

# Exposición de contenidos en vídeo

Antoni Marín Amatller

PID\_00191586



Los textos e imágenes publicados en esta obra están sujetos –excepto que se indique lo contrario– a una licencia de Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 España de Creative Commons. Podéis copiarlos, distribuirlos y transmitirlos públicamente siempre que citéis el autor y la fuente (FUOC. Fundación para la Universitat Oberta de Catalunya), no hagáis de ellos un uso comercial y ni obra derivada. La licencia completa se puede consultar en <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.es>

# Índice

<b>Introducción</b> .....	5
<b>1. La grabación del audio</b> .....	9
1.1. Aspectos clave de este apartado .....	9
1.2. La importancia de la voz en <i>off</i> .....	9
1.3. La voz profesional, la voz casera .....	10
1.4. El equipo para la grabación .....	12
1.5. Tipos de micrófonos y conectividad .....	13
1.6. La direccionalidad del micrófono .....	17
1.7. El factor de la distancia .....	18
1.8. La regulación del nivel de entrada .....	20
1.9. La edición del sonido con Camtasia .....	21
1.10. Voice narration .....	22
1.11. Audio .....	25
1.12. Edición del audio .....	26
<b>2. Hablar en público</b> .....	31
2.1. Aspectos clave de este apartado .....	31
2.2. El miedo a hablar en público .....	32
2.3. La presentación del trabajo final .....	32
2.4. A hablar en público se aprende .....	33
2.5. Las fases de una presentación oral .....	34
2.6. La competencia en el conocimiento .....	34
2.7. La fase de preparación .....	35
2.8. ¿Tenemos suficiente o queremos seguir? .....	37
2.9. Importancia de la preparación .....	37
2.10. Figuras retóricas .....	38
2.11. Cada presentación es única .....	40
2.12. El guion mental .....	41
2.13. Titulares periodísticos, tuits de Twitter .....	42
2.14. El control del tiempo .....	43
2.15. Leer el texto, preparar un esquema .....	44
2.16. La frase de aire .....	44
2.17. Siempre positivos, nunca negativos .....	45
2.18. La emisión de la voz .....	45
<b>3. Realización audiovisual</b> .....	47
3.1. Aspectos clave de este apartado .....	47
3.2. Las funciones del vídeo .....	48
3.3. Un poco de lenguaje audiovisual .....	49
3.4. Imagen en movimiento/imagen estática .....	50

3.5. Composición .....	51
3.6. El ángulo de toma .....	59
3.7. Tipología de planos .....	62
3.8. El aire .....	64
3.9. La profundidad de campo .....	65
3.10. La perspectiva .....	67
3.11. Iluminación .....	68
3.12. La cámara como ojo privilegiado .....	70
3.13. Planos estáticos y dinámicos .....	71
3.14. El ritmo .....	72
3.15. Efectos de transición .....	72
<b>4. La edición audiovisual.....</b>	<b>74</b>
4.1. Aspectos clave de este apartado .....	74
4.2. El proceso de edición del vídeo .....	74
4.3. El proceso de edición con Camtasia .....	76
4.4. Record Screen .....	78
4.5. La edición en la línea de tiempo .....	88
4.6. Transiciones .....	94
4.7. Record camera .....	97
4.8. Picture in Picture .....	100
<b>5. La exportación y publicación del vídeo.....</b>	<b>103</b>
5.1. Aspectos clave de este apartado .....	103
5.2. Exportación del proyecto desde Camtasia .....	103
5.3. Publicación del clip en YouTube .....	106
5.4. Publicación del clip en Vimeo .....	109
<b>Resumen.....</b>	<b>112</b>

## Introducción

### El objetivo de estos materiales

Preparar la presentación del trabajo final para su defensa ante el tribunal. Este sería el objetivo de este módulo. Pero con un añadido importante: preparar la presentación para una defensa virtual. Si nos encontráramos en una situación de presentación cara a cara, no sería necesario cerrarla y publicarla en forma de vídeo. Tendríamos suficiente con preparar las diapositivas y llevar a cabo nuestra explicación durante el tiempo estipulado. En una defensa virtual hay que preparar un vídeo, grabar nuestras explicaciones y sincronizarlas con la presentación. A esto nos referimos al hablar de hacer un vídeo.

¿Qué queremos ofrecer con esta parte de los materiales? No únicamente destrezas y habilidades para realizar las tareas multimedia que iremos encontrando durante el proceso. Tareas como grabar la voz, utilizar micrófonos, editar el audio, grabar las pantallas de la presentación gráfica, incluir fotografías o vídeos, exportar los clips, publicar en YouTube, Vimeo o Present@, etc. Todas estas son tareas necesarias que iremos viendo. Pero en el fondo son simplemente procedimientos técnicos que, si bien son necesarios, no son condición suficiente para llevar a cabo la presentación. Nos hará falta también explicar, hablar de nuestro proyecto, defenderlo oralmente. No será exactamente como hablar en público pero sí que implicará destrezas y habilidades que ponemos en juego cuando hablamos en público.

La situación es muy concreta: grabar la presentación oral de nuestro proyecto. Tiene similitudes con el hablar en público pero también importantes diferencias, como poder repetir y ensayar tantas veces como sea necesario. A pesar de que el objetivo del módulo es preparar esta presentación, no dejaremos de hacer referencias a posibles situaciones relacionadas con hablar en público. Es muy posible que en nuestra vida profesional futura sea algo que tengamos que hacer repetidamente. Por lo tanto, plantearemos también estos materiales como un trabajo de competencias que van más allá del simple poner voz para la presentación que tenemos que hacer ahora.

¿Quiere decir esto que hemos de leer necesariamente todos los temas que se planteen en este módulo? No, no hará falta. En el apartado destinado a hablar en público, veréis que hay una introducción que creemos mínima para llevar a cabo la presentación actual y una serie de temas que podéis consultar si os interesan o si algún día lo necesitáis. Si ahora no os hacen falta, no los tendréis que mirar todos.

Del mismo modo, hay otro apartado destinado a comentar el lenguaje audiovisual, las normas básicas sobre cómo grabar vídeo o captar fotografías. Puede ser que se comenten temas que os puedan interesar, no es descartable que os guste hacer fotografías o vídeos y que tengáis ganas de leer sobre composición o planificación. Pero no es imprescindible que lo hagáis. Si no necesitáis hacer fotografía o vídeo, si no tenéis que ir más allá de los mínimos que necesitaréis para esta presentación, os podéis saltar perfectamente estos apartados.

Finalmente, encontraréis también apartados destinados a la edición del sonido, la edición y composición de la imagen y la exportación. Todos estos apartados se comentan a partir de las posibilidades del software Camtasia. Podéis usar este software o podéis usar otros que ya conozcáis y que dominéis más. Si trabajáis con After Effects, por ejemplo, podéis hacer presentaciones probablemente más esmeradas y precisas. Pero no es necesario, no hay que destinar a la presentación más tiempo del mínimo requerido. Podéis hacer la presentación con el software que conozcáis y con el que os desenvolváis mejor. Lo que presentamos de Camtasia pretende ser una introducción rápida a cómo hacer una presentación. En ningún momento será la única o la mejor forma de hacerla, simplemente una manera que creemos apropiada.

En resumen, plantearemos una forma rápida y que no suponga un tiempo excesivo para la realización de una presentación virtual del trabajo final. Y aprovecharemos la ocasión para trabajar también la mejora de la capacidad comunicativa como una competencia transversal que probablemente nos será útil en nuestra futura vida profesional.

### **La relación de este módulo con los anteriores**

En otros módulos de apoyo al trabajo final hemos visto cómo organizar la información, cómo usar el lenguaje, cómo llevar a cabo de la mejor manera posible lo que hemos definido como presentación gráfica. En este módulo hablaremos de la presentación oral y de la necesaria adaptación de esta a la situación de virtualidad. Si bien en una defensa presencial tendríamos bastante seguramente comentando sobre la voz, sobre hablar en público, aquí hemos de ir algo más allá.

Porque sí que necesitaremos poner voz, pero no en directo sino que la tendremos que grabar. Y a partir de la presentación gráfica y la grabación de voz, editar un vídeo que habrá que publicar y enviar. Quizá en este clip de vídeo que será la defensa de nuestro proyecto incluiremos también materiales en vídeo o fotografías. Por lo tanto, en este módulo hablaremos de la voz, de la grabación del sonido y de habilidades básicas relacionadas con la imagen.

### **Algunas citas**

A pesar de que más adelante dedicaremos un apartado completo a hablar en público, ahora nos permitiremos presentar algunas citas introductorias sobre el miedo de hablar en público. Un par de ellas corresponden a un artículo publicado por Gabriel García Márquez el 3 de agosto de 1983. El artículo, titulado “No se preocupe, tenga miedo”, contiene un par de párrafos que reproducimos:

“Una declaración como aquella no podía menos que promover una conversación sobre el miedo profesional, que sería el que padece toda persona responsable en el momento en que afronta la realidad de su profesión”.

Una situación de miedo que creemos que no es insana. Más bien al contrario, el miedo profesional es un estímulo para mejorar y avanzar constantemente. Y también esta otra cita:

“Para muchos hay uno peor: el miedo escénico. Es decir, ese terror de hablar en público, que solo quienes lo padecemos sin remedio conocemos hasta qué extremos de confusión puede conducir. Aun quienes logran dominarlo están amenazados por acciones imprevistas”.

Buscando por la web podemos encontrar todo tipo de información relativa a la oratoria, a hablar en público. Si lo necesitamos, podemos encontrar con facilidad referencias. La que facilitamos ahora es solo una entre las muchas posibles. Es la de Ignacio di Bartolo, que organiza cursos de oratoria:

<http://www.ignaciodibartolo.com.ar/>

En la parte de “Contenidos” podemos encontrar descripciones de los contenidos de sus cursos, que seguramente nos serán de utilidad si algún día los queremos consultar.

#### Referencia

[http://elpais.com/diario/1983/08/03/opinion/428709615\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1983/08/03/opinion/428709615_850215.html)



## 1. La grabación del audio

### 1.1. Aspectos clave de este apartado

- Intentar utilizar un micrófono separado del ordenador o la cámara siempre que podamos.
- Intentar que este micrófono sea unidireccional.
- Buscar la distancia idónea para hablar.
- Trabajar en una sala o un ambiente tan silencioso como sea posible.
- Si se puede, trabajar con un dispositivo que permita la regulación manual de los niveles de entrada del sonido.
- En caso de error, dejar márgenes (silencios) para introducir cortes y repetir el fragmento erróneo.
- Utilizar todas las posibilidades de Camtasia: grabar el sonido de la presentación, importar clips de audio externos, modificar el volumen, eliminar el sonido de fondo, introducir fundidos de entrada y salida (*fade-in, fade-out*).

### 1.2. La importancia de la voz en *off*

En una presentación virtual, necesariamente será necesario **grabación de voz**. Puede que incluya vídeo y que nos presentemos hablando. Puede que solo pongamos voz sobre el pase de diapositivas. Pero en todos los casos poner voz será un requisito mínimo. Y hemos de tener en cuenta que la voz tendrá un impacto notable en el buen aspecto que pueda tener la presentación final.

Esta importancia de la voz no es algo exclusivo de los tipos de presentación de los que estamos hablando. Situados como estamos en un entorno social en el que lo audiovisual es omnipresente (televisión, radio y publicidad nos rodean por todas partes), estamos muy acostumbrados a oír buenas locuciones. De hecho, estamos tan habituados que normalmente no somos conscientes de la importancia de la voz y solo cuando hay carencias importantes en ella nos damos cuenta.

La voz es una de nuestras vías principales de comunicación.

Habitualmente nos comunicamos mucho de viva voz, es decir, hablar nos resulta algo muy natural. Pero no estamos habituados a oírnos a nosotros mismos. Normalmente, a todos nos resulta extraño cuando nos oímos grabados. Nos resulta muy difícil escucharnos, reconocernos y aceptarnos a nosotros mismos cuando oímos nuestra voz a través de un vídeo o de un medio que la contenga grabada. A todos nos suele sonar extraña, aparentemente, incluso ajena.

Una parte de esta extrañeza proviene del hecho de que cuando nos oímos hablar a nosotros mismos hay una serie de resonancias de nuestro propio cuerpo que modulan la percepción que tenemos de nuestra voz. Cuando oímos nuestra voz grabada en un dispositivo, estas resonancias no están y la voz suena diferente. Por otro lado, hay que contar con que cualquier aparato de reproducción del sonido hace un filtrado que lo modifica. La misma digitalización interpreta en forma de un número de cortes determinados una curva de sonido que en la realidad es continua. Tanto los aparatos sonoros como la digitalización del sonido suponen cambios respecto al sonido natural.

En este apartado lo que haremos será ver las opciones que tenemos para conseguir una reproducción del sonido lo más fiable y esmerada posible, dentro de las limitaciones de los equipos domésticos de los que disponemos, naturalmente. Aquí nos centraremos en este proceso, podríamos decir desde el punto de vista físico. En un apartado posterior hablaremos de cómo poder interpretar o modular mejor nuestra voz, qué podemos hacer para conseguir una voz lo más clara y convincente posible. Son dos cosas diferentes, a pesar de que las dos se dan de manera simultánea durante la grabación.

De momento separaremos los dos procesos, pero dejando claro que es una separación artificial. Después, cuando pongamos voz, deberemos controlar simultáneamente tanto las operaciones de grabación, como la interpretación que hacemos de lo que decimos.

### 1.3. La voz profesional, la voz casera

Inicialmente, intentaremos comprobar de manera explícita la importancia de una voz en *off* bien puesta en un clip de vídeo. Escucharemos el siguiente clip con la voz del mismo editor que monta el clip y con la voz de un locutor profesional. De hecho, este es un procedimiento habitual en la edición de vídeo. A menudo el propio editor graba el *off* él mismo para tener la pauta sonora de lo que tiene que montar, y una vez tiene la banda de imágenes definitiva,

#### Texto escrito

No es la única vía de comunicación porque el texto escrito se está convirtiendo en otra vía de importancia creciente. Y hoy en día podemos decir que el texto está especialmente potenciado de nuevo a través de las redes sociales.

pasa a realizar la locución con un profesional de la voz. Podemos comprobar no solo que las dos voces difieren notablemente en muchos aspectos, sino que la apariencia de todo el vídeo parece muy diferente.



La voz en *off*, la banda sonora, tiene un peso muy importante en el acabado final de un vídeo.

En una presentación sucede lo mismo, la presencia que crea una voz más o menos bien puesta es parte del acto comunicativo. Una voz atractiva no es condición suficiente para hablar de una buena presentación, pero sí una condición importante. Y, naturalmente, no hablaremos aquí de una voz profesional. Intentaremos simplemente dar pautas para trabajar la propia voz para que sea convincente y creíble, atractiva a quien la escucha.

Esto no es algo que se limite a la presentación de un proyecto. De hecho, saber hablar en público es una competencia que probablemente tendremos que poner en juego repetidamente durante nuestra vida profesional.

Por ejemplo, en la presentación de un proyecto a unos posibles clientes o en el supuesto de que nos pidan una charla relacionada con nuestro ámbito de experiencia.

Sea como fuere, mejorar nuestra expresión oral será una competencia necesaria tanto para nuestro recorrido como estudiantes, como para nuestro recorrido profesional futuro.

