



Videos Educativos

Aspectos técnicos

1. Campo: lo que aparece en pantalla





Todo lo que NO SE VE en pantalla, es fuera de campo.



El sonido, en cambio, puede provenir de “fuera de campo” y sin embargo formar parte de lo que aparece en la filmación (bullicio, ruido de la calle, etc).



Es recomendable minimizar todo sonido proveniente del “fuera de campo” que no forme parte de la idea de lo que se quiere mostrar en el video educativo.

Primeras decisiones importantes:

¿Horizontal o vertical?

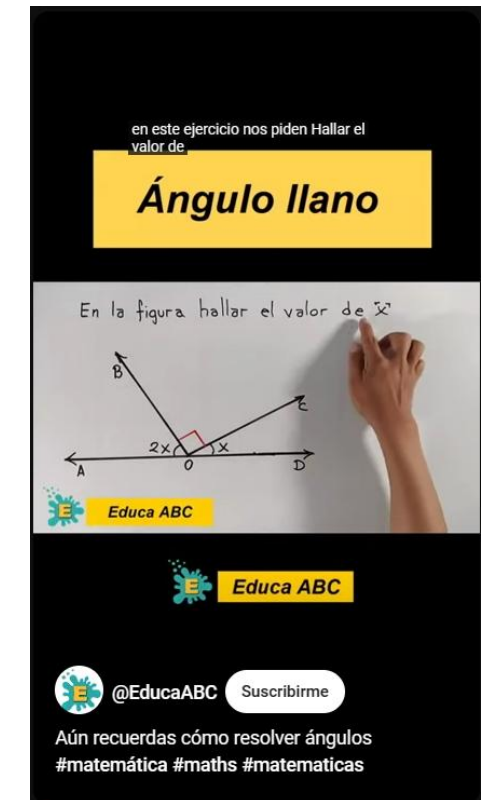
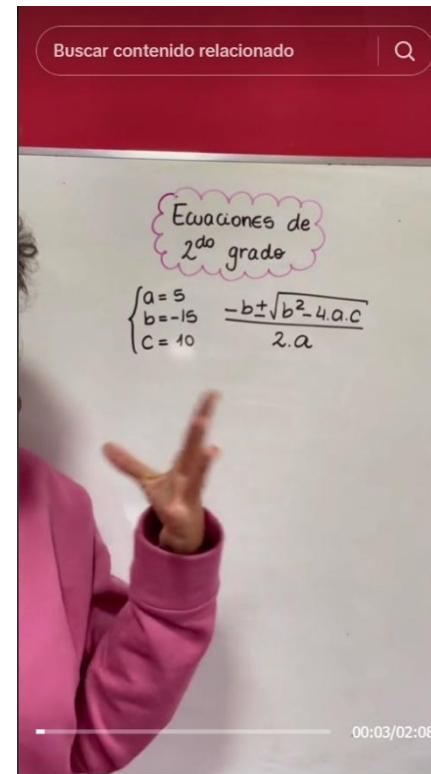
En clips verticales, se realiza la figura humana.

En clip horizontales, podemos tener más recorrido en la cámara para mostrar por ejemplo, una mesa de trabajo, una pizarra, o una visión general del lugar.



Elegir entre vertical u horizontal es una decisión que debe tomarse pensando en qué tipo de plataforma será la que contenga al clip, ya que algunas (Tiktok, las stories de Instagram) están pensadas para videos verticales.

