

La preparación de la estructura narrativa requiere la comprensión del video como un conjunto unificado y coherente; cuando la planificación se hace cuidadosamente el proyecto presenta todas sus partes integradas, sin piezas sueltas que no guarden relación con las demás.

La expresión estructura secuencial indica que la unidad de armado es la secuencia. Como una serie de escenas agrupadas por una idea común; esas escenas pueden desarrollarse en sitios y momentos distintos, pero forman parte del mismo conjunto.

Adoptar la secuencia como principio ordenador implica construir un armazón a partir de las ideas que se tienen acerca del tema.
La unidad del conjunto se sostiene en las conexiones entre las secuencias, lo que facilita la lectura del video; el espectador dispone de mayor orientación para asociar los distintos niveles de información. Los enlaces, también llamados transiciones, son componentes fundamentales, ya que las secuencias no son independientes, sino que se definen en virtud de su relación con las otras, formando una red de significados.
Al prever el orden de las secuencias se puede plantear la progresión dramática del video, que avance renovando la información con el agregado de nuevos interrogantes y nuevas perspectivas. La planificación sirve para prevenir las repeticiones y los estancamientos mediante la inclusión de variantes que mantengan el interés del espectador.

En la tarea de diseño, además de las secuencias, se trabaja con otras unidades mayores: el principio, el desarrollo y el final. Estos elementos conforman la Estructura Narrativa. Cada uno de ellos tiene funciones precisas en el texto audiovisual.

- **El principio** (también llamado introducción): se presenta el tema, se sitúa al espectador frente a los hechos o los problemas a tratar. Se le brinda la información necesaria para entender lo que sigue a continuación. Se trata de provocar su interés, crearle expectativas, que quiera saber más.

- **El desarrollo** es la sección donde se exponen los datos que sostienen el enfoque de los realizadores. Se profundiza en el tema tratando de revelar sus aspectos más significativos: las causas de los acontecimientos, los motivos de los protagonistas, las relaciones entre los aspectos de una situación, los conflictos, las posibles consecuencias; en síntesis, es el desarrollo del conflicto.

- **El final** (también llamado conclusión o desenlace): se cierra la entrega de información, en este segmento convergen todas las líneas narrativas abiertas durante la introducción y el desarrollo. Se puede optar por hacer una reflexión o proponer una solución párale conflicto planteado. Aunque el tema de la película permanezca sin resolución, el video debe tener un cierre propio. Es importante dosificar la información hasta el final y no subestimar a los espectadores, para que estos puedan pensar el proceso de información que han vivido, las sensaciones emocionales que los atravesaron, para que desde sus lugares reflexionen sobre lo que han experimentado en el transcurso ver la película.

EL LENGUAJE AUDIOVISUAL

La finalidad de este texto es describir algunos elementos del plano para poder comprender mejor su naturaleza. Estamos convencidos de que el conocimiento de los recursos del lenguaje nos pone en mejores condiciones para la producción de materiales audiovisuales; por otra parte, es una herramienta necesaria para el ejercicio de una lectura crítica como espectadores pero también como realizadores.
Así es importante destacar que el plano es la unidad espacio-temporal básica, a partir de la cual se articula el discurso audiovisual.
Nos concentraremos exclusivamente en el análisis del plano como resultado del registro efectuado mediante la cámara. Hay maneras de producción del plano que prescinden de la cámara, como por ejemplo las técnicas de producción digital o numérica, o en el caso del cine de animación, el método de dibujar directamente sobre la película. Además es muy común que en la etapa de posproducción, los materiales obtenidos por registro de cámara sean objeto de un proceso de reelaboración. Dado que nos proponemos hacer un estudio introductorio no tendremos en cuenta estos procedimientos y nos limitare-

