

MANUAL DE BUENAS PRÁCTICAS PARA EL DESARROLLO DE PRODUCTOS AUDIOVISUALES CON BAJO PRESUPUESTO

Yuri Jisela Ríos Restrepo, Yiset Mairena Quintero Ramírez, Gabriel Jaime Silva Bolívar, Juliana Silva Bolívar

*Semillero de Investigación ITADIR, Grupo de Investigación GIGAT
Centro de Servicios y Gestión Empresarial
Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA*

RESUMEN

Este manual de buenas prácticas está en función de analizar, observar y brindar herramientas teóricas y pautas para realizar o llevar a cabo conceptos y recomendaciones sobre todos los departamentos de una producción audiovisual, dado que la finalidad de este manual es que todos los programas de formación de componentes digitales aporten conceptos básicos para proyectar cualquier tipo de contenido audiovisual de bajo presupuestos, y que estos a su vez sean de buena calidad.

Palabras clave: Audiovisual, manual, buenas prácticas, bajo presupuesto, calidad.

1. INTRODUCCIÓN

La industria audiovisual en Colombia, tanto cinematográfica como televisiva, con el paso del tiempo ha ido creciendo a pasos agigantados, y con ello se ha generado una mayor demanda de personal capacitado técnica y profesionalmente que cubran las necesidades y características específicas de cada proyecto audiovisual. Por ello teniendo en cuenta la importancia de la creación y realización de contenidos audiovisuales, ya sean para la industria cinematográfica o televisiva, es necesario y de suma importancia formar aprendices que tengan bases teóricas y prácticas firmes para poder acabar con el llamado “empirismo” que tanto abunda, y que ha afectado significativamente a la industria audiovisual de la ciudad; es debido a la competencia y a la demanda que se hace fundamental revisar los procesos no solo de la preproducción, porque a gran escala el éxito de una producción audiovisual depende de una excelente preproducción, sino también de cómo se ejecutan los planes de preproducción a la hora de realizar la producción.

Sin embargo, la responsabilidad no solo recae en los productores ni en cómo se desempeñen en su labor, sino también en cómo se desempeña cada persona desde su rol en una producción al emplear sus conocimientos en un área determinada, para

que la producción se ejecute de acuerdo a los criterios de tiempo y calidad requeridos para que pueda ser un éxito.

El fin principal de este proyecto es brindar herramientas no solo teóricas, sino también técnicas consolidadas en un manual de buenas prácticas, que consta de varios apartados donde se tiene como finalidad que haya recomendaciones de los diferentes departamentos de una producción audiovisual, para que los aprendices de áreas a fines tengan una herramienta más a la hora de realizar sus productos audiovisuales de bajo presupuesto, y que estos a su vez posean una buena calidad en general.

2. MARCO TEÓRICO

Industria audiovisual

El estudio de las industrias culturales, trazan unas posibles líneas del estado actual de lo audiovisual en el país. Delimitar y definir los sectores y actividades culturales es una tarea difícil y compleja puesto que pueden quedar al margen no solo de actividades sino de producciones culturales importantes y significativas en el ámbito social económico para el país.

Los sectores de cine y televisión producen bienes y servicios culturales que gestan y germinan creatividad y proactividad a la hora

de producir contenidos, la producción audiovisual incorpora un cierto grado de propiedad intelectual y transmite un valor simbólico. Así mismo, es importante comentar que las industrias culturales aportan al PIB (Producto Interno Bruto) mundial entre 4.4% y 5.0% y ocupan más del 10% de la actividad económica activa. [1]

La imagen (cámara)

La imagen es la estética y la calidad visual de cualquier producto audiovisual, y esto hace que tome suma importancia a la hora de crearla, realizar su composición y encuadrarla. En resumidas cuentas, ella misma hace que su concepción sea importante e indispensable a la hora de realizar cualquier producto. Al análisis están íntimamente ligados los términos de construcción y funcionamiento, cuyo objetivo son la comprensión y aceptación del mensaje. Los objetos visuales proyectan sensaciones en los receptores que invitan a la apreciación de su imagen. Ese aprecio puede ser positivo o negativo, es decir, algo que puede agradar o desagradar, pero no por ello deja de tener una determinada capacidad de atracción. Cualquier imagen denota por sí misma una determinada estética y connota en el receptor una visión particular que responde a que sea de su gusto o no. Tanto lo que se considera estético bonito o feo (véase figura 1 y 2), agradable o no, esto es estético y produce en las personas distintas experiencias que se encuentran definidas por multitud de factores psicológicos. [1]