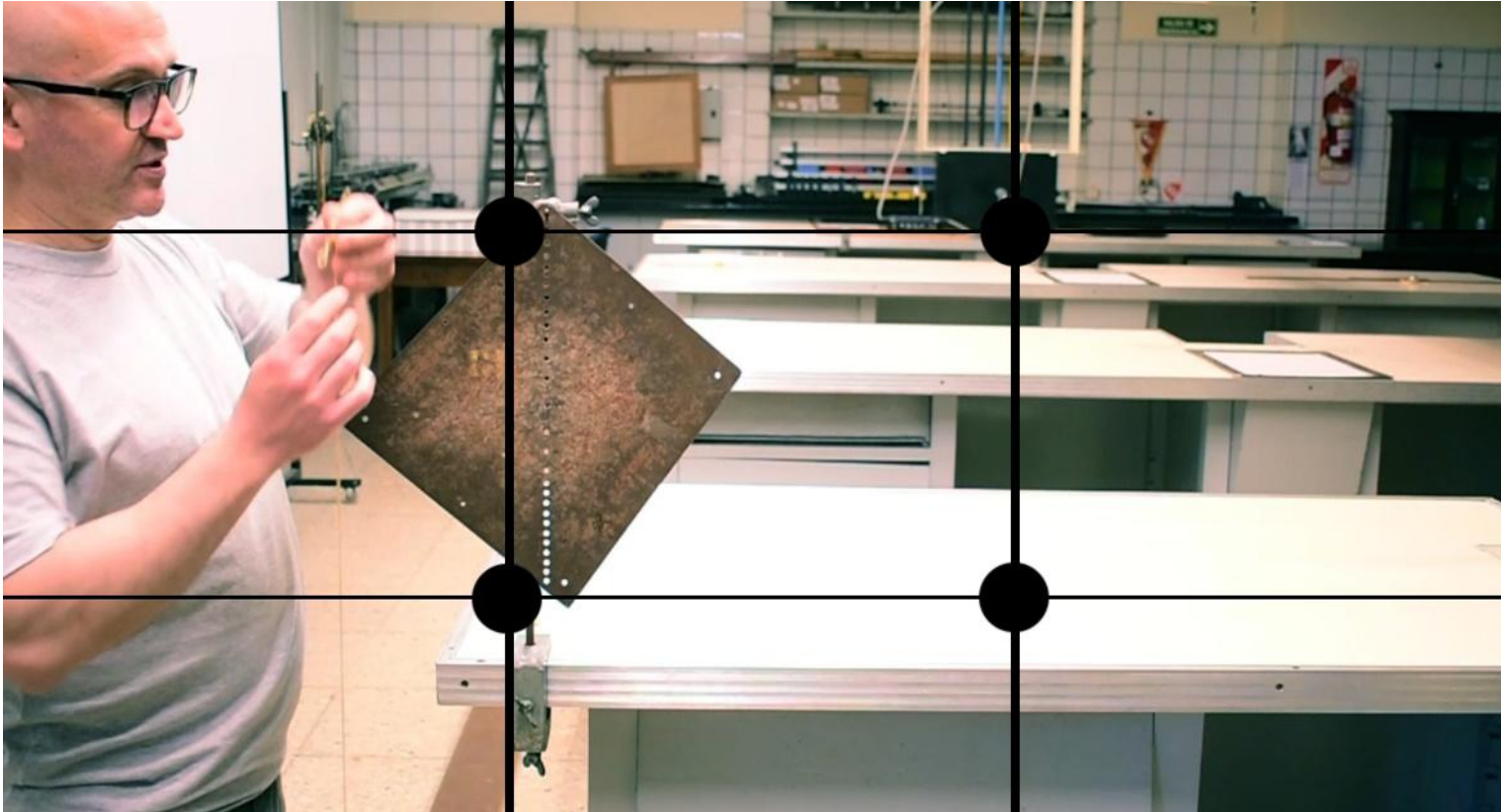
- El clip vertical no aprovecha la totalidad del campo.
- La producción del clip deberá realizarse pensando en cómo componer el campo para incluir toda la información necesaria y que su visualización resulte cómoda y práctica.
- Un clip filmado en horizontal luego resubido a una plataforma pensada para clips en vertical reduce el tamaño del clip original a un tercio del mismo.



¿Cómo componer “el campo”?