Los factores que permiten caracterizar una buena voz en *off* son variados. Ahora nos centraremos en los que se relacionan o dependen de una grabación técnica correcta y una cuidadosa edición posterior. Los contenidos relacionados con el texto por sí mismo, lo que se dice y cómo se dice, cómo se entona, los analizaremos más adelante.

#### 1.4. El equipo para la grabación

En primer lugar, analizaremos algunos ejemplos para aislar y comentar problemas habituales que surgen al grabar la voz en *off*.

Para los ejemplos grabaremos con distintas configuraciones el texto siguiente:

"La mayor parte de los mensajes que vehiculan los medios de comunicación tienen una finalidad persuasiva, es decir, están encaminados a conseguir un efecto sobre el receptor, que puede consistir en cambios de actitud o en la realización de determinados actos.

Pero este objetivo persuasivo no solo se realiza a través de los medios. Uno de los elementos que más contribuyen a la persuasión es la vehiculación de un significado a través de los discursos. Dicho de otro modo, el discurso persuade porque vehicula componentes con los que el auditorio conecta".

Escuchemos en primer lugar dos versiones del texto.

La primera se ha grabado con el micrófono incorporado del propio dispositivo. Sea una cámara de vídeo, un portátil, una webcam o un móvil, son muchos los dispositivos que incorporan un micrófono interno para captar la voz. En la mayor parte de los casos son micrófonos preparados para captar el sonido ambiente, pero no la voz. Veamos el resultado que podemos obtener.



Ejemplo.  
Audio  
grabado  
con un  
micrófono  
incorporado

La segunda muestra la hemos grabado con el mismo dispositivo pero enchufándole un micrófono a la entrada de línea. Después hablaremos de los micrófonos y de cuáles son las entradas de línea. Ahora simplemente mostramos el ejemplo sonoro para compararlo con el anterior.

#### Referencia

Es un texto formado por varias frases extraídas del artículo de Arantxa Capdevila, "La retòrica de l'objecte". <http://www.raco.cat/index.php/temes/article/view/29832>.



Ejemplo.  
Audio  
grabado  
con un  
micrófono  
autónomo

Hay varios factores técnicos que explican la diferencia tan clara que observamos entre las diferentes grabaciones del audio.

- Por un lado, está el tipo de micrófono que utilizamos, como veremos a continuación.
- Por otro, hay factores que podemos resumir básicamente en la direccionalidad del micrófono, la distancia a la que se coloca la fuente sonora del dispositivo y la posibilidad de regulación de los niveles de entrada.

### 1.5. Tipos de micrófonos y conectividad

Sin entrar a ver una tipología de micrófonos profesional, nos limitaremos a comentar las opciones de micrófonos que tenemos en un entorno doméstico. Y también veremos cómo conectarlos al dispositivo que utilizamos de captura. Veremos diferentes casos.

En primer lugar, consideramos el **micrófono que podemos tener incorporado en la misma pantalla**. Por ejemplo, es el caso de los portátiles. Estos disponen de una cámara y de un micrófono incorporado en la pantalla. Normalmente los utilizamos a corta distancia y están diseñados para este uso, tanto la cámara como el micrófono. El sonido que recogen es útil para comunicaciones tipo chat o videoconferencia, suficientemente claro para la comunicación pero no bastante limpio como, por ejemplo, para poner una voz en *off* a un vídeo o a una presentación.



En segundo lugar, y siguiendo con el mismo portátil, podemos **conectar un micrófono a la línea de entrada del sonido**. Habitualmente hay dos conexiones de línea, una para conectar los auriculares y otra para conectar un micrófono.



También en los equipos de sobremesa encontramos la misma configuración. En este caso las funcionalidades son las mismas.



Veamos los tipos de micrófono que podemos conectar a estas entradas.

En primer lugar, tenemos un **micrófono de mano**. Pueden ser más o menos direccionales (comentaremos este concepto en el próximo apartado) y los podemos aproximar a la persona que habla a la distancia que consideremos idónea. En este sentido, permiten recoger mucho mejor el sonido que el micrófono incorporado que veíamos anteriormente.



Además, otra opción que tenemos es la de usar un **micrófono inalámbrico**. En este caso, disponemos de la unidad receptora, que podemos conectar por línea a la entrada del ordenador. Esta unidad recibe la señal de la unidad emisora, que colocamos a la persona que habla. Como es inalámbrico, esta tiene

libertad completa de movimientos y se puede situar a distancia. El micrófono lo esconderemos entre la ropa y lo situaremos cerca de la fuente sonora, por ejemplo, en el cuello de la camisa.



Como podemos ver, tenemos una primera dicotomía entre usar el micrófono incorporado del ordenador o conectar uno a la entrada de línea. Dentro de la segunda opción, podemos utilizar micrófonos de mano, que podemos enchufar mediante un cable, o micrófonos inalámbricos.

Estas mismas opciones las tenemos si usamos una cámara de vídeo o una de fotografía. Entre estas últimas son especialmente interesantes los nuevos modelos réflex que incorporan también funciones de vídeo.

El proceso de utilización en estos dispositivos es muy cómodo. Especialmente en los que tienen una tarjeta como soporte de grabación. Veamos en el siguiente vídeo el proceso para grabar con la cámara de fotos y pasar la grabación al ordenador.



También existe una funcionalidad en estas cámaras que las hace muy interesantes en el supuesto de que tengamos una y no dispongamos de micrófonos externos. Podemos aproximar el micrófono a la persona que habla como si fuera un micrófono autónomo. Como en este caso descartaremos la imagen, ya que solo nos interesa el sonido que captamos, no nos preocupará la parte de vídeo (incluso lo podemos hacer con la tapa puesta).

### 1.6. La direccionalidad del micrófono

Hablamos de la direccionalidad del micrófono para referirnos al área que cubre el dispositivo, a la zona más o menos amplia de donde capta el sonido.

Si el micrófono tiene una direccionalidad muy amplia, si tiene un ángulo de captura muy abierto, captará el sonido del ambiente de todas partes. Si tiene un ángulo cerrado, se concentrará más en una única fuente, como la voz. Esta propiedad determina en buena parte la naturaleza del micrófono. A partir del ángulo de captura hablamos sobre todo de **micrófonos omnidireccionales** y **unidireccionales**.

- El micrófono omnidireccional presenta una misma sensibilidad a todos los sonidos que le llegan, vengan de la dirección que vengan. Son micrófonos, por lo tanto, que captan la voz de la persona que habla, pero también todos los ruidos que provienen del entorno.
- El micrófono unidireccional, en cambio, tiene un ángulo de captura mucho más reducido, de modo que es especialmente sensible al sonido que proviene de una dirección concreta. La reducción del ángulo de captura está en relación, habitualmente, con el precio del dispositivo: un micrófono capaz de captar el sonido de una persona que habla a una cierta distancia y limitar los sonidos provenientes del entorno, cuanta más precisión tenga, más caro será. Para las necesidades que veremos aquí tendremos suficiente con un micrófono ligeramente unidireccional que podamos conectar a la entrada de línea del dispositivo que utilizamos para grabar.

Como ejemplo, podemos ver este clip. La voz del guarda está grabada a distancia, con el operador de sonido detrás del grupo. Aun así, el micrófono aísla los sonidos del hombre.

Después de la charla al grupo captada con micrófono direccional, podemos observar una entrevista hecha con micrófono inalámbrico.

#### Lectura recomendada

Podemos encontrar más información sobre los micrófonos en este artículo de Wikipedia: <http://ca.wikipedia.org/wiki/Micr%C3%B2fon>.



### 1.7. El factor de la distancia

Aparte de la direccionalidad, hay un segundo factor importante que determinará la calidad de la captura. Si la persona que habla está muy lejos del micrófono, la captura será tanto de la voz, como probablemente de los sonidos del ambiente. Aquí interviene también el factor de direccionalidad anterior, es evidente. Pero debemos tener claro que de un mismo micrófono obtendremos un mejor resultado si no lo ponemos demasiado lejos de la fuente sonora. Y a la inversa, tampoco nos hemos de situar demasiado cerca. Si el micrófono está demasiado cerca de quien habla, el sonido se saturará.

En un estudio de sonido, encontrar el nivel óptimo es algo que se regula perfectamente por las mismas condiciones del estudio.

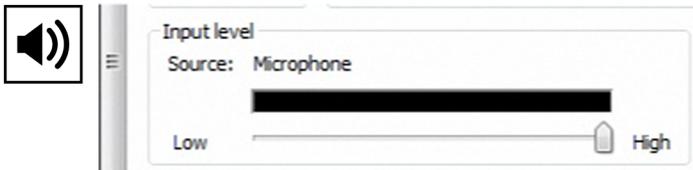
El locutor habla en una cabina insonorizada, utiliza micrófonos de calidad, el sonido va directamente al dispositivo de captura y el técnico de sonido regula perfectamente los niveles adecuados y monitoriza todo el proceso.

Nosotros partimos de la base de que grabamos en casa, que puede haber sonido ambiente y que no siempre dispondremos de un equipamiento sofisticado. Aun así, con la tecnología disponible en los equipamientos actuales podemos sacar unos buenos resultados.

En concreto, el tema de la distancia lo podemos resolver un poco por ensayo y error. Pero tendremos una buena referencia para escuchar en primer término cómo queda el sonido mientras hablamos si conectamos unos auriculares a la salida correspondiente del dispositivo que usamos. Escuchándonos a nosotros mismos a través de los auriculares tendremos una primera referencia de cómo puede quedar.

Por otro lado, tenemos también la opción de monitorizar directamente desde **Camtasia** el nivel del sonido entrante. Podemos ver en el siguiente clip cómo al grabar con el micrófono, **Camtasia** permite visualizar los niveles del sonido entrante. En este caso hemos capado con el micrófono de la webcam la sintonía de ICatFM. Hemos acercado el altavoz al micrófono hasta obtener unos

niveles determinados al indicador de **Camtasia**. Fijémonos en que podemos monitorizar aproximadamente el nivel del sonido que entra si nos fijamos en el indicador **Input level**.



La distancia entre quien habla y el micrófono es un factor que se debe tener en cuenta a la hora de ser cuidadosos con la grabación del audio. La distancia tiene que ser la correcta. Si es muy grande, si la persona habla muy alejada del micrófono, la voz quedará apagada y se captarán muchos sonidos del ambiente. Si la distancia es demasiado corta, si hablamos demasiado cerca o demasiado alto, la grabación quedará saturada. Hemos de encontrar la distancia idónea, y esto lo tendremos que determinar haciendo algunas pruebas de sonido. Grabaremos un fragmento de prueba y veremos cómo queda. Y en este sentido, tal y como hemos comentado, será una referencia clave ver los niveles que quedan en la gráfica sonora del archivo grabado.

En estos dos clips podemos comparar dos versiones de la misma entrevista. Una captada con el micrófono incorporado a la cámara, por lo tanto, un micrófono que está lejos de la fuente sonora. El otro captado con el micrófono inalámbrico. Aquí, la distancia entre la fuente sonora y el micrófono es muy corta. El sonido mejora notablemente.



#### Ved también

Veremos más adelante, al hablar de la edición de audio en un apartado posterior, dónde encontraremos esta opción dentro de **Camtasia** y cómo podemos modificar o editar los niveles.



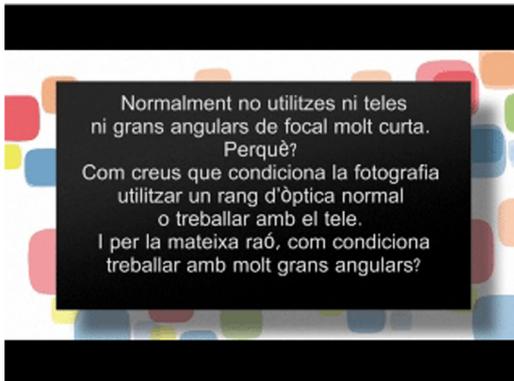
### **1.8. La regulación del nivel de entrada**

Veamos el tercer factor que hemos comentado y que influirá también en la grabación que llevemos a cabo. Se trata de poder regular manualmente o no el nivel de la captura.

Si el dispositivo de captura solo permite una regulación automática, nos encontraremos con una serie de problemas que no podremos regular con las opciones que tendremos en el supuesto de que el dispositivo permita una regulación manual. Desgraciadamente, muchos dispositivos, cada vez más, solo tienen la opción automática.

Justo es decir que mientras la persona habla esta regulación automática funciona muy bien. Los niveles se van ajustando, de manera que si la distancia entre locutor y micrófono es correcta, la grabación es correcta. El problema más bien se da cuando hay silencio. Antes de comentarlo con más detalle veamos algunos ejemplos.

La grabación que viene a continuación se ha hecho con una cámara de vídeo con regulación automática del sonido. Se ha conectado el micrófono inalámbrico a la entrada de línea. Fijémonos en que mientras la persona habla el nivel de sonido es el correcto. El problema se produce cuando hay un silencio relativamente largo, como pasa sobre todo al inicio de la entrevista. En el segundo clip podemos ver la entrevista editada. En este caso, el control automático de la cámara va incrementando la sensibilidad y empiezan a magnificarse los sonidos del ambiente que inicialmente eran imperceptibles. El ruido del aire acondicionado, el murmullo de la calle o cualquier ruido del ambiente crean un zumbido molesto.



FALTA AUDIO

Ejemplo de audio. Entrevista a Carles Verdú.

En el ejemplo que viene a continuación se ha utilizado también un micrófono inalámbrico, pero en este caso se ha conectado a una cámara con control manual de la entrada de sonido. Aquí hemos regulado el volumen de la voz para que quede a un nivel adecuado. Cuando hay un silencio, como no hay sensibilidad automática del dispositivo, el nivel se mantiene y los ruidos del fondo no pasan a primer término, como en el caso anterior.

FALTA AUDIO

Ejemplo de audio: entrevista a Jaume Badia.

### 1.9. La edición del sonido con Camtasia

Tenemos básicamente dos vías para incorporar el sonido de la presentación:

- Una es incorporar el sonido directamente en Camtasia, sea a través del micrófono incorporado al equipo, sea a través de un micrófono enchufado a la entrada de línea.