Figura 1: Estético bonito



Figura 2: Estético feo

3. METODOLOGÍA

Manual de buenas prácticas

Un manual de buenas prácticas es un documento que recoge las recomendaciones, requisitos y, por supuesto, las buenas prácticas sugeridas a aplicar en una empresa o en un lugar determinado, con el fin de que estos se cumplan para obtener buena calidad en diferentes procesos. A su vez los manuales de buenas prácticas sirven como documento de referencia y de autoevaluación. [2]

Por otro lado, una buena práctica se basa en aplicar un estándar o un requisito de calidad establecido y a su vez, el manual es donde están condensadas todas las buenas prácticas sugeridas. En el caso específico de esta investigación, nos centraremos en las buenas prácticas dentro del medio o la industria audiovisual, empezando desde lo genérico hasta lo principal de cada área específica, sugeridas a carácter subjetivo para obtener una mejor calidad en los productos audiovisuales elaborados por los aprendices en su formación.

Trabajar con el lenguaje audiovisual puede enriquecer nuestra percepción estética; Pero esto no es suficiente, pues además de desarrollar el gusto y la sensibilidad por la imagen, el sonido y el texto, debemos descubrir nuevas dimensiones en cuanto al nivel de contenido y de su estructura, para así poder crear e inferir nuestros propios análisis de una perspectiva en conjunto. Sin embargo, esto tampoco se hace suficiente, pues además de desarrollar procesos que impliquen analizar, comprender, y disfrutar los medios, es importante que los jóvenes se expresen a través de los mismos, es decir, que creen y realicen diferentes productos y mensajes desde diferentes tipos de soportes [3].

Departamento de producción

La producción es un trabajo bastante lleno de planificación para que en todas sus fases alcance siempre un mejor rendimiento. Cada realización audiovisual debe pasar indispensablemente por varias fases desde que comienza la creación de la idea hasta el momento en que se presenta como producto final.

Desde el momento en que se tienen los

recursos se comienza el verdadero esquema en la creación de la producción. En ese justo momento es necesario tener el guion literario que es la base para la creación del guion técnico y este, para el diseño de producción. En este punto hay varios departamentos que entran a trabajar como el equipo de realizadores, directores, guionistas y sin falta el director de producción. Posteriormente se trabaja en la preproducción donde trabaja todo el equipo de producción, el final de todo este trabajo queda en un plan de producción que para ser realizado necesita primero varios desgloses que provienen del guion literario y técnico. También se debe cubrir todo lo que se necesita, firmar los contratos, crear un buen presupuesto, pedir los permisos, y múltiples tareas de planificación que se requieren para terminar el plan de producción (Figura 3 presupuesto, figura 4 contrato de locación). [4]

PRESUPUESTO

RESUMEN DEL PRESUPUESTO	
1. TOTAL PERSONAL	\$ 0
2. TOTAL LOGÍSTICA	\$ 0
3. TOTAL DIRECCIÓN DE ARTE	\$ 70.000
4. TOTAL TÉCNICA	\$ 0
5. TOTAL COMPRA DE MATERIALES	\$ 45.000
6. TOTAL POSTPRODUCCIÓN	\$ 0
7. TOTAL PRODUCTOS CONVERGENTES	\$ 0
8. TOTAL GASTOS DE OFICINA	\$ 0
SUBTOTAL	\$ 115.000
Imprevistos (5%)	\$ 0
SUBTOTAL PARA GESTIÓN DE PRODUCCIÓN	\$ 0
Gestión de producción (10%)	\$ 0
TOTAL NETO	\$ 0
IVA (16%)	\$ 0
GRAN TOTAL	\$ 0
APORTES PRODUCCIÓN	\$ 0
APORTES REQUERIDOS	\$ 0

Figura 3: Presupuesto

CONTRATO DE AUTORIZACIÓN DE GRABACIÓN EN LOCACIÓN

Yo, _____ identificado con cédula de Ciudadanía N° _____ de _____ en mi Condición de propietario o representante legal de la locación ubicada en la dirección: _____ autorizo a: **NOMBRE DEL PRODUCTOR**, con número de cédula _____ de Medellín quien obra en representación del SENA como Productor del proyecto audiovisual "**NOMBRE DEL PRODUCTO**", con el fin de adelantar las tareas correspondientes a la grabación de la canción. El responsable de la realización de la obra se encargará de devolver la locación en las mismas condiciones en que fue entregada al comienzo de la grabación. El propietario garantiza que puede otorgar la presente autorización sin limitación alguna y por el tiempo que sea acordado en la siguiente tabla:

FECHAS/HORAS
9 de Julio de 2018 desde las 4:30pm a 9:30 pm.