mos al terreno de nuestras posibilidades prácticas.
Llamamos plano al segmento de cinta que se graba en forma ininterrumpida desde el momento en que disparamos la cámara hasta el momento en que la detenemos.
Algunos autores utilizan el término toma como sinónimo de plano. Otros restringen su uso a la etapa del rodaje, entendiendo que el plano como tal, está previsto desde antes del registro. La distinción se vuelve más clara cuando en un rodaje se hacen varias tomas de un mismo plano ya especificado en el guión.
En el material terminado el plano es la unidad que transcurre entre dos transiciones.
Todo plano está constituido por un conjunto de elementos que determinan su significación. Vale aclarar que ésta no se agota en la interacción de los mismos, sino que también está condicionada por el lugar que el plano ocupa en el montaje.
Los elementos más importantes del plano (y del lenguaje) son:

- Encuadre
- Campo
- Ángulo
- Iluminación
- Movimiento
- Duración
- Sonido

Estos elementos configuran una unidad compleja en la cual mantienen relaciones de interdependencia. Si procedemos a abordarlos de manera aislada esto responde a las necesidades del análisis. En este documento vamos a examinar algunos de ellos: encuadre, ángulo y movimiento.

Encuadre
El encuadre es la selección de un fragmento del espacio situado frente a la cámara.
El acto de encuadrar exige disponer los elementos visuales dentro de los límites impuestos por el marco del visor; esta operación remite a un punto de vista, entendido como emplazamiento óptico de la cámara, es decir, el lugar desde donde se mira. A su vez, el encuadre comunica una visión del mundo, revela la mirada de quien lo realiza y la decisión de este frente al recorte de la realidad que quiere mostrar. Por lo tanto la organización del cuadro resulta una cuestión central como construcción de sentido. Al mismo tiempo que guiamos la atención del espectador hacia los aspectos más significativos creamos las condiciones de percepción de la imagen, proponemos un modo de ver, un modo de trasmitir nuestra mirada frente al mundo.
Es necesario entonces conocer los principios básicos de la composición con el fin de producir imágenes que expresen mejor nuestras ideas y sentimientos, y evitar que el orden de los elementos visuales distraiga o dificulte la atención del espectador, en contradicción con nuestras intenciones.

El encuadre establece una distancia entre el observador y el asunto enfocado, el espectador puede sentirse lejos o cerca de lo representado en la pantalla. La relación entre la superficie del cuadro ocupada por un objeto determinado y la superficie total del mismo

cuadro define la escala del plano, que está determinada por el tamaño del objeto, la distancia entre éste y la cámara, y el objetivo utilizado. La clasificación de tamaños de plano presenta innumerables variantes proponemos tener como referencia a la figura humana como eje de composición.

Plano general largo (P.G.L): La figura humana dentro del encuadre es muy pequeña. El ambiente es el elemento principal y predomina sobre la persona que, en algunos casos, no es visible. También se lo denomina Gran Plano General.

Plano general medio o Plano Conjunto (P.G.M): El ambiente sigue siendo lo más importante, pero presenta una relación de mayor equilibrio entre la figura y el contexto. La persona es reconocible.

Plano general corto (P.G.C): La figura se destaca en el entorno. Hay un margen en la parte inferior del encuadre y otro mayor en la parte superior que brindan información sobre el ambiente.

Plano Entero (P.E): La cabeza y los pies de la persona limitan con los bordes del cuadro. El sujeto puede estar de pie, sentado o acostado. La figura predomina sobre el contexto.

Plano Americano o Plano medio largo (P.A): La persona se corta a la altura de la rodilla. El sujeto se amplía con respecto a los planos precedentes. El ambiente tiene poca importancia. Este encuadre también de denomina Plano Tres Cuartos.

Plano Medio o Plano cintura (P.M): La base del encuadre corta a la persona por la cintura.

Plano Medio Corto o Plano Pecho (P.M.C): La figura se corta a la altura del pecho. Este tamaño de plano y el precedente son los más utilizados en las entrevistas.

Primer Plano (P.P): Abarca la cabeza entera de la persona, incluyendo parte de los hombros. El rostro ocupa la mayor parte del encuadre y el gesto adquiere gran relevancia. El primer plano produce un fuerte efecto de intimidad.