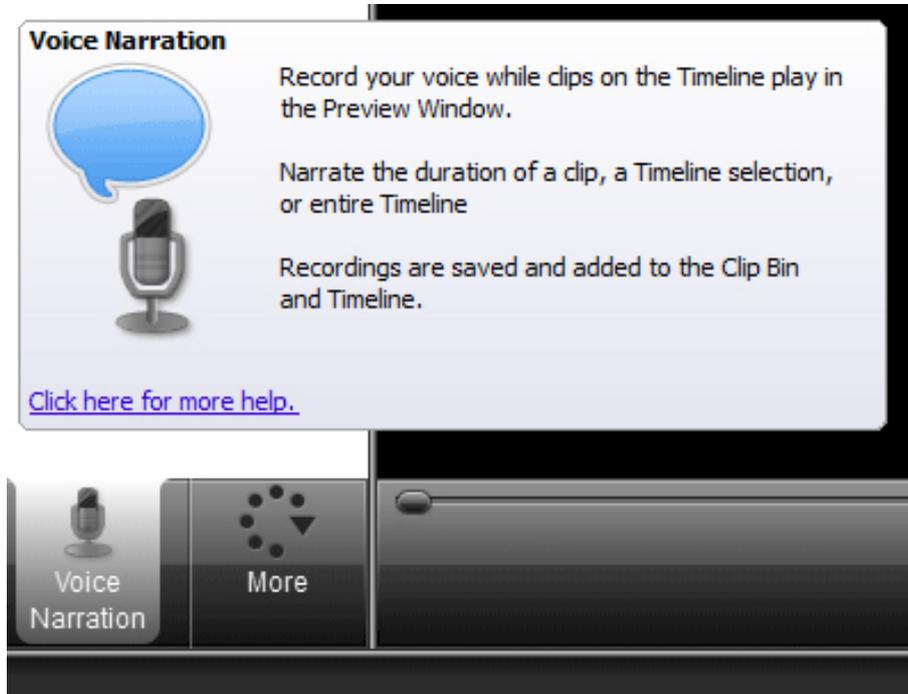
- La otra es incorporar el sonido en un dispositivo externo (una cámara de vídeo, de fotografía, una grabadora de sonido, etc.) y desde este, importar el sonido a Camtasia.

En el primer caso utilizaremos las funcionalidades de **VoiceNarration** del programa. En el segundo, las de **Audio**. Veamos las opciones a continuación.

### 1.10. Voice narration

Elegiremos esta opción en el caso de poner voz directamente desde **Camtasia**. Tiene la ventaja de incorporar sin más pasos la voz en el programa en el que estamos trabajando. También la de disponer de las herramientas de edición y control de **Camtasia**.

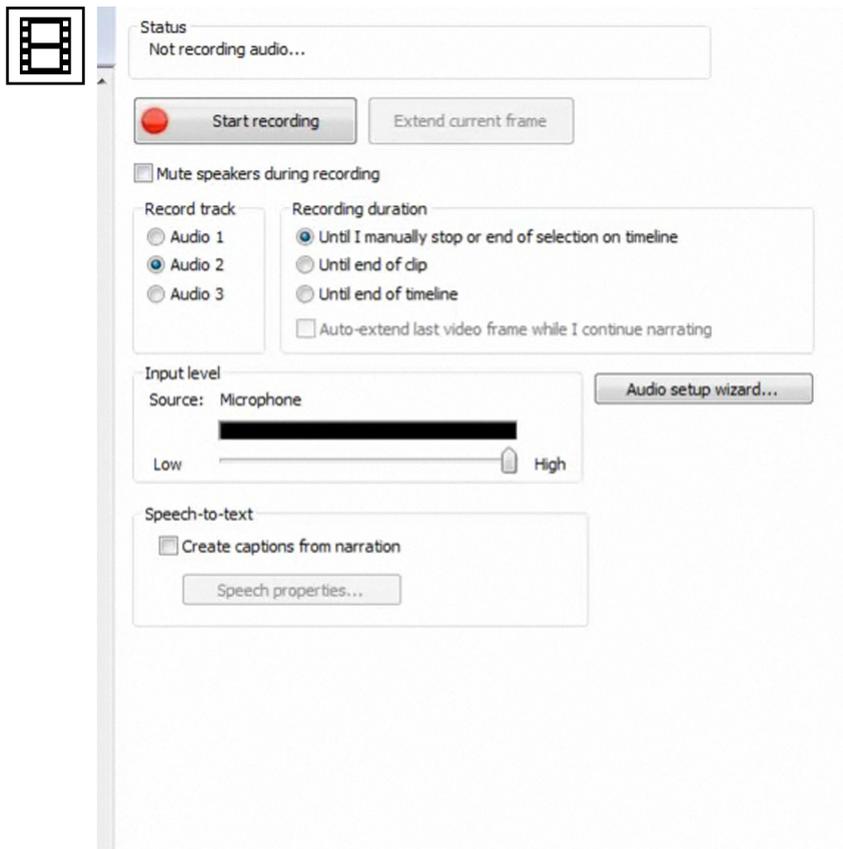
Accedemos a la función mediante el icono **Voice Narration**, que encontramos en la barra inferior de la ventana del proyecto. Como se comenta en la descripción asociada al icono, la grabación de la voz tiene lugar al mismo tiempo que se reproduce la línea de tiempo. Esto implica que podemos poner un clip hecho previamente en la línea de tiempo y poner voz mientras vemos cómo evolucionan los contenidos que tengamos en la composición. Por otro lado, el sonido grabado se incorpora directamente al proyecto en el que estemos trabajando.



El proceso de grabación del audio empieza presionando el botón **Start recording**. Atención en este punto, no lo confundamos con el que hay situado encima de **Recordscreen**, que lo que hace es grabar toda la pantalla. Ahora solo queremos grabar el audio.

Una vez se ha iniciado la grabación del audio, el botón pasa a verde y tiene la denominación de **Stop recording**. Cuando lo volvamos a presionar se parará la grabación. Pero mientras esta dura podemos ver en **Inputlevel / Source: Microphone** cómo se van visualizando los niveles del sonido que entra.

Cuando hayamos acabado la grabación presionamos **Stop recording** y se abre el cuadro de diálogo **Save Narration As**, que nos permite guardar la grabación que hemos hecho en un formato de audio como el **wav**.

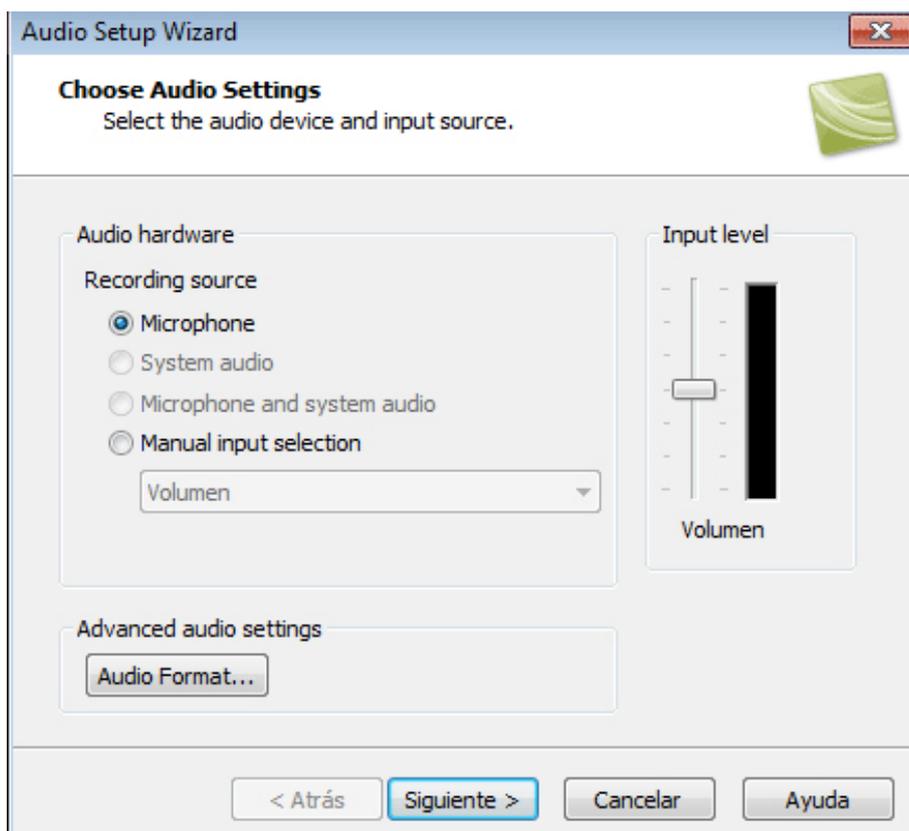


Una ventaja importante a la hora de usar esta opción es que facilita el hecho de poner voz sobre un clip o unos contenidos que tengamos previamente en la línea de tiempo. De este modo, favorece la sincronización de la voz con la banda de imagen sobre la que hay que poner la locución. En el cuadro de diálogo de **VoiceNarration** hay varias opciones que determinan el control de la grabación del audio en relación con la banda de imágenes. Son las que encontramos en **Recording narration** y que permiten determinar si la grabación del audio se puede parar manualmente o al final de la selección que podamos tener en la línea de tiempo (primera opción), si se para cuando finaliza la reproducción del clip (segunda opción) o si tiene la misma duración que la que tenemos en la línea de tiempo.

Continuando con las opciones de **VoiceNarration**, tenemos la opción de ajustar el nivel del audio de entrada mediante el de diálogo **Audio setup wizard**. Cuando entramos vemos que existe la posibilidad de regular el nivel de entrada del micrófono que estemos utilizando mediante el control de **Input level**.

Ajustando el regulador de este control podremos obtener el nivel adecuado de la narración que estemos haciendo. Recordemos que este nivel dependerá en buena parte del volumen de la voz con el que hablemos y de la distancia que haya entre la persona y el micrófono.

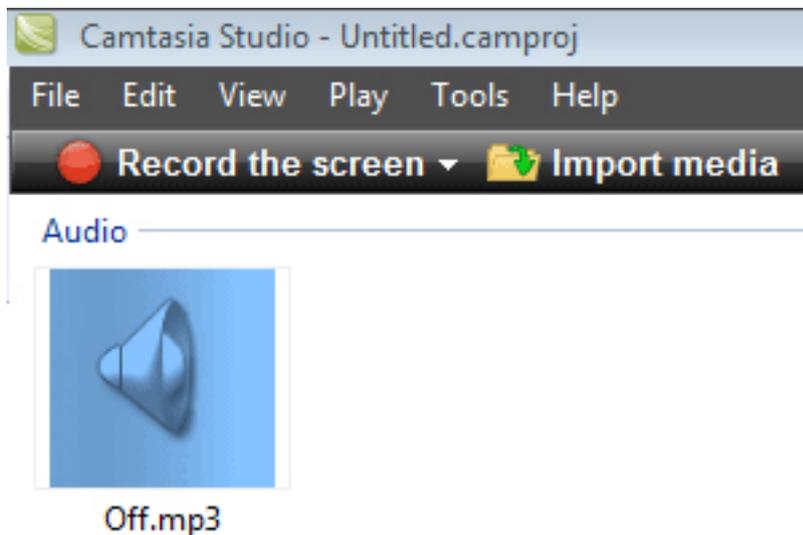
Otra opción útil es la de dejar que sea el programa automáticamente el que regule los niveles de sonido que considere óptimos. Llegamos a esta opción a partir del botón **Siguiente** del cuadro anterior. Podemos ver el proceso que se va a realizar en el siguiente vídeo. Después de presionar **Siguiente** entramos en el cuadro **Tune Volume Input Levels**, que permite ajustar los niveles sonoros de la entrada que esté seleccionada (el micrófono en este caso). A continuación presionamos el botón de **Auto-Adjust Volume** y vemos que se inicia una cuenta atrás antes de empezar el proceso de ajuste (se indica mediante **Begin speaking in 3 / 2 / 1 segundos**). A continuación, mientras está activo el botón **Go**, se trata de que hablemos al micrófono con la voz normal que usaremos para la locución. Una vez hecho el análisis aparece la indicación **Done**, y en **Status** nos indica si la prueba ha sido fiable o si hay que repetir la locución. Si los niveles son adecuados, podemos pasar a llevar a cabo la locución.



## 1.11. Audio

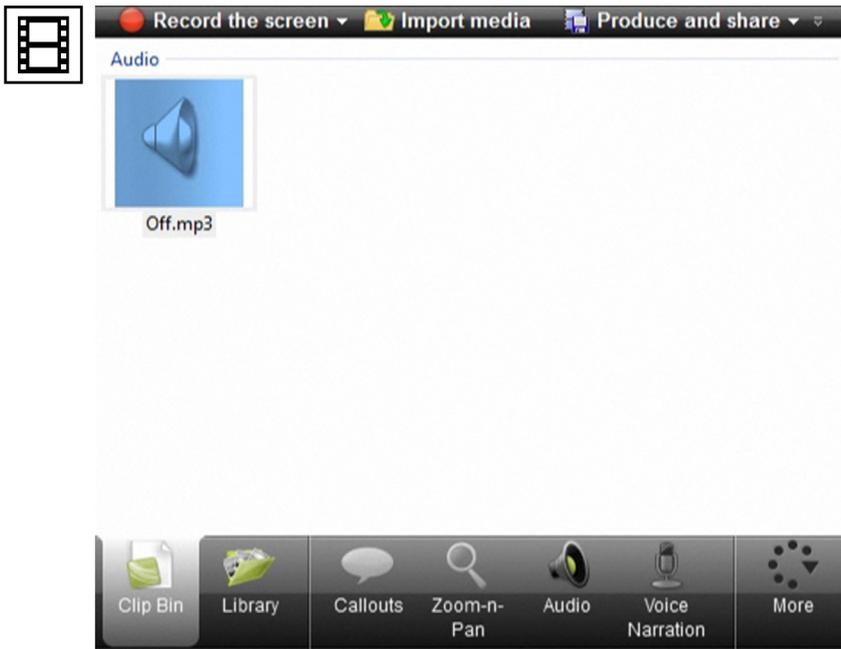
Una vez vistas las opciones de poner voz directamente desde **Camtasia**, analizaremos las de trabajar con un audio que hayamos podido grabar con un dispositivo externo, como una cámara de fotografía o vídeo o una grabadora de mp3, por ejemplo.

En este caso, tendremos el archivo externo en un formato de audio (**aiff**, **wav**, **mp3**, etc.) que tendremos que importar al programa con el que estemos trabajando. Lo hacemos a partir del botón **Import media**, que nos abre el cuadro de diálogo a partir del cual podemos localizar el archivo sonoro. Al aceptar su importación, el documento se incorpora en la carpeta **Clip Bin**, como podemos ver en el siguiente cuadro de diálogo. En este caso hemos importado el archivo **Off.mp3**. Se trata solo de un ejemplo. Cada cual incorporará en este punto el archivo de voz que haya grabado.

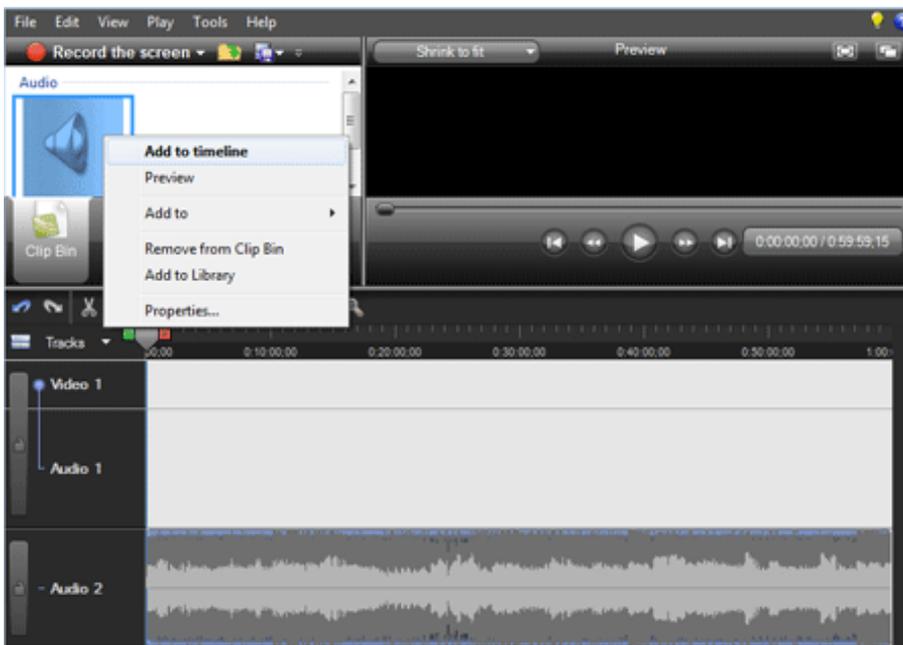


Este archivo lo podemos incorporar directamente en la línea de tiempo o lo podemos guardar en las librerías del programa. Esta última es una buena opción si estamos trabajando en un proyecto complejo y necesitamos ir manteniendo ordenados todos los **media** con los que trabajamos. Es el proceso que veremos en el vídeo siguiente.