1. Regla de los tercios

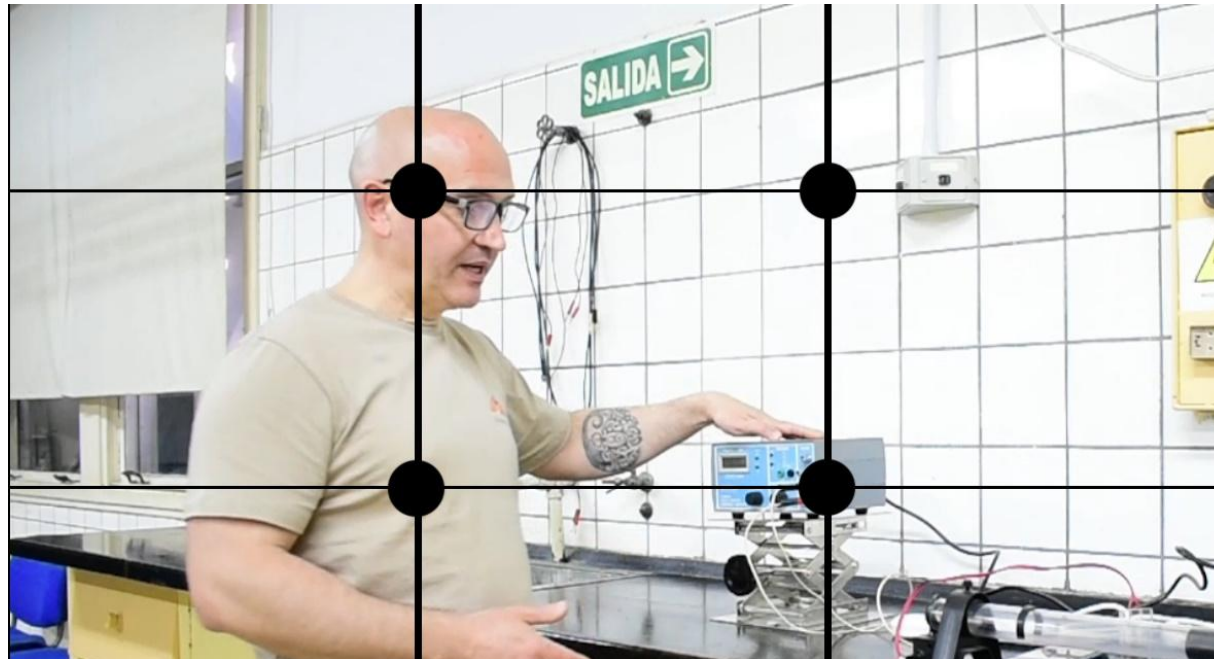
Se llama regla de los tercios a la división de la pantalla en 3 partes iguales, tanto horizontal como vertical:



1. Regla de los tercios

Es para tener en cuenta, al momento de pensar cómo se mostrará, dentro del campo, lo que queremos mostrar.

El ojo se dirige naturalmente a los puntos de intersección, por lo que si los clips implican manipular objetos o hacer demostraciones, allí se mostrarán mejor:



2. Profundidad de campo

El ojo humano tiene a prestarle más atención a lo que está “en primer plano” que a lo que se encuentra detrás.

Algunos dispositivos de grabación son muy sensibles a la distancias, por lo que captará con nitidez lo que esté “en primer plano” y tornará difuso al fondo. Es necesario setear correctamente la cámara (si lo permite) para no filmar desenfoques indeseados.



3. Iluminación de la escena

- Los dispositivos de grabación no son tan sensibles como el ojo humano: lo que nosotros vemos perfectamente, el dispositivo puede registrarlo borroso, sin detalle, o con muchas imperfecciones en la imagen.
- Todos los elementos iluminados pueden reaccionar diferente ante la luz. Por ejemplo, alguien mostrando algo en una pizarra puede estar bien iluminado y verse nítidamente, pero el texto de la pizarra puede resultar ilegible en la filmación.
- El lugar desde el que provenga la luz puede generar sombras indeseadas, por ejemplo de elementos en una mesa de trabajo.

3. Iluminación de la escena

- Lo ideal es, luego de decidir la iluminación, probar el dispositivo de registro y chequear que cumple con el estándar de calidad que nos proponemos presentar.



3. Iluminación de la escena

- Así como nuestro ojo registra cosas que el sensor de la cámara no, también sucede al revés: cosas que nuestro ojo no nota, en la filmación sí se hacen visibles, por ejemplo, reflejos indeseados sobre una superficie, como puede ser una pizarra o sobre cristales.
- Se recomienda una fuente de luz que podamos manipular y que sea constante. Depender, por ejemplo, de la luz natural, es un riesgo, ya que se escapa de nuestro control.