Primerísimo Primer Plano (P.P.P): Abarca desde la frente hasta el mentón del sujeto. La atención del espectador se concentra en la expresión del rostro. También se lo denomina Gran Primer Plano.

Plano Detalle (P.D): Encuadra una parte del cuerpo (los ojos, la boca, una mano) o un objeto pequeño (una taza, un libro, un teléfono) o una parte de un objeto. Cuando el objeto tiene un tamaño considerable (un animal, un mueble, una bicicleta) y aparece entero, se emplea la denominación Plano de Figura.

Plano General

Plano Medio

Primer Plano

Plano Detalle

Ángulo

El encuadre implica un punto de vista; la cámara se sitúa en un determinado lugar con relación al tema. El ángulo de encuadre consiste en la posición de la cámara con respecto a lo que vemos, tomando como referencia el eje óptico: la línea imaginaria que une el objetivo de la cámara con la figura de la escena.

Establecemos una distinción entre los ángulos verticales y los ángulos horizontales. En los verticales la cámara se coloca a diferentes alturas con respecto al sujeto; en los horizontales, la cámara adopta distintas posiciones con referencia al rostro del sujeto.

Los ángulos verticales más comunes son tres: normal, picado y contrapicado.
En el normal la cámara se ubica a la altura de los ojos del sujeto encuadrado, esté sentado o parado. Esta posición es frecuente en las imágenes de exteriores de los noticieros, debido a que los camarógrafos llevan la cámara al hombro.
En el picado la cámara enfoca al sujeto desde arriba; se sitúa por encima de la posición para el ángulo normal.
En el contrapicado la cámara capta al sujeto desde abajo; se ubica por debajo de la posición para el ángulo normal.
Hay dos ángulos verticales poco utilizados: el cenital y el supino.
En el cenital la cámara enfoca hacia abajo con el eje óptico perpendicular al plano del suelo.
En el ángulo supino, el eje óptico también está perpendicular al suelo y la cámara enfoca hacia arriba.
Los ángulos horizontales se dividen en: de frente, de tres cuartos, de perfil, de media espalda y de espaldas.
En el ángulo de frente el sujeto mira hacia la cámara, ésta puede estar levemente desplazada hacia un costado pero siempre podremos ver los dos ojos completos de la persona. Este ángulo produce un efecto de fuerte vínculo con el espectador. Es el más utilizado en los planos de los conductores de los noticieros.
En el de tres cuartos la cámara se coloca a 45° del sujeto; podemos ver un lado del rostro completo y parte del otro lado. En este ángulo se recomienda que la nariz quede comprendida dentro del óvalo del rostro de modo que permita ver el ojo más alejado.
Estos dos ángulos son los más habituales porque brindan la mayor información sobre el rostro.
En el de perfil la persona se ubica en un ángulo de 90° con relación al eje óptico de la cámara, mirando hacia un borde lateral del encuadre. El espectador no puede ver un lado del rostro y su atención se dirige hacia el espacio fuera de campo.
En el ángulo de espaldas la cámara se sitúa detrás del sujeto, en la posición diametralmente opuesta a la del ángulo de frente. El espectador observa la acción o el lugar al mismo tiempo que el sujeto.
En el de media espalda la cámara se coloca en una posición intermedia entre la de perfil y la de espaldas. En el caso que una persona esté dibujando, esta posición nos permite ver el dibujo.
A menudo le atribuimos a las angulaciones significados absolutos, previamente establecidos cuando, en realidad, no los tienen. El significado de los ángulos y de los demás elementos del plano depende del contexto particular del video o película. En muchos casos el contrapicado le confiere fuerza y poder al sujeto, pero esto no es siempre así; ya que a veces es el ángulo adecuado para transmitir la debilidad o la angustia de una persona.