En primer lugar, clicaremos con el botón derecho sobre **Off.mp3** y elegiremos la opción de **Add to Library**. A continuación se abrirá el cuadro de diálogo de **Library**, en el que por defecto están las carpetas predeterminadas. Crearemos una propia, que denominaremos **Offs**. Una vez creada, arrastramos el icono de **Off.mp3** que queremos incorporar a la librería. Veámoslo.



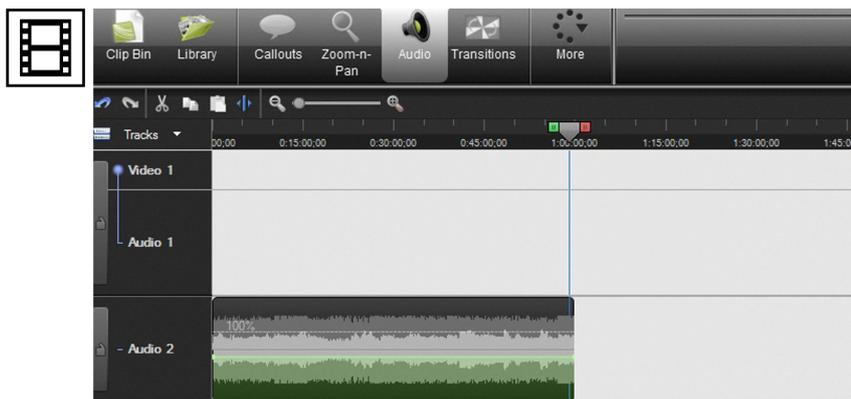
La opción de guardar los media en las librerías que podamos usar es opcional. Entendemos por media los archivos de sonido, de fotografía o de vídeo que usamos en el proyecto. Los hayamos guardado en librerías o los conservemos solo en el **Clip Bin**, el siguiente paso que daremos será el de incorporar el clip de audio a la línea de tiempo. Lo hacemos activando el clip con el botón derecho del ratón y eligiendo la opción de **Add to timeline**. Veremos que el audio se incorpora a la línea de tiempo. En este caso, a la pista de **Audio 2**.



## 1.12. Edición del audio

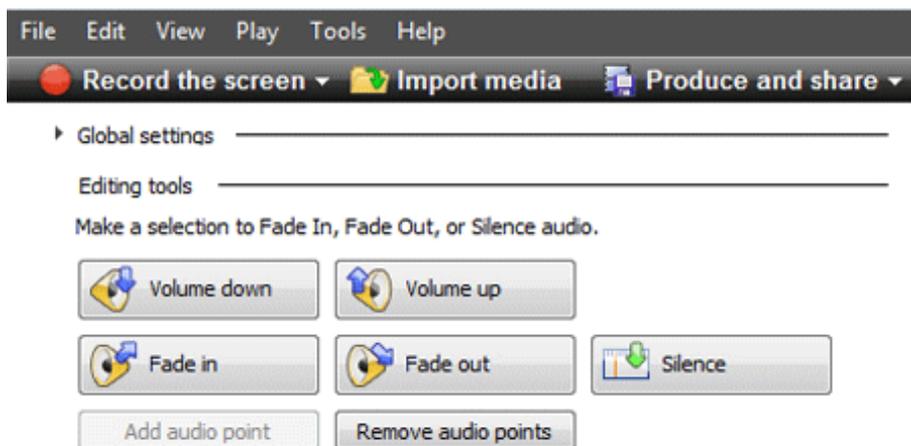
Veamos a continuación las opciones básicas para la edición del audio.

En primer lugar, fijémonos en cómo se representa el sonido en la línea de tiempo. La visualización se puede comprimir o dilatar. Según las operaciones que hagamos nos interesará trabajar con la totalidad de la pista. Y en este caso nos interesará comprimir la visualización, pero en otras ocasiones necesitaremos editar sobre fragmentos de tiempos muy cortos y expandiremos la visualización. Esta expansión o contracción de la visualización del clip la podemos controlar mediante los controles + / - del *zoom*, que se sitúa en la barra superior de la línea de tiempo. Veámoslo en el siguiente clip de vídeo.



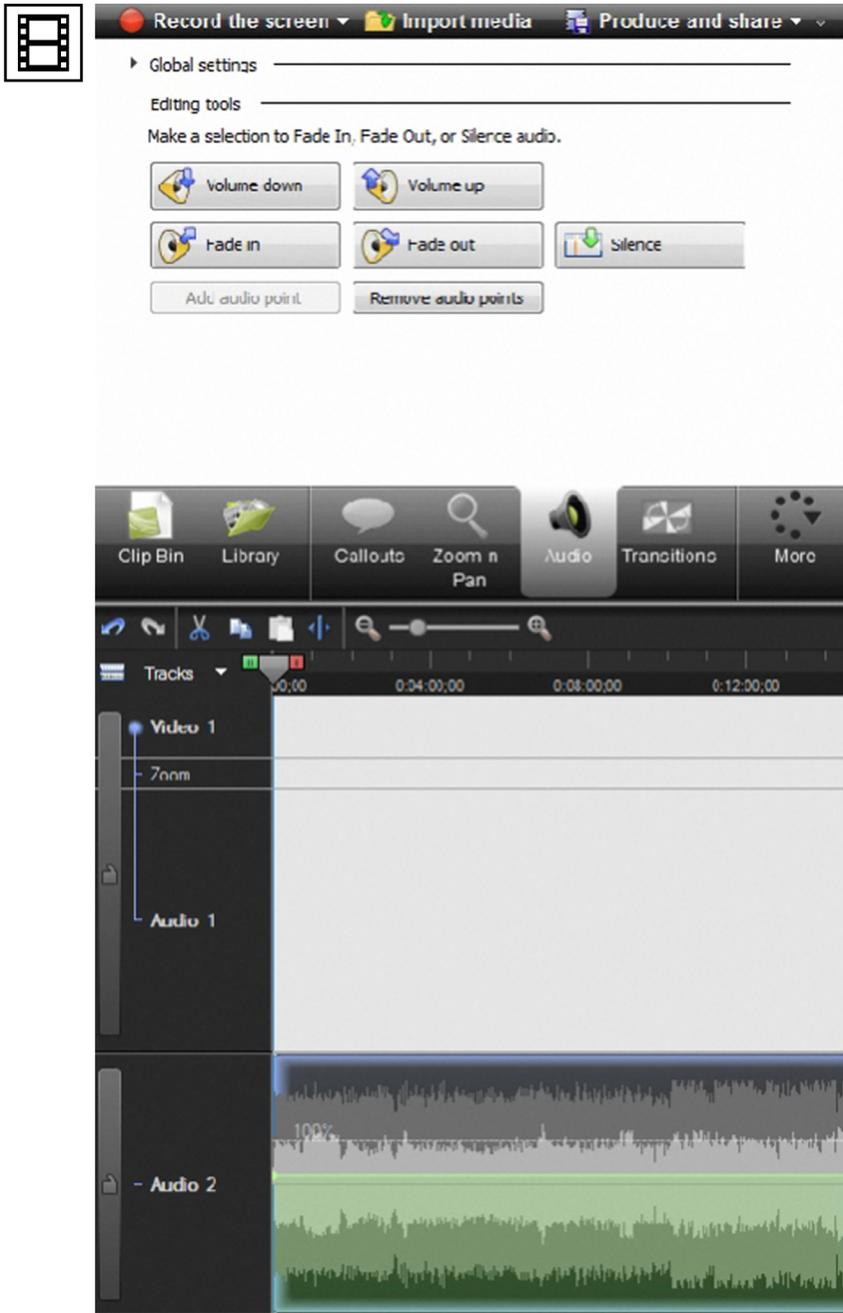
Una vez tenemos el clip en la línea de tiempo podemos ir al cuadro de diálogo **Audio** para la edición del sonido. **Camtasia** presenta funcionalidades para automatizar bastante estos procesos de edición que facilitan o rentabilizan el tiempo de trabajo. Las comentamos a continuación.

En primer lugar, nos encontramos con las opciones de **Globalsettings**, con las herramientas de edición (**Editing tools**) o instrumentos para variar el volumen de forma general en el clip o para hacer fundidos de entrada o salida. También podemos poner fotogramas clave (**audio points**). Vamos paso a paso para ver estas opciones.



En cuanto a **Globalsettings**, tenemos opciones para ajustar el volumen de manera genérica (**Enable volume editing**), para reducir el ruido de fondo o de frito que pueda haber en la grabación (**Enable noise removal**) o para optimi-

zar la voz en función de si quien habla es hombre o mujer. Lo mejor que podemos hacer con estas opciones es probar si nos mejoran el audio que tengamos en un proceso de ensayo error. Simplemente las podemos activar o desactivar clicando o no sobre las casillas correspondientes. Veamos en el siguiente vídeo los efectos de **Enable volume editing**. Fijémonos en que a medida que modificamos las opciones del desplegable, se modifica la visualización del audio que tenemos en la pista de audio 2 de la línea de tiempo.



Pasemos ahora a la parte de las herramientas de edición (**Editing tools**), que las veremos en funcionamiento en el clip de vídeo que mostramos a continuación. Nos encontraremos, en primer lugar, con las opciones de **Volumedown** y **Volumeup**. Estas dos actúan sobre toda la línea de tiempo, amplificando o reduciendo el volumen sonoro de todo el clip.

A continuación tenemos las opciones de **Fadein** y **Fade out**. En el clip de vídeo vemos el funcionamiento de **Fade in**. **Fade out** haría la función inversa y se aplicaría al final del clip.

**Fade in** es un fundido de entrada. Es decir, de un volumen de sonido constante, que es el que tenemos inicialmente en el clip **Off.mp3** con el que estamos trabajando, pasa a introducirse de manera gradual. Fijémonos en que en la línea de tiempo, la línea verde que representa el nivel sonoro pasa de 0 al volumen normal. Esta pendiente es la función de fundido de entrada (**Fade in**). Si aplicáramos un fundido de salida (**Fade out**), tendríamos la situación inversa. El volumen del sonido decrecería gradualmente hasta cero.

Finalmente, tenemos las opciones para trabajar con fotogramas clave (**Audio points**). En este caso marcamos puntos en la línea de tiempo en los que queremos que haya modificaciones manuales en el volumen sonoro. En el ejemplo del vídeo marcamos tres puntos. Una vez marcados los tres, si tomamos el del medio lo podremos subir o bajar de volumen. La variación afectará solo a la zona que hemos delimitado entre el primer y el tercer fotograma clave.

Finalmente, la opción de **Removeaudio points** borra todos los que podamos tener hasta un momento determinado y deja de nuevo la línea de tiempo como la teníamos al inicio. Veamos el vídeo.

The image displays the audio settings and timeline of a video editing application. At the top, a navigation bar includes 'Record the screen', 'Import media', and 'Produce and share'. Below this is the 'Global settings' section, which contains several checkboxes: 'Enable volume leveling' (checked), 'Enable noise removal' (unchecked), and 'Enable voice optimization' (unchecked). The 'Volume leveling' section shows a 'Volume variation' dropdown set to 'Medium volume variation' and a visual waveform diagram with an arrow indicating a reduction in peak volume. Under 'Advanced', there are radio buttons for 'Male voice' (selected) and 'Female voice'. The 'Editing tools' section provides options to 'Make a selection to Fade In, Fade Out, or Silence audio', with buttons for 'Volume down', 'Volume up', 'Fade in', 'Fade out', 'Silence', 'Add audio point', and 'Remove audio points'. The bottom portion of the image shows a multi-track timeline with tracks for 'Video 1', 'Audio 1', and '- Audio 2'. The 'Audio 2' track features a green audio waveform and a volume level indicator set to 100%. The timeline includes a time scale from 00:00 to 00:04:00 and various editing tools like cut, copy, and zoom.

## 2. Hablar en público

### 2.1. Aspectos clave de este apartado

- El miedo de hablar en público es normal y se puede superar con la experiencia.
- Tener presente que no tendremos el *feedback* habitual en una presentación por el hecho de ser asincrónica. Al principio puede resultar extraño hablar “solo”.
- Recordar siempre que somos expertos en el tema de la presentación.
- Los objetivos de una charla son conseguir y mantener la atención de la audiencia y comunicar un mensaje.
- Acciones para hacer una buena charla:
  - Preparar un esquema de lo que se dirá. Tiene que ser un guion general, no un guion detallado a leer en voz alta. Leer aburre, es mejor improvisar y adaptar el discurso a las circunstancias.
  - Captar la atención y despertar el interés con una introducción. Resumir en pocas palabras de qué hablaremos. Introducir temas como si hiciéramos titulares o tuits de Twitter.
  - Presentar las ideas siguiendo una estructura lógica. Anotar los puntos de los cuales hablaremos, representarlos en un gráfico, ordenarlos. Evitar conceptos descontrolados y pensamientos erráticos.
  - Planificar y mantener un ritmo. Gestionar el tiempo disponible y controlar cuánto tiempo se dedica a cada concepto.
  - Personalizar el mensaje. Tener en cuenta detalles que nos conecten con quienes escuchan.
  - No leer el texto de las diapositivas. Si es necesario, utilizar palabras diferentes para reforzar el mensaje sin reiterar.
  - Hacer un resumen final.
- Estilo del lenguaje oral:

- Dejar pausas para respirar. Hacer frases cortas mejor que largas.
- Construir las frases con la estructura de sujeto, verbo, objeto directo, objeto indirecto.
- Ser breve, ir al grano y no divagar.
- Usar vocabulario que transmita una actitud positiva.
- Evitar la monotonía en el tono de voz. Hacer variaciones de volumen entre palabras y frases.
- Utilizar el silencio como recurso para destacar ideas clave.
- Hablar mirando un punto lejano para no bajar la voz.

## 2.2. El miedo a hablar en público

El miedo a hablar en público es algo que se da con frecuencia en muchos de nosotros. No es lo mismo una conversación entre amigos que tener que salir ante un grupo de gente que nos escucha. Un auditorio, este, que quizá espera que le comuniquemos ideas o contenidos que desconoce, que quizá tiene una actitud positiva hacia nosotros, o que, si estamos menos de suerte, está predispuesto a criticar y rebatir nuestra comunicación. Las situaciones en las que hemos de romper el silencio ante un conjunto de personas que será el receptor de lo que decimos nos pueden generar con facilidad nerviosismo, confusión, incluso un cierto grado de miedo. Es lo que se conoce habitualmente como el **miedo a hablar en público**.