3. Iluminación de la escena: luz dura o luz suave

- La luz dura define bordes y resalta superficies y texturas, haciendo sólidas las sombras.
- La luz suave difumina bordes, superficies y texturas, y las sombras se vuelven tenues e indefinidas.
- Elegir una u otra, o una combinación de ambas, dependerá del realizador y lo que considere más apropiado para el clip a realizar.



3. Iluminación de la escena: dirección de la luz

Según desde dónde provenga la luz, teniendo en cuenta en qué lugar está posicionada la cámara, esta podrá ser:

LATERAL



Lateral: a la misma altura que la cámara, pero a los lados de esta, la luz definirá profundidades y sombras según la angulación con respecto al objeto.

CENITAL



Cenital: provendrá de un ángulo superior al que estamos filmando, generando sombras que se alargan hacia abajo.

FRONTAL



Frontal: provendrá casi del mismo punto desde el que estamos filmando.

POSTERIOR



Contraluz: la luz viene desde detrás del objeto, que se interpone entre la luz y nuestra cámara. Se utiliza para definir siluetas.

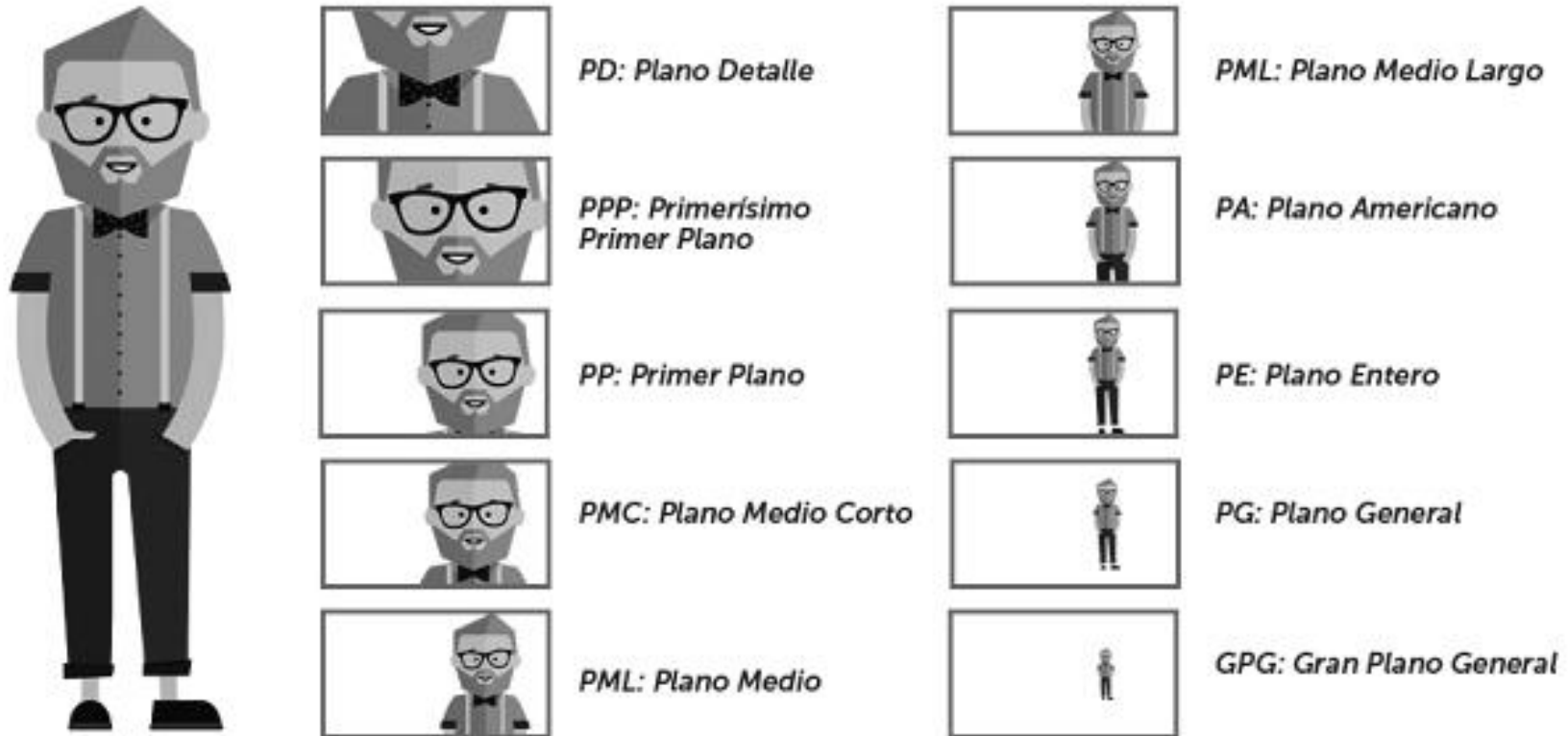
NADIR



Nadir: está ubicada por debajo de la cámara, apuntando desde abajo hacia arriba al objeto, generando sombras alargadas hacia arriba.

4. Tamaños de planos

Cuando una persona u objeto aparece en campo, deberemos elegir qué tamaño de plano se adapta mejor a lo que queremos mostrar.



4. Tamaños de planos



Plano medio del docente, y al mismo tiempo plano general del dispositivo cuyo funcionamiento queremos mostrar y del lugar en el que estamos.



Plano detalle de los elementos cuyo funcionamiento queremos mostrar.

5. Resolución del video

- Es la relación que existe entre el ancho y el alto de la imagen, teniendo en cuenta la cantidad de pixels de cada lado.
- A mayor cantidad de pixels, no solamente se verá más nítidamente sino que será más apto para exhibirse o proyectarse en superficies mayores con poca pérdida de calidad.
- Actualmente, las dos resoluciones más utilizadas son:
 - HD: 1280 pixels x 720 pixels
 - Full HD: 1920 pixels x 1080 pixels
- Las resoluciones superiores a Full HD se conocen como 2k (2560 × 1440), Ultra HD o 4k (3840 x 2160) y 8k (7680 x 4320).

5. Resolución del video



A mayor resolución, más pesará el archivo de video generado.