Propietario

Nombre del productor.
CC: _____

Figura 4: Contrato de locación

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS

La finalidad de este proyecto es tratar de agrupar los diferentes conocimientos de los aprendices del área de contenidos digitales, más específicamente las tecnologías que están enfocadas en la creación de contenido

audiovisual. Para que a partir de su aprendizaje obtenido en formación o de su experiencia laboral, o también basado en referentes teóricos puedan aportar a la elaboración de un “manual de recomendaciones o de buenas prácticas” a la hora de desarrollar cualquier producto audiovisual de bajo presupuesto. Lo que se quiere o desea lograr principalmente, no es que los aprendices sigan al pie de la letra los procedimientos que se lleguen a condensar en el manual sino que tengan en cuenta algunos consejos o, una buena práctica a la hora de estar en un rodaje, y que esto les pueda facilitar las cosas, también cabe la posibilidad de que ayude a disminuir errores y a mejora la calidad de los productos que desarrollen los aprendices en su formación.

Esta investigación es de tipo cualitativo y se encuentra en proceso constante de experimentación, puesto que se trata de recopilar fundamentos teóricos y conocimientos de aprendices que puedan aportar a la construcción del manual de buenas prácticas. Adicionalmente, la idea principal es investigar y documentar información recopilada a partir del análisis y la planeación.

La búsqueda de información para el desarrollo de esta investigación se realizó principalmente en Google académico y en las diferentes bases de datos con las que cuenta el sistema de bibliotecas SENA, lo cual permitió la búsqueda de conceptos y demás suministros necesarios para la realización del manual. Para toda esta investigación se contó con practicantes del programa de producción audiovisual, cámara y fotografía para cine y producción de campo, incluyendo un aprendiz de iluminación que aportó parte de su conocimiento para la construcción del manual.

El resultado de esta investigación es la sección de cámara, departamento de producción, arte, iluminación y distribución y monetización (y unas sugerencias claves y algunos tips de imagen, producción, creación de ambientes, formas de ahorrar dinero y tiempo, generar sensaciones con la luz y de buena preproducción), para el manual de buenas prácticas planteado por la instructora Juliana Silva.

5. CONCLUSIONES

De acuerdo a las investigaciones anteriores realizadas, las cuales arrojaron como uno de sus resultados un manual de buenas prácticas, se llegó a varias conclusiones, una de ellas es que a pesar de que sí existen manuales que brindan información sobre la implementación de las buenas prácticas en el medio audiovisual en diferentes ámbitos, como el comportamental, la relación con todas las personas que son artistas, la implementación y cumplimiento de leyes legales en la industria. No hay un manual en específico que reúna todos estos factores y que los haga converger para que brinden información en son de recomendaciones o las buenas practicas al momento de rodar cualquier producto audiovisual con bajo presupuesto.

Por otro lado, es claro y de suma importancia que los aprendices del área de contenidos digitales, cuenten con un buen lenguaje audiovisual, y que lo practiquen en formación a través de diferentes ejercicios, como es realizar cortos videos con una técnica en específico para ir puliendo de a poco sus conocimientos. Ya que realizar

productos audiovisuales con bajo presupuesto, no solo depende del mismo presupuesto, sino de cómo se emplean los conocimientos y el lenguaje audiovisual de cada persona, esto realmente es lo que hace que un producto sea o no de buena calidad. El hecho de manejar e implementar bien las técnicas y los conceptos.

6. BIBLIOGRAFÍA

- [1] R. G. Alonso, «Análisis de la imagen, estética audiovisual.,» Ediciones del laberinto, S.L., 2001.
- [2] M. SIDTEC, «Manuales de buenas prácticas,» Barcelona, 2012.
- [3] R. Aparaci, «La educación para los medios de comunicación,» 2018.
- [4] J. M. Abadía y F. Díez, «Manual del productor audiovisual,» 2013.
- [5] J. M. O. y. F. Madedo, «La industria audiovisual,» Palermo Business Review, nº 8, 2013.