Esta situación se puede dar perfectamente con ocasión de tener que presentar un proyecto profesional ante un posible cliente. Puede producirse también a raíz de tener que dar una conferencia o una charla sobre un tema. O presentarse con motivo de tener que defender oralmente y ante un tribunal un trabajo final. Una situación, esta última, cercana al caso que nos ocupa. Sea cual sea el motivo, en todas las ocasiones nos jugamos algo importante con nuestra presentación oral. En todas resulta vital hacer la exposición oral de manera correcta, a ser posible de manera brillante.

## 2.3. La presentación del trabajo final

Concretemos en la situación de presentación de un trabajo final ante un tribunal como el que nos encontramos ahora nosotros. Como integrantes de unos estudios no presenciales, es evidente que la presentación y la defensa oral de nuestro trabajo final tendrán unas especificidades propias, una de las más importantes es precisamente la que se refiere a la forma de presentación.

Nosotros no estaremos en la situación de encontrarnos ante un tribunal cuyos miembros estén cara a cara con el ponente. En lugar de esto enviaremos una presentación grabada.

Debido a esta situación de virtualidad, todos los elementos que comentaremos en este apartado puede que no los encontremos aquí o que no sean demasiado relevantes. En este sentido, destaca especialmente el *feedback* comunicativo que se da o se debe dar en una presentación cara a cara. Aquí grabaremos una presentación digital que enviaremos a través de la web y que será visionada de manera asíncrona. No habrá la presentación sincrónica que se daría si la presentación fuera a través de un medio como la videoconferencia, por ejemplo. Cada situación puede tener sus ventajas y sus inconvenientes.

Pero a pesar de esta falta de *feedback* comunicativo, algo que a menudo es inconsciente pero que desempeña un papel muy importante en cualquier acto de comunicación, en este apartado sí que comentaremos la **importancia de la voz**. Veremos cómo la voz desempeña o puede desempeñar un papel importante en una presentación. También en su forma de modalidad virtual que ahora nos ocupa. De hecho, si descartamos el tema del *feedback*, el resto de los contenidos que se refieren al mensaje oral intervendrán mucho en el éxito de nuestra presentación, algunos lo harán de manera tan crítica como en una situación cara a cara.

En resumen, comentaremos el tema de la presentación oral en general y concretaremos tanto como sea posible en la situación de presentación virtual, que es la que nos ocupa a nosotros en este momento.

#### **2.4. A hablar en público se aprende**

Vamos a ver pues un primer punto sobre la habilidad de hablar en público. Seguro que todos conocemos ejemplos de personas que tienen una gran facilidad para comunicar, para convencer o ganarse a su auditorio. Quizá algunas de estas personas tienen esta capacidad de una manera prácticamente innata. Como una potencialidad que aparentemente no les supone ningún esfuerzo, puede parecer que hayan aprendido a hablar convincentemente del mismo modo que han aprendido a hablar. Pero a pesar de esta apariencia, es muy probable que esta habilidad sea el resultado de un proceso de aprendizaje.

Expresarse de forma oral correctamente es algo que se adquiere, no es innato. Puede que sea un proceso más o menos consciente, pero siempre hay un proceso de aprender.

Aquí, naturalmente, partiremos de la premisa de que hablar en público es una competencia que se puede educar. Que se aprende y que evoluciona con el conocimiento de la técnica y con el aprendizaje. Hay estrategias que nos ayudan a mejorar y las iremos viendo.

## 2.5. Las fases de una presentación oral

Una buena comunicación oral no es el resultado de la improvisación, sino la consecuencia de algo planificado y preparado anteriormente. De la planificación se deriva un esquema y el ponente hará bien en tener en mente esta estructura a medida que habla. Aunque no la verbalice, será importante que en todo momento sepa dónde se encuentra, en qué punto del esquema está, de dónde viene y hacia dónde va.

Una presentación oral consta de tres fases principales:

- **La preparación.** Entendemos esta fase como la que comprende todos los procesos que llevamos a cabo antes de la presentación oral. Procesos que tienen que ver con la documentación, el guion, la investigación de ideas y argumentos, etc.
- **La ejecución.** Esta es la fase que contiene el acto de comunicar propiamente dicho. Es decir, la presentación oral, la conferencia o la charla. Una fase que es en cierto modo el resultado de la preparación, pero que es también el resultado de las dinámicas que se establecen durante el discurso entre quien habla y quienes escuchan. Estas dinámicas pueden depender de rasgos muy leves, casi imperceptibles, del mismo orador o de la interacción que establece con los oyentes.
- **El análisis.** Esta fase consiste en la revisión posterior de la charla o presentación. Se trata de una reflexión y análisis que tiene el objetivo de llevar a cabo la detección de los errores que hayamos podido cometer o la valoración en positivo de las cosas que nos han salido bien. Una fase que en realidad da pie a recomenzar si en próximas ocasiones, cuando preparemos futuras presentaciones, tenemos en cuenta el análisis de lo que nos ha salido bien y de aquello en lo que nos hemos equivocado anteriormente. Como en cualquier actividad de la vida, la capacidad de análisis y crítica es un factor que favorece el aprendizaje constante.

## 2.6. La competencia en el conocimiento

Es evidente que hay un componente en todo lo que estamos comentando, cuya obviedad provoca que no hablemos demasiado de él o que aparentemente no lo tengamos en cuenta. Hablamos de estructurar nuestro discurso, nuestra presentación, dando por sentado que somos competentes y quizá expertos en los contenidos de los que hablamos. Es algo obvio si hemos llegado a la

realización de un trabajo final, pero aunque sea por un momento, lo comentamos. Este es un primer factor, una premisa, sobre la cual construiremos la presentación.

Una buena presentación parte, por lo tanto, del conocimiento y la competencia sobre un tema, trabaja las técnicas adecuadas de comunicación y tiene el sello de una forma de hacer personal, propia e identificadora de nuestra manera de presentar y comunicar.

## 2.7. La fase de preparación

En este módulo estamos hablando de la presentación oral, pero es evidente que esta se encuentra totalmente imbricada con la preparación gráfica de la que se ha hablado en el módulo anterior. En una situación óptima habremos preparado la presentación gráfica sabiendo que será el guion de la presentación oral. No repetiremos aquí, por lo tanto, conceptos nuevos, sino que simplemente refrescaremos los puntos que ya se han comentado anteriormente. Y les añadiremos comentarios sobre qué diremos o qué comentaremos cuando hablemos mientras se visualizan las diapositivas en pantalla.

<b>Decíamos de la preparación de la presentación gráfica:</b>	<b>Comentamos sobre la preparación de la presentación oral:</b>
<p><b>1) Introducción a la exposición</b> Esta parte debe tener solo dos diapositivas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• En la primera, pondremos el título de la presentación, nuestro nombre, la fecha, el nombre de la universidad, facultad, departamento, empresa o el lugar donde hemos realizado el trabajo que exponemos.</li> <li>• En la segunda, pondremos la estructura de la exposición, y se han de enumerar a modo de índice los puntos que se tratarán en la presentación.</li> </ul>	<p>No nos convertiremos en lectores del texto escrito. Es una sensación muy mala que nos lean lo que ya vemos. Haremos una breve introducción hablada que se relacione con lo que hay escrito en pantalla. Intentaremos que el texto oral y el escrito se complementen, no simplemente leer lo que hay en la pantalla. Si los puntos del índice son muy cortos, se pueden leer por separado, pero trataremos de poner conectores en algunos puntos. Es una cuestión de tiempo. De los veinte minutos totales, ¿cuántos destinamos a este punto? No nos hemos de entretener más allá de lo mínimo necesario. Es un momento introductorio, estamos dando una primera imagen de nosotros mismos. Valoraremos la posibilidad de incluir vídeo, de dar como introducción la imagen de quién somos, de cómo hablamos, de qué presencia tenemos.</p>

<b>Decíamos de la preparación de la presentación gráfica:</b>	<b>Comentamos sobre la preparación de la presentación oral:</b>
<p><b>2) Introducción al tema</b> Esta parte debe ser el equivalente al 25-30% de la presentación, unas 2 o 3 diapositivas. Aquí plantearemos el problema, explicaremos el estado de la cuestión y señalaremos las soluciones propuestas. Se tienen que omitir, de toda la presentación en general y de esta parte en particular, los detalles. Como ya hemos dicho, las explicaciones detalladas irán adjuntas en la presentación. Si alguien del público quiere saber más detalles sobre algún punto en concreto, solicitará esta información en el turno de preguntas que suele haber después de las exposiciones orales. Es muy conveniente ilustrar esta parte de la exposición con diagramas de flujo. Un diagrama de flujo es un esquema para representar gráficamente un proceso. Se basan en la utilización de símbolos gráficos para representar operaciones concretas. Se denominan diagramas de flujo porque los símbolos utilizados están conectados por flechas, como vemos en los gráficos.</p>	<p>Presentación del problema, descripción del estado de la cuestión y planteamiento de las soluciones propuestas. Estamos en el punto central de nuestra presentación. Si presentáramos un guion escrito o una propuesta a una empresa o a un productor al que queremos convencer de las bondades de nuestro proyecto, este punto sería la sinopsis de todo el proyecto. De nuevo es un momento importante. Aquí se demuestra nuestra capacidad de síntesis, pero también nuestro nivel de asertividad. Estamos convencidos de que el que presentamos es un buen trabajo y, aparte de las palabras que usamos, también el tono de voz –y la expresión corporal si estuviéramos en una situación cara a cara– tiene que manifestar la misma convicción. En las indicaciones sobre la presentación gráfica se comenta la importancia de la utilización de los diagramas de flujo. De nuevo, un elemento que tiene que ver con la capacidad de síntesis, de mostrar de manera visual y esquemática un problema del que se plantea una solución. Podemos recordar aquí que un elemento que nos puede ayudar mucho en este punto es el vídeo. El vídeo es un medio especialmente sintético como concepto. Hacer vídeos demasiado largos, que no sinteticen, siempre acaba siendo un gran error. Este puede ser un momento para valorar si la inclusión de vídeo aquí nos puede ayudar. Por poner un ejemplo. Hemos resaltado la importancia de los mapas visuales, de los diagramas. Pensamos que un icono en un diagrama puede ser perfectamente un vídeo de muy corta duración pero muy claro en la transmisión de un concepto. En este caso, deberemos tener la precaución de incluir dentro de lo que decimos, de nuestra presentación oral, el contenido del vídeo. Evidentemente será algo planificado y ensayado, y que muy trabado puede tener un notable efecto comunicativo.</p>
<p><b>3) Parte principal o cuerpo de la presentación</b> Esta es la parte más importante y es necesario que le dediquemos entre un 60 y un 70% de las diapositivas totales. En esta parte incluiremos las aportaciones que hacemos con nuestro trabajo, los resultados obtenidos y el significado del trabajo para el futuro. Es muy importante transmitir esta parte de la mejor manera posible.</p>	<p>Partimos de una presentación gráfica que ya ha sido preparada, que suponemos que es sobre todo visual, que no contiene textos largos, que no es una simple hoja escrita pasada a la presentación y sobre la cual leemos. Suponemos que la hemos trabajado bien, pero imaginemos ahora por un momento que no ha sido así. Es probable que si tenemos una presentación gráfica basada en texto y texto se nos ocurra simplemente leerla. Si es así, malo, la verdad. Ya no tenemos un error, sino un error al cuadrado. Como oyentes, todos hemos tenido la experiencia de alguien que sale a hacer una presentación y se dedica a leer lo que aparece en la pantalla. Y probablemente ha diseñado los textos en pantalla pensando que los leería. Bien es verdad que es una de aquellas situaciones en las que es difícil mantener la atención. A menudo porque como receptor piensas que si te va a leer lo que hay en la pantalla ya lo lees tú. Que probablemente perderás el tiempo. Es un mal planteamiento leer lo que hay en la pantalla, y muy mal planteamiento en esta situación en la que se supone que hemos de convencer y entusiasmar a los que nos escuchan de las bondades de nuestro proyecto. Aparte, la mayoría de las veces que leemos en público desconectamos los ojos de la audiencia. Pronto miramos más el papel que a las personas y estas se van desvinculando del acto comunicativo. Y además el volumen de la voz nos va bajando inevitablemente. Si mantenemos la vista lejos, el contacto visual con los que escuchan, más o menos inconscientemente intentaremos que les llegue nuestra voz. Mantendremos el tono. Si el destino principal de nuestra mirada es un papel cercano, bajaremos el tono. Si lo que hacemos es leer una pantalla, acabaremos hablando para la pantalla también. Aquí hay que hacer una excepción. Hay quien sabe leer un discurso o una presentación sin que prácticamente se note. Sin perder el contacto visual con los oyentes. Solo con una ojeada rápida sobre el texto escrito tiene suficiente para ir diciéndolo. Está claro que no es una primera lectura, sino que ha ensayado anteriormente y tiene el texto memorizado en buena parte. La conclusión es clara. Se puede leer un texto y hacer que la audiencia prácticamente no se dé cuenta. Pero es algo trabajado, algo que se puede hacer pero que va más allá del simple salir a leer. Al poner voz a nuestra presentación no nos encontramos hablando en directo pero sí que hemos de ser empáticos con la voz. Hemos de transmitir confianza y seguridad, ser agradables comunicando. Volveremos posteriormente sobre el tema. Continuemos ahora con los puntos de la presentación.</p>

<b>Decíamos de la preparación de la presentación gráfica:</b>	<b>Comentamos sobre la preparación de la presentación oral:</b>
<p><b>4) Conclusiones</b>            Esta parte está compuesta por una única diapositiva, en la que repetimos de manera resumida y concisa cuál ha sido la principal aportación del trabajo realizado (fijaos en que son conclusiones, no un resumen del trabajo). A pesar de que parezca contradictorio por el hecho de repetir contenidos, esta repetición nos asegura que el público recibe la idea principal que deseamos transmitir. Además, también podemos incluir en este punto sugerencias para el futuro o futuras líneas de trabajo.</p>	<p>Y en cuanto a la voz, llegados aquí, ya hemos comentado todos los puntos importantes. No leer lo que aparece en la pantalla, hacer un cierre elegante también de voz. Una frase escrita habitual como “Gracias por su atención” se puede convertir fácilmente en “Llegados aquí, no me queda sino agradecer la atención que me han dispensado”. Por poner un ejemplo. Estamos dando la misma información por las vías del texto y de la voz. Pero no usamos las mismas palabras, sino formulaciones complementarias. De nuevo, no caemos en leer en voz alta lo que dice literalmente la pantalla. Los que la miran ya saben leer por sí mismos.</p>

## 2.8. ¿Tenemos suficiente o queremos seguir?

Somos conscientes de que el tema de hablar en público, de cómo trabajar la voz, puede tener muchos niveles de extensión. Quizá solo lo tendréis que usar en esta ocasión y una vez pasada la presentación del trabajo final no necesitéis oír hablar más sobre ello. O quizá vuestra vida profesional os lleve a tener que hablar en público a menudo y necesitéis mucho más de lo que os podamos comentar en estos materiales. Sea como fuere, queremos dejar claro que quizá tengáis ya suficiente con lo que habéis leído hasta ahora. Y en este caso os podéis saltar perfectamente el resto del capítulo. A partir de aquí iremos comentando algunos aspectos del hablar en público. Sin que sea nada exhaustivo, sin que haya ningún tipo de obligación que os haga leerlo todo. Simplemente para aquel que le interese seguimos comentando algunos aspectos relacionados con la voz.