Movimiento
El movimiento del plano se presenta de dos formas: el movimiento de los sujetos y objetos de la acción y, el de la cámara.
Al movimiento de la acción, que juega un papel decisivo en la percepción del espacio, se agregan los movimientos de cámara que renuevan la información sobre la imagen, dándole un carácter más vívido que en los encuadres fijos. A menudo los movimientos de cámara parecen funcionar como equivalentes de nuestros propios desplazamientos,

lo que acentúa aún más la impresión de realidad.
La cámara móvil siempre cumple funciones precisas: acompaña el trayecto de una persona, descubre un elemento importante en la escena o concentra la atención sobre un hecho u objeto particular. En algunos casos, con independencia de la acción, realiza movimientos de gran valor significativo.

Los movimientos de cámara se dividen en tres tipos:

Panorámica
Travelling
Zoom (travelling óptico)

El movimiento más sencillo es la panorámica. La cámara, sin cambiar de lugar, gira sobre su propio eje, que puede ser el cabezal del trípode o el cuerpo del camarógrafo si la lleva al hombro. El giro puede ser en sentido horizontal, vertical u oblicuo, pudiendo alcanzar un recorrido de 360°.
De acuerdo con su empleo, la panorámica es denominada descriptiva, cuando la cámara recorre un paisaje o explora un ambiente; de seguimiento, si acompaña la marcha de una persona, de un animal o de un vehículo y de relación, cuando vincula dos figuras (personas u objetos) que guardan alguna conexión entre sí.
En el movimiento de travelling la cámara cambia de lugar, su desplazamiento puede tener cualquier dirección. Por su desplazamiento puede ser lateral, de avance, de retroceso o circular. También puede ser una combinación de éstos.
La cámara puede ser transportada por un camarógrafo que la lleva al hombro o ser instalada en una dolly, una plataforma especial que se desliza sobre rieles pero eso forma parte de la industria del cine y desde nosotros podemos colocarla en cualquier clase de vehículo que nos ayude a desarrollar este movimiento ..
En el movimiento de zoom la cámara no cambia de lugar, lo que se mueve es el conjunto de lentes dentro del objetivo. El zoom es un movimiento óptico que produce el efecto de acercamiento o de alejamiento de la figura. En inglés al zoom de concentración (acercamiento) se lo denomina zoom in y al zoom de apertura (alejamiento), zoom out recomendamos no usar estas funciones de manera indiscriminada a la hora de las entrevistas ya que el abuso de esta función pondrá en riesgo no solo el registro de la imagen sino también el registro del sonido.

Reflexión final

Construir otra Mirada

Hay muchos elementos e instancias del desarrollo de una película documental que no hemos trabajado en esta guía, y que son tan importantes como los aquí mencionados. Por ejemplo, uno de esos momentos es el de la exhibición. Es allí adonde converge todo lo realizado, cuando el espectador mira nuestra producción. Es un momento único, en el cual se completa el trabajo, y además, deja de ser nuestro para pasar a ser de todos.
En esta idea acerca de la exhibición es importante el proceso de democratización de los elementos tecnológicos que estamos atravesando. Hoy tenemos a nuestro alcance muchas herramientas (celulares, redes sociales, Internet, etc.) que nos permiten intercambiar nuestras producciones, y de esa manera lograr que nuestros relatos, miradas, voces, lleguen mas fácilmente a muchos lugares. En un par de minutos y tocando un par de botones, cualquiera en cualquier parte del mundo puede estar mirando nuestra producción final.
Entonces, estas películas, pequeños múltiples relatos de nuestra historia reciente y de

nuestro presente, se transforman en una mirada colectiva, en un espacio de construcción amplio, diverso, y democrático. Y como la mayoría de la veces, estas películas documentales observan y cuentan historias de eventos ya sucedidos, de personas que ya no están, de lugares desaparecidos, terminan siendo el espacio en donde encontrarnos y reflexionar: mirar lo que ya no está. Construir otra mirada.

Encontrá en el canal de YouTube de **Jóvenes y memoria** algunos de los ejemplos trabajados en esta cartilla.