La reproducción de los archivos de vídeo con resoluciones altas dependerá de la potencia del reproductor, y si la reproducción es a través de plataforma (youtube, streaming, campus, etc) también dependerá de la velocidad de conexión a internet.



El peso de los archivos de video también será un factor a tener en cuenta a la hora de la edición: se necesitará una computadora potente para trabajar con archivos 4k o superiores.



Los dispositivos pequeños (tablets o smartphones), dado su tamaño de pantalla, no permitirá apreciar a simple vista si se trata de un video en HD o en 4k, por lo que recomendamos trabajar en las dos resoluciones más comunes.

6. Movimientos de la cámara



Podemos valernos de cualquier dispositivo para registrar video: actualmente todos los smartphones pueden grabar video en por lo menos HD (1280 x 720).



La cámara puede estar inmóvil (sobre un trípode, por ejemplo) o moverse en diferentes momentos del registro.



Los movimientos de cámara pueden hacer que el video sea dinámico, pero también pueden volverlo confuso.



Es decisión del realizador, según lo que quiera mostrar, la mejor manera de hacerlo.

7. Toma, escena, secuencia



Desde que empezamos a grabar hasta que detenemos la grabación, a ese fragmento lo llamamos “toma”.



Dentro de la toma se reflejarán todas las decisiones del realizador: tipo de luz, tamaño de plano, ubicación de la cámara, movimientos de cámara, inicio y final de la toma.



Un conjunto de tomas, consecutivas, conformarán una escena.



Un conjunto de escenas que tengan la misma unidad narrativa conformarán una secuencia

8. Cortes, montaje, continuidad



Corte es el cambio entre una toma y la que le sigue, por ejemplo, pasar de una toma con un plano general a una con un plano detalle.



Entre las tomas, el corte puede ser simplemente ubicar una tras otra, aunque existen muchas formas de unir las tomas: fundidos, barridos, transiciones, colocando títulos entre tomas, etc.



La manera en la que uniremos las tomas es lo que se conoce como montaje.



Se denomina continuidad cuando se da a entender al unir las tomas que se está en el mismo espacio, desarrollando la actividad que estamos filmando. Por ejemplo: el tipo de iluminación es la misma, las personas están vestidas igual, etc.

No respetar la continuidad genera distracciones y confusiones en los espectadores.

¡Gracias por participar!