## 2.9. Importancia de la preparación

Fase de preparación de un discurso. Algunos autores recomiendan hacer una búsqueda creativa de ideas y argumentos. Pensar o ensayar varias combinaciones por su ordenación. Buscar y seleccionar recursos retóricos que podamos tener disponibles y usar durante la presentación. Es importante también memorizar el esquema del discurso. Llegar a automatizar acciones, maneras de decir, inflexiones de la voz, expresiones.

Esta fase de preparación es importante porque permite mejorar la competencia comunicativa de la persona que lleva a cabo la presentación. Memorizar el guion ayuda a controlar durante el discurso dos planos simultáneos que el orador tiene o debe tener en la cabeza. Uno de ellos es el plano del pensamiento, de los contenidos, de lo que expone. El otro es el plano del cómo lo dice, del cómo expresa, el plano del habla. Este doble plano, el doble nivel, implica estar alerta, además de a lo que se dice, también al lenguaje corporal, a cómo se gesticula y se mueve. A los signos del lenguaje corporal que constantemente se emiten.

Preparar una presentación cuidadosamente es una buena medida para evitar peligros, como el de **quedarse en blanco** ante la audiencia que tenemos delante. Es también un procedimiento de trabajo que permite afrontar las situaciones comunicativas que se presentan habitualmente en la vida profesional. Dicho de otro modo, si en el futuro hemos de presentar un proyecto, hacer una presentación de trabajo o dar una conferencia, no nos confiaremos dejando a la improvisación y a la espontaneidad nuestra comunicación. Más bien al contrario, intentaremos prepararla cuidadosamente y a conciencia.

## **2.10. Figuras retóricas**

Existe una gran imbricación entre literatura y oratoria. Algunas personas se expresan mucho mejor por escrito que oralmente. A otros les puede suceder lo contrario y quizá sean más fluidos y ricos comunicativamente de palabra que por escrito. Sea como fuere, hay una cosa segura: la riqueza de un texto, sea este oral o escrito, crece si se ponen en juego recursos literarios. La utilización de figuras retóricas nos ayudará a trabajar comunicativamente un texto, sea este oral o escrito.

Vamos a las figuras retóricas. No iremos más allá de denominarlas y dar referencias para facilitar webs de consulta por si en algún momento os interesa consultarlas y usarlas. Es importante que sepamos que son un recurso que se puede utilizar si en algún momento lo necesitamos.



### Enlaces recomendados

<http://www.scribd.com/doc/24653087/Figures-retoriques>

[http://www.iessantanyi.cat/catala/Tema\\_3I.pdf](http://www.iessantanyi.cat/catala/Tema_3I.pdf)

<http://www.xtec.cat/~jroca124/figures.htm>

[http://ca.wikipedia.org/wiki/Recurs\\_literari](http://ca.wikipedia.org/wiki/Recurs_literari)

<http://www.slideshare.net/LLenguablogpower/figures-retriques-1133501>

### Actividad

Como ejercicio complementario recomendamos escuchar y analizar la siguiente conferencia de Antonio González Barros. En ella podremos encontrar la utilización de varias figuras retóricas.

<http://www.youtube.com/watch?v=c5fE-jTifbo&feature=related>

## 2.11. Cada presentación es única

Probablemente, la presentación que haremos del trabajo final será muy pausada. Seguirá unos esquemas bastante predefinidos o más o menos comunes. Pero es probable que en el futuro hayamos de dar una charla, quizá hacer una presentación. Cada una de ellas será algo original que deberemos construir a partir del contenido del que hayamos de hablar. También las características de la audiencia influirán en la particularidad de la presentación que acabemos haciendo.

Incluso si explicamos un mismo tema, no llevaremos a cabo una misma presentación si quien nos escucha es experto en la materia o si se trata de una audiencia generalista. Pero sean cuales sean las ocasiones, podemos decir que:

- **Es importante que expresemos o manifestemos cuál es el objetivo de nuestra presentación.** Ayudaremos a quien nos escucha a entrar mejor en lo que le queremos explicar. Y si tenemos también nosotros claro el objetivo de nuestra intervención, nos será más fácil revisar, posteriormente, si hemos logrado lo que pretendíamos.
- **Nos puede resultar útil crear un hilo argumental que nos sirva de eje conductor.** Disponer de este hilo nos ayudará a estructurar mejor lo que queremos decir, a situarnos en cada momento. De vez en cuando podemos hacer referencia a él para situar a los oyentes respecto a la estructura general de nuestra intervención.
- **Es importante que interactuemos con los receptores de nuestro mensaje.** Esta es una característica limitada a las situaciones de la presentación presencial, naturalmente. Pero en una situación cara a cara, será importante que como oradores intentemos influir en el público. Mirar directamente a quienes nos escuchan nos ayuda a tener un interlocutor, a dirigir nuestro mensaje a caras concretas. Pero también nos ayuda a saber quién tenemos delante. A menudo, a partir de pequeños movimientos corporales, de miradas, de gestos de asentimiento, vamos construyendo una interacción que nos será clave para adaptar nuestro discurso a cada situación.
- **No solo procuraremos tener claros los contenidos de los que queremos hablar, también tendremos clara la estructura con la que los expon-dremos.** De nuevo volvemos al hilo argumental del que hablábamos antes, la importancia del plan del cómo decirlo. Si tenemos esta estructura en la cabeza, podremos ir interconectando las diferentes partes del discurso.
- **No olvidaremos lo importante que es el lenguaje corporal, la voz, la entonación, los recursos lingüísticos que podamos utilizar.** Siempre es diferente una expresión cuando es escrita o cuando es oral. Pero a pesar de las diferencias, hay una riqueza en una y otra que podemos tratar de intercambiar. Los recursos literarios que podamos usar en un texto escrito

seguro que no nos servirán directamente todos. Pero practicar la riqueza léxica y expresiva en el lenguaje escrito seguro que nos ayuda en la preparación de una presentación oral.

- **Tendremos preparados los elementos de apoyo que utilizaremos para reforzar nuestra presentación.** Elementos de apoyo que pueden ser medios tecnológicos o audiovisuales. En una presentación cara a cara serán recursos de apoyo, elementos que integramos en la presentación; en una presentación virtual, el medio audiovisual será el propio vehículo, el soporte a través del cual nos comunicamos.

## 2.12. El guion mental

Hasta ahora hemos insistido mucho en la preparación, en la importancia de planificar, prever, construir antes de la presentación. En el fondo estamos hablando de la importancia de construir un guion, de preparar nuestra intervención en público sobre un esquema que hemos preparado. En este sentido, podemos pensar en nosotros mismos como guionistas. Ahora bien, ¿estamos hablando de lo mismo cuando nos referimos al guion de una presentación oral que cuando lo hacemos de un guion audiovisual? No exactamente.

El guionista de un producto audiovisual elabora un documento en el que se describe todo lo que tiene que suceder en un clip de vídeo o en un programa de radio, por ejemplo. Normalmente hablamos de un guion que muestra en una columna todo lo que se dice, es decir, las posibles voces en *off* y los diálogos, y en una segunda columna describe las imágenes, las acciones, las localizaciones, los efectos sonoros que han de formar parte del producto.

También hay otro modelo de guion que se trabaja en una única columna. Aquí se van alternando en párrafos consecutivos la voz y las descripciones de la imagen.

Sea un modelo u otro, el guion puede ser muy detallado o más generalista. Si concreta mucho, si llega a describir todos los elementos, se denomina un **guion de hierro**. ¿Es de estos tipos de guiones a los que nos referimos al hablar del guion de una presentación? No, en absoluto.

Más bien al contrario. En la presentación es contraproducente llevar escrito todo lo que se tiene que decir. Si el ponente se dedica a leer su comunicación, lo más probable es que acabe aburriendo a los oyentes. También es muy fácil que le pase que si lee no sea capaz de adaptarse al público. Soltará su comunicación, pase lo que pase, pero probablemente no se ganará a la audiencia.

Cabe señalar que podemos hablar de excepciones. Hay quien sabe leer una comunicación sin que la audiencia se entere. Que es capaz de mirar básicamente al público cuando habla y solo con unas ojeadas sobre el texto escrito tiene

bastante para ir siguiendo el hilo. Pero esta capacidad de leer de este modo no es habitual. Si leer se convierte en un no mirar a la audiencia, un no levantar los ojos del papel, incluso irse equivocando de vez en cuando, quizá ir bajando el tono de voz hasta parecer que uno habla para uno mismo, entonces el acto comunicativo es fácil que se convierta en el ánimo de la audiencia en un rato muy aburrido. Algo que no es lo ideal cuando lo que estamos haciendo es presentar un proyecto sobre el que hace tiempo que estamos trabajando.

El guion del que hablamos es un esquema de las ideas principales.

Un guion para hablar en público no contiene lo que se dirá, sino un mapa de las ideas y los conceptos que se expondrán, un entramado gráfico de cómo se ligan, de cómo se presentan.

Aquí las soluciones pueden ser diversas y siempre adaptadas a la persona que prepara y que después desarrolla la presentación.

Podríamos decir que el guion de una presentación es un instrumento para poner orden en las ideas y los conceptos que se expondrán. Estamos hablando de conjuntos de ideas, no de frases redactadas. Y dentro de las ideas, es recomendable tener señaladas las pocas ideas clave o principales que expondremos diferenciadas de las ideas secundarias, cuya misión será ayudar a ejemplificar o desarrollar las principales.

### **2.13. Titulares periodísticos, tuits de Twitter**

Este es uno de los puntos que hemos mencionado antes. Puede parecer fuera de contexto, pero reflexionando un poco sobre él podemos ver que no está desencaminado del todo.

A menudo nos alargamos demasiado. Necesitamos demasiado texto para explicarnos, demasiadas palabras y demasiadas vueltas para expresar lo que queremos decir. Con frecuencia no sabemos sintetizar. Algo que sí que debe dominar un periodista. Fijémonos en cómo leemos un diario. Probablemente de titular en titular. En el titular se reclama la atención del lector. Si este se interesa por el tema, quizá leerá el artículo. Quizá tendrá bastante con el titular.

Para el periodista, el titular es el reclamo con el que intenta captar al lector. Y no es algo neutro, a menudo da ya una interpretación resumida de la noticia.

El titular es algo similar al tuit de Twitter. Solo 140 caracteres, necesidad de sintetizar la información, de despertar el interés para ir a un enlace que quizá se ha puesto en el tuit.

Pasemos del titular o del tuit a la presentación. Simplemente, que seamos capaces de introducir nodos informativos sintéticos y que capten la atención. Como los titulares. Como los tuits.

Un último ejemplo. Este mismo apartado. Redactado expresamente en forma de frases breves. Buscando el contraste con la redacción de los otros apartados del módulo.

## 2.14. El control del tiempo

La presentación tiene un tiempo acotado, normalmente, 20 minutos. En una presentación en directo necesitaremos ir consultando el tiempo, saber si vamos demasiado rápidos o si nos estamos entreteniendo demasiado. En la presentación audiovisual tenemos la ventaja de que ya desde el principio trabajamos sobre una línea de tiempo. Inicialmente, podemos determinar qué tiempo destinaremos a cada parte. A medida que editamos sabemos en todo momento si respetamos el *planning* inicial o no.

En esto los anuncios publicitarios son una buena vía de aprendizaje. Dedicémonos de vez en cuando a analizar qué información se nos da en los 20 segundos del anuncio. Cuánta información, cómo se muestra. O las noticias. Podemos dedicar un tiempo a analizar qué se puede explicar en 2 o 3 minutos.

Vamos a la presentación de 20 minutos. ¿Cómo la editamos respecto al tiempo? Básicamente hay dos métodos de edición:

- Uno es partir de la imagen y poner la voz en *off* encima. Y posteriormente la música y los efectos de sonido. Cabe señalar que hay que editar las imágenes teniendo muy presente qué se dirá después. Hemos de dejar respirar la imagen, dejar algunos momentos sin voz, pero no crear tanta imagen que después no haya bastante *off* para llenarla.
- La otra es a partir del sonido. Primero ponemos voz, sonorizamos (en según qué productos incluso podemos partir de la música como base para la edición) y encima de la voz insertamos la imagen. Es fácil de cuadrar porque partimos de la pauta sonora que nos da el *off*.

Pasemos a la **edición de la presentación**. Hay que decir que podemos partir de un método u otro. Con el que nos sentimos mejor o al que mejor se adapten las características de nuestro proyecto. Probablemente y si no estamos muy habituados a poner voz, es más fácil trabajar primero la voz e insertar posteriormente la imagen encima. Pero podemos elegir el método que nos resulte más cómodo. Hay que tener en cuenta también que en la edición digital es muy

fácil ajustar la duración de una foto fija a un audio. Normalmente podemos estirar o acortar el clip en la línea de tiempo sin demasiadas complicaciones. El vídeo o los efectos de animación ya tienen su propio tiempo y no son, por lo tanto, tan modificables, son más delicados de sincronizar con la posición de un audio. Veremos en los apartados de edición de sonido o de imagen con **Camtasia**, de este propio módulo, las técnicas de edición. Pero tengamos en cuenta la facilidad que nos permite la edición digital.

### 2.15. Leer el texto, preparar un esquema

Se trata de un tema del que ya hemos hablado, pero seremos un poco pesados y volveremos sobre él. Hemos dicho que es preferible, recomendable, no leer. Podemos pensar que si redactamos un texto previamente y lo leemos, siempre tendremos más fluidez, no nos quedaremos en blanco o sin palabras. Puede ser, es posible. Pero es muy probable que si leemos cometamos algunos errores:

- En primer lugar, es posible que hayamos redactado pensando en la escritura y no en el habla. El texto escrito normalmente es más complejo. Se tiende a utilizar con más facilidad la subordinación de las frases, a construir estructuras sintácticas más largas y complejas. El texto escrito es más fácilmente interpretable porque el lector puede volver atrás si le conviene, puede revisar aquello escrito. En cambio, el texto oral, si introduce mucha subordinación, se vuelve mucho más difícil de comprender.
- En segundo lugar, quien lee una presentación puede caer en el error de ir mirando más el texto que a los destinatarios. Incluso puede llegar a mirar solo el texto. Un error, porque pierde la conexión, el hilo con los oyentes. En todo caso, si leemos redactemos pensando en las frases de aire.

¿Frase de aire? No es que queramos complicar la vida con nociones extrañas. Simplemente queremos introducir el apartado siguiente.

### 2.16. La frase de aire

No es que se trate de una noción estandarizada, pero sí que es una noción que nos puede resultar útil cuando preparamos voces en *off*. Y la introduciremos con una anécdota.

Estábamos trabajando en la sonorización de unos reportajes educativos. El locutor era un conocido actor de nuestra casa. Los guiones los había escrito el productor de la serie con la idea de explicar muy en detalle un tema complejo. El problema es que había utilizado muchas frases subordinadas. En un momento del doblaje el locutor tocó el botón rojo del estudio, el que lo para todo y pone a todo el mundo en guardia. Nos miró y dijo: “¿Dónde se supone que tengo que respirar? Llevo más de 30 segundos desde el último punto y todavía no hemos encontrado el siguiente”.

El texto se había redactado pensando en un texto escrito, no en un texto para *locutar* (palabra de argot que quiere decir que el locutor pondrá voz). Tenemos que ir con mucho cuidado al construir el texto para una voz en *off* y hacerlo

a partir de frases simples. Como mucho, con un nivel de subordinación. Es importante que ajustemos las duraciones de las frases leídas, de manera que demos tiempo al locutor a tomar aire y respirar. Las pausas son importantes.

También cuando hablamos sin leer, nos daremos cuenta de que es conveniente sincronizar lo que decimos con la duración de nuestra frase de aire, al mismo tiempo que nos sentimos cómodos hablando sin necesidad de volver a inspirar aún. Mejor si mientras hablamos vamos haciendo pausas, si nos damos tiempos para tomar aire. Mejor si nos acostumbramos a aprovechar momentos para dejar silencios, para controlar el ritmo.

### **2.17. Siempre positivos, nunca negativos**

Un título que a mucha gente puede remitirle a recuerdos futbolísticos de un entrenador que gritaba la frase en un sentido inverso. Pero aplicándola a nuestra presentación, diremos que intentaremos construir el guion de nuestra intervención buscando una imagen positiva del tema, de nosotros mismos.

Siempre tiene más gancho y genera más empatía alguien que plantea los temas en positivo que quien lo hace siempre en negativo. Mejor generar esperanzas, ilusión y plantear las cosas con buen tono que recurrir a los miedos y a las amenazas. El futuro es el punto positivo hacia el que enfocamos. Y en nuestra presentación miramos hacia el futuro, defendemos nuestra idoneidad para ejercer solos a partir de ahora. Seguramente, integrados en equipos más grandes, pero responsables de nuestra aportación personal al conjunto.

Evitaremos las palabras negativas, las frases en negativo. Quizá tendremos que reflexionar antes y buscar aquellas palabras que mejor definan lo que queremos expresar. Quizá creando nuevos conceptos y evitando usar algunos con connotaciones conflictivas.

### **2.18. La emisión de la voz**

Cuando hablamos en público adaptamos el tono de voz al auditorio. Y al mismo tiempo utilizamos la voz para captar la atención. En este sentido, modular la voz, hacer variaciones de volumen entre las palabras y las frases ayuda a ir captando el interés de los oyentes. Un tono de voz monótono invita al aburrimiento, el efecto contrario al que buscamos. Modular la voz ayuda a tender a la novedad. Inconscientemente adaptamos la voz para que llegue a aquel a quien miramos. Pero ¿y en la presentación virtual?

Aquí, cuando hablamos no tenemos a nadie delante. Y si nos olvidamos de que hablamos para alguien que nos escuchará después, podemos acabar hablando para nosotros mismos. Podemos tender a bajar la voz, a apagarla. A pesar de que hablamos a un micrófono, puede convenirnos mirar lejos en la habitación

donde estamos. Hablar tal y como suponemos que haríamos si tuviéramos al auditorio real delante. Es importante que mantengamos la misma impostura que tendríamos en un escenario físico.

Y recordaremos **hacer pausas**. Con las pausas controlamos el ritmo de discurso. Usarlas controladamente denota seguridad en quien habla. Una seguridad que podemos potenciar a conciencia. Por ejemplo, haciendo un silencio antes de soltar una palabra o un concepto clave. Con el silencio creamos una expectativa, con el silencio destacamos especialmente aquella palabra que emitimos a continuación y que nos interesa potenciar especialmente.

## 3. Realización audiovisual

### 3.1. Aspectos clave de este apartado

- Este apartado da consejos para grabar vídeos o imágenes con una cámara. Si solo haremos un *screencast* (captura de la pantalla en el escritorio), podemos saltar este apartado.
- Si grabamos un producto o escena en vídeo o imagen:
  - Composición: Elegir un motivo principal. No se recomienda centrar el motivo, mejor seguir la regla de los tercios: situar los puntos de interés de la escena en la intersección de tres ejes verticales y horizontales imaginarios.
  - Aire: Si grabamos a una persona, dejar espacio vacío en la zona hacia la que está mirando.
  - Óptica: Conocer el tipo de óptica utilizado: normal, angular o teleobjetivo. En el caso angular, no acercarse en exceso para no distorsionar la imagen.
  - Profundidad de campo: Elegir la distancia y óptica apropiada para que el motivo salga enfocado.
  - Iluminación: evitar luz directa y contraluces.
  - Movimiento: Dejar la cámara quieta (plan estático) o, como mucho, hacer movimientos de izquierda a derecha o de arriba abajo (plan panorámico). Evitar los *zooms*.
- Si nos autograbamos en vídeo:
  - Altura: cámara a la altura de los ojos.
  - Ángulo: utilizar planos frontales (mirando a cámara) o en escorzo (mirando a un entrevistador junto a la cámara).
  - Distancia: primeros planos (sólo la cara) o planos medios (una parte del cuerpo). No acercarnos la cámara en exceso para no quedar distorsionados.

- Iluminación: fondo menos iluminado que el orador para evitar contraluz; luz suficiente pero indirecta para evitar contraste excesivo.
- Para combinar un conjunto de planos en un solo vídeo:
  - Ritmo: Escoger la duración asignada a cada plano -3 segundos para planos estáticos y para planos panorámicos lo que dure el movimiento. Combinar varios planos para no aburrir.
  - Efectos de transición: Solo para marcar un cambio de escena y sin abusar. Mejor degradados o encadenados que no girar hoja, ventana o cortinas.

### 3.2. Las funciones del vídeo

Hasta ahora hemos visto, a grandes rasgos, diferencias y analogías entre las presentaciones de proyectos ante un tribunal de forma presencial, y su defensa en línea. Hemos destacado la importancia de la voz y de la expresión oral en todos los casos. Con matices entre unas situaciones y las otras, pero con muchos puntos en común en todas.

En este apartado nos centraremos en comentar el uso del vídeo. También de la fotografía, que como veremos comparte unas mismas leyes y normas con el vídeo. De hecho, excepto en el factor tiempo, que es propio del vídeo y que por lo tanto le da características propias, como el ritmo, existe una gran similitud entre fotografía y vídeo. Por lo tanto, ambos son elementos del conjunto de la imagen.

Empezamos por distinguir dos funcionalidades diferenciadas y complementarias de la utilización de la imagen en movimiento en las presentaciones.

- Por un lado, nos encontramos con una función del vídeo como herramienta o instrumento para mostrar aquellos aspectos de la realidad que quedan mejor ejemplificados o explicados con la utilización de la imagen en movimiento. Un proceso dinámico, una simulación o un reportaje pueden mostrar aspectos significativos que mejoren especialmente la defensa del trabajo. Podríamos decir que el vídeo, en este sentido, tiene una función documental mediante la cual podemos mostrar aspectos de la realidad con más efectividad que si los explicáramos de viva voz o mediante un texto escrito. Estos aspectos son motivo de la reflexión de Jack Kuomi.
- Por otro lado, nos encontramos con una funcionalidad del vídeo muy relacionada con el caso que nos ocupa. Mediante el vídeo podemos enriquecer la virtualidad de quien hace la presentación. Sobre esta podemos poner voz en *off*, ya lo hemos visto, y hacer que su intensidad comunicativa se aproxime más a la presentación cara a cara que si simplemente mostramos

#### Bibliografía

Jack Kuomi (2006). *Designing Video and Multimedia for Open and Flexible Learning*. Routledge.

las diapositivas. La voz transmite emoción, intensidad, es comunicativa por sí misma. Sin duda, añadir una autograbación en vídeo del ponente puede aportar gesticulación e incorporar elementos del lenguaje corporal, que, como hemos visto anteriormente, son también factores críticos que contribuyen al éxito comunicativo. Aquí, el vídeo no tiene una finalidad documental como en el supuesto anterior, sino que se convierte en una herramienta para reforzar la transmisión del mensaje.

Cabe señalar que las dos finalidades de la utilización del vídeo las podemos poner en juego o no, las podemos usar de forma separada o las podemos ignorar. No diremos que es obligatorio utilizar vídeo en una presentación. Pero sí recomendamos hacerlo. Y al menos seguro que es importante conocer el proceso de grabar, editar y publicar vídeo con unos mínimos niveles de calidad. Nunca sabemos cuándo necesitaremos poner en juego una competencia. Todos los días la comunicación audiovisual es algo que debemos dominar con la misma habilidad que tenemos para la lectoescritura.

### **3.3. Un poco de lenguaje audiovisual**

Utilicemos como utilizamos la imagen dentro de nuestra presentación, será importante que la apliquemos con la máxima corrección posible. Últimamente la facilidad de usar imagen, ya sea en su forma estática (fotografía) o en movimiento (vídeo), ha crecido de manera exponencial. La disparidad, diversidad y proliferación de dispositivos capaces de grabar imágenes se han ido incrementando. Móviles, tabletas gráficas o webcams pueden ser ejemplos muy habituales de dispositivos capaces de grabar información visual más allá de las tradicionales cámaras de fotografía o vídeo.

Junto a este incremento de posibilidades y opciones existe lo que podríamos denominar el conocimiento de cómo expresarnos, cómo crear fotografías o vídeos según unos criterios comunicativos. En este sentido, podemos hacer una analogía. Una cosa son los múltiples dispositivos que nos permiten leer o escribir (desde los libros, libretas o bolígrafos a los *e-books*, ordenadores o paneles informativos) y otra nuestra capacidad de interpretar o generar un texto escrito. Del mismo modo que nos referimos a la alfabetización como la competencia de saber leer y escribir, nos referimos a la alfabetización audiovisual como la capacidad de entender los mensajes audiovisuales y la capacidad de generarlos con un conocimiento mínimo de las reglas y normas por su construcción.

De hecho, la lectura audiovisual es una competencia generalmente adquirida. Todos somos capaces de seguir una película a pesar de que lo que esta representa sea una fragmentación del espacio y una reducción del tiempo. Sabemos leer como una unidad comunicativa series de planos que normalmente nos muestran unos encuadres muy parciales de la realidad y que condensan el tiempo de las acciones. A nadie le sucede ya lo que le pasaba a los primeros espectadores del cine, que huían cuando un tren se aproximaba a la pantalla

o creían que alguien había sido cortado y que solo quedaba la cabeza o medio cuerpo. Sin darnos cuenta, entendemos perfectamente y de manera intuitiva procedimientos del cine, como el encuadre, la planificación y la elipsis.

En cambio, cuando nos convertimos en agentes creadores de un vídeo solemos desconocer cómo se aplican las mismas reglas a nuestras producciones. Es habitual que grabemos la acción de forma continuada (un plano secuencia, diríamos en terminología cinematográfica) y en tiempo real (sin pausas ni elipsis). En estas condiciones es fácil que realicemos unos vídeos que cansen a quienes los vean. ¿Quién no ha temido que un amigo quisiera enseñarle el vídeo de sus vacaciones? ¿O quién ve hasta el final un vídeo en YouTube o en Vimeo excesivamente largo porque nos muestra unas acciones que en pantalla duran tanto como en la realidad?

Sin querer convertir este apartado en un curso de lenguaje audiovisual, intentaremos analizar y reflexionar sobre aspectos muy básicos de este tema. De modo que cuando vayamos a incluir imagen en nuestras presentaciones los recordemos y actuemos con cierto criterio. A continuación, pues, analizaremos los parámetros básicos que permiten crear la imagen con la aplicación de lo que conocemos como las reglas o leyes del lenguaje audiovisual.

### **3.4. Imagen en movimiento/imagen estática**

Es la primera distinción que llevaremos a cabo, para ver que tienen más similitudes que diferencias. Hablamos de imagen en movimiento cuando hablamos de vídeo, y de imagen estática cuando lo hacemos de fotografía. Las dos se construyen según las mismas leyes; las dos son resultado de unos mecanismos ópticos y de la forma como las cámaras captan la luz a partir del diafragma y el obturador. Es decir, regulando la exposición correcta en función de la intensidad o cantidad de luz que entra en la cámara y del tiempo de duración. Los parecidos entre fotografía y vídeo son muchos. El único rasgo distintivo significativo es el factor tiempo. La imagen fotográfica no varía en el tiempo, pero la de vídeo es el resultado de una sucesión temporal constante. En la fotografía, el tiempo de contemplación depende del que destina la persona que mira. En el vídeo, depende del tiempo que asigna el editor a cada imagen. Como resultado de las decisiones de este, el vídeo final tendrá un ritmo determinado. Podemos ver a continuación un mismo tema tratado a modo de reportaje fotográfico y de vídeo. Corresponde a la Trailwalker 2012, organizada por Intermon-Oxfam.



### 3.5. Composición

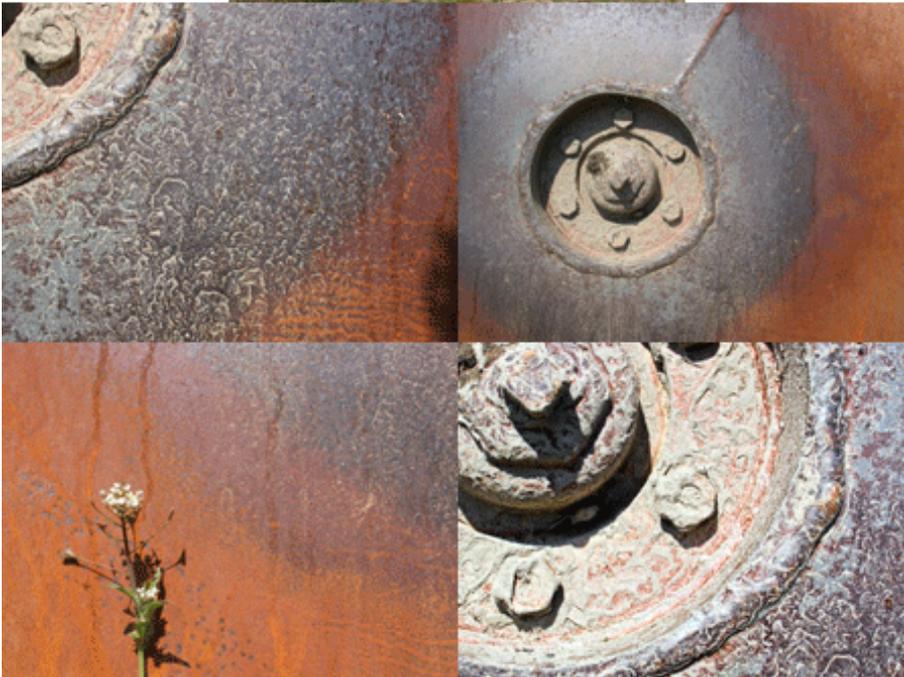
Centrémonos ahora en uno de los puntos en común.

Hablamos de composición cuando nos referimos a qué parte del entorno que nos rodea colocamos dentro de los límites de una fotografía o de un fotograma.

Estamos acostumbrados a ver el mundo en tres dimensiones, como un espacio diáfano, sin límites, dentro del cual nos movemos, nos desplazamos, miramos. Vemos el mundo que nos rodea de una manera continua, tenemos una experiencia inmersiva cuando estamos en él. En cambio, cuando fotografiamos o grabamos un vídeo limitamos la imagen que captamos de este mundo a un rectángulo, que en la mayoría de las ocasiones es apaisado. Cabe señalar que nuevos formatos, como el 3D o la realidad virtual, pueden cambiar esta afirmación. Pero al menos de momento esta es la situación en la que todavía nos encontramos.

La fotografía puede ser vertical o apaisada. El vídeo, bajo el peso de las pantallas televisivas clásicas, ha sido mayoritariamente apaisado. De todos modos, hoy en día nada nos impide pensar en un formato de vídeo vertical. De hecho, en una tableta, un móvil o incluso en algunas pantallas de ordenador, un formato vertical de vídeo puede resultar tanto o más apropiado que uno apaisado. La construcción de un castillo, por ejemplo, la captaremos mucho mejor en un formato vertical que en uno apaisado. Y lo reproduciremos también perfectamente en vertical si lo visualizamos en una tableta.

Por lo tanto, para componer una imagen limitamos lo que vemos del entorno a un marco que generalmente es rectangular. Moviendo la cámara, moviéndonos nosotros mismos o modificando los elementos de la escena, podemos generar varias composiciones de un mismo entorno. En el siguiente ejemplo no nos hemos limitado a fotografiar el tractor en el paisaje del Delta. Al observar, también hemos encontrado tema en los detalles de la rueda oxidada.



Siguiente paso. ¿Podemos poner estos elementos que forman parte del rectángulo fotográfico de cualquier manera? Si es posible, no. Hay leyes o reglas básicas desde las que componemos. Las describiremos a continuación.

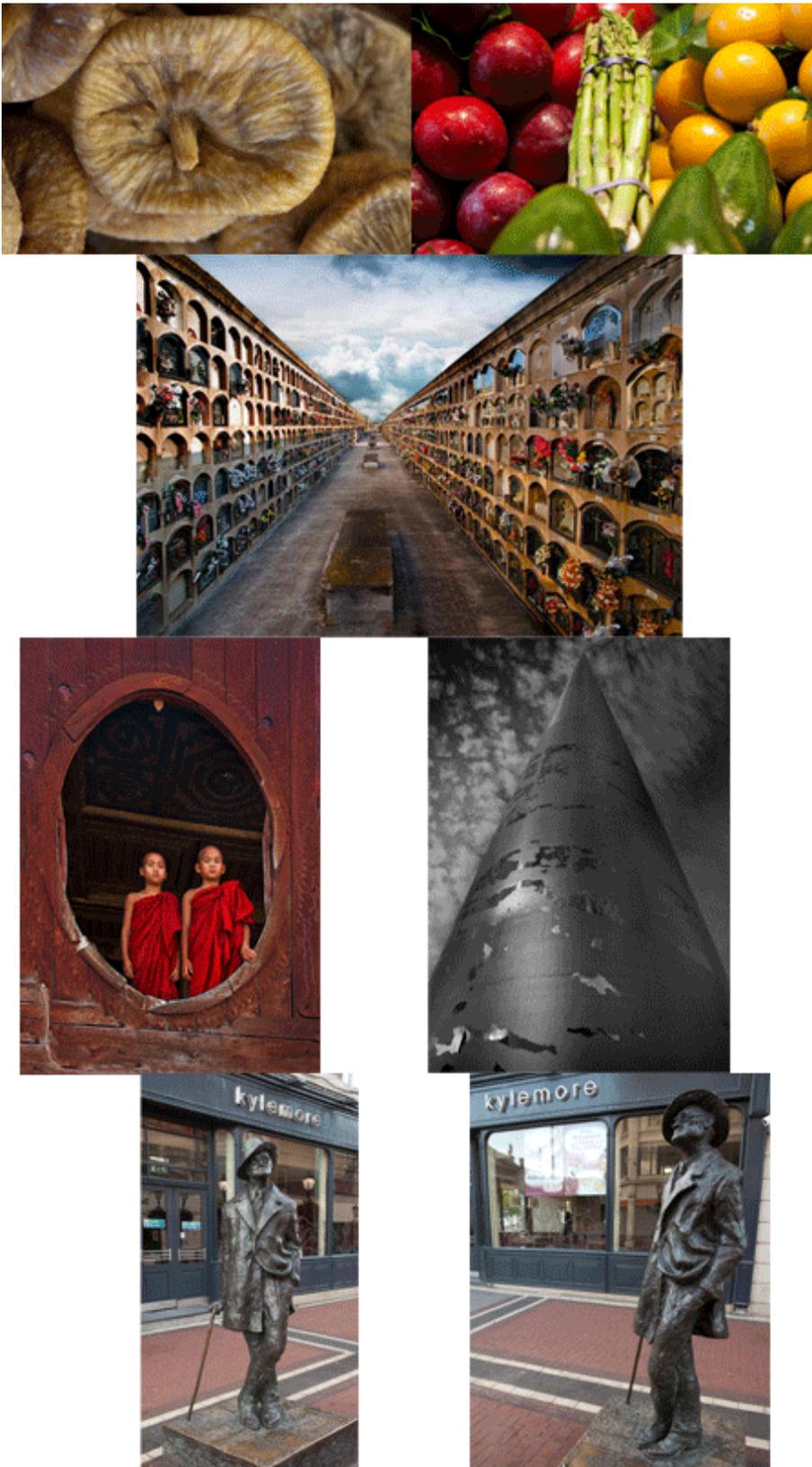
Tal vez parezca que fragmentamos mucho la acción de componer, que a base de describirla pensamos que es algo largo y pesado. Nada de eso: lo que ahora iremos comentando con detalle se convierte en realidad en un instante, en un acto reflejo, cuando el fotógrafo apunta la cámara hacia la escena y compone. Pero para explicar los componentes del instante debemos realizar una descripción algo más detallada.

En primer lugar, pensemos qué es lo que motiva que hagamos una fotografía o que grabemos una escena de vídeo. Lo más lógico es que haya un motivo principal en la escena, que haya algo que sea el sujeto y que esto sea lo que queremos mostrar. Puede ser una persona, un edificio, las líneas de un paisaje, una hoja del suelo o una barca sobre la arena. Pero mejor si existe un motivo principal. Veamos cómo los motivos pueden ser muy variados: una puesta de sol, una taza de café, una mariposa, una cascada, la panorámica de una plaza, una flor, una playa con piedras, etc. Los posibles motivos fotográficos tienen una temática tan variada como técnica.



Dada la notable diversidad de motivos fotográficos, cabe señalar una cuestión importante: ¿dónde situaremos el motivo principal? Podríamos pensar que en el centro de la fotografía o del fotograma. Es lo que suele hacer todo el mundo cuando empieza, y de hecho tiene su lógica poner el motivo principal en el centro. Error. Normalmente, el motivo centrado no funciona. Tiene menos peso visual, menos interés y dinámica que un motivo descentrado. Para que un motivo centrado funcione, debe tener una fuerza especial, precisamente para estar en el centro. Veamos algunos ejemplos para pasar después a ver los criterios para el descentramiento. Estas fotografías tienen el motivo centrado, pero como veremos más adelante, centrar un motivo es la excepción, no la norma.

En primer lugar, encontramos dos composiciones con frutas y verduras. El higo está en el centro, así como los espárragos. También es una imagen centrada la fuga de líneas hacia el centro de la pantalla que vemos en el cementerio. Los dos monjes también están en una ventana de madera que está en el centro de la imagen, a pesar de que ellos no están en medio, sino en la parte inferior. Y a continuación aparecen dos imágenes de una estatua de James Joyce en una calle de Dublín: una expresamente centrada y otra descentrada. Finalmente, una imagen del Spire de Dublín, también expresamente centrado. Observemos todas ellas durante un momento, antes de pasar a comentar la conveniencia de descentrar el motivo de la fotografía.



La regla básica para componer una imagen es lo que conocemos como la ley de los tercios. De hecho, es una regla muy antigua, dado que proviene de la proporción áurea, que los griegos consideraban la clave de la armonía y belleza de los monumentos, de la escultura, del arte. De manera simplificada, diremos que dividimos la imagen en tres tercios verticales y tres horizontales. En los puntos de intersección de estas líneas es donde situaremos los puntos

de atención principal de la foto o del fotograma. Y procuraremos que haya una relación armónica entre el motivo principal que hemos situado en este punto y el resto de la imagen. Para no alargarnos demasiado, comentaremos directamente toda una serie de aplicaciones de la ley de los tercios a situaciones en las que fotografiamos paisajes, personas, motivos en movimiento, etc. En todos los ejemplos veremos la fotografía del motivo y su reproducción con la superposición de las líneas de los tercios. Los ejemplos son varios, pero en todos tendemos a colocar en las líneas de los tercios y en los puntos de intersección los elementos principales de cada imagen. No entraremos en un comentario detallado y extenso de cada caso, pero si a alguien se le despierta el gusanillo de la fotografía, tiene a su disposición numerosos libros para ampliar conocimientos o innumerables exposiciones, así como films en los que encontrar ejemplos.



¿Cómo aplicamos la composición a los vídeos o fotografías que hacemos para nuestro trabajo final? Simplemente intentando que cada una de las imágenes que los integran respondan a unos criterios de composición. En alguna ocasión, y recordando los primeros ejemplos que hemos mostrado, podremos usar alguna centrada, pero como norma general trataremos de componer las imágenes de manera que el motivo y el resto de los elementos de la fotografía o el vídeo tengan una relación armónica.

Dejamos a propósito en este punto, para otro momento, el caso en el que el motivo de la filmación sea el propio estudiante. Sobre todo porque en tal caso, aparte de las normas de la composición, debemos tener en cuenta otro factor que veremos más adelante: el aire. Comentaremos cómo componer a una persona que habla una vez que hayamos tratado el apartado del aire.

### 3.6. El ángulo de toma

Continuamos con criterios básicos a la hora de construir o captar las imágenes. Antes hemos visto la tendencia habitual a centrar el motivo y la conveniencia de descentrarlo. Ahora haremos algo similar con el ángulo o la posición de la cámara. Tenemos tendencia a poner la cámara desde la misma altura de la que miramos. Nos ponemos la cámara a la altura de los ojos y disparamos. Y todas las imágenes resultantes nos resultan cotidianas. Simplemente bajando o subiéndola podremos hacer más interesante o impactante una escena. Podemos aprovechar que la cámara se puede colocar a nivel del suelo o que la podemos elevar sin demasiado esfuerzo; solo con esto veremos escenas cotidianas desde ópticas diferentes de las habituales a las que estamos acostumbrados.

Podemos poner nombre a estos ángulos de la cámara.

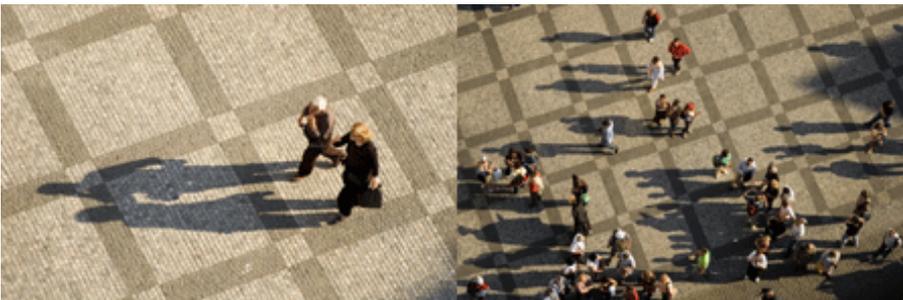
- **Ángulo normal:** cuando la situamos a la altura de los ojos.
- **Ángulo picado:** cuando la situamos en posición elevada y los motivos se ven por lo tanto contra el suelo.
- **Ángulo contrapicado:** cuando la situamos en posición baja y los motivos se ven contra el cielo.

Podemos ver a continuación ejemplos de los tres tipos de ángulo.

En esta primera fotografía hemos puesto la cámara al nivel del suelo, pero el ángulo con el que captamos el motivo es un ángulo normal.



En estos otros ejemplos, en cambio, hemos optado por un ángulo picado. En los dos primeros ejemplos hemos aprovechado un campanario de Praga para fotografiar a la gente que pasa por la calle justo por debajo. Las sombras del sol nos ayudan a componer la imagen.



También hemos tomado desde un ángulo picado a la chica que teje y a los monjes que comen. En este caso, hemos levantado los brazos para elevar la cámara, aprovechando además que los monjes están sentados en el suelo.



En los siguientes ejemplos hemos hecho lo contrario: bajando la cámara hemos tomado a los monjes en contrapicado.



De nuevo pasamos a aplicar estas tipologías a los vídeos para el trabajo final. En el caso de que el motivo sea la persona que presenta el proyecto, será fácil aplicar uno de los tres ángulos anteriores. En esta ocasión, es bastante evidente que la mejor opción es la del ángulo normal. En el caso de la presentación del trabajo final no pretendemos crear un vídeo de impacto sobre el protagonista de la presentación, al contrario, nos interesará más que sea un elemento importante pero sin relevancias destacadas. Buscamos la presencia del protagonista, no destacarlo excesivamente.

Del mismo modo que hay ángulos en función de la altura de la cámara, los hay en relación con la direccionalidad de esta respecto a la persona o el motivo grabado. En este sentido, nos encontramos con cuatro ángulos:

- **Ángulo frontal:** cuando encuadramos la cámara de cara al personaje.
- **Ángulo posterior:** cuando pasamos a la situación inversa y ponemos la cámara detrás de este.
- **Ángulo lateral:** cuando encuadramos al personaje de perfil.
- **Ángulo en escorzo:** cuando encuadramos al personaje en un ángulo de unos 45°.

Y volviendo de nuevo a qué tipo de ángulo debemos utilizar en la presentación de un trabajo final, diremos que en este caso nos serán sobre todo de utilidad dos tipos de ángulos:

- El **frontal**, cuando el personaje mira directamente a cámara. Situación que, transportada a la presentación virtual del trabajo final, significa que el personaje que habla mira directamente a los oyentes que lo escuchan. Por lo tanto, es la posición con más fuerza comunicativa, con más impacto.

- El **escorzo**, cuando el personaje mira a un posible entrevistador que está situado junto a la cámara. Es la angulación habitual que se utiliza cuando se hacen entrevistas en reportajes y documentales. Un presentador de noticias mira directamente a cámara. Un entrevistado dirige la mirada al entrevistador.

### 3.7. Tipología de planos

Hablar del plano en vídeo tiene un significado polisémico. Con la misma palabra nos referimos a dos nociones diferenciadas.

En primer lugar, hablamos del plano en una dimensión temporal. Un plano es todo lo que hay entre dos cortes en una secuencia. En el ejemplo siguiente, por ejemplo, hay cinco planos que provienen de cinco tomas diferentes que hemos realizado con la cámara. Cuando hablemos del ritmo en el montaje volveremos sobre esta concepción del plano como algo temporal. Ahora simplemente veremos la acepción de plano como unidad de tiempo.

La segunda noción a la que aplicamos la palabra *plano* es la que se refiere a la aproximación que hacemos al sujeto. Según la proximidad a la que pongamos la cámara captaremos a la persona completa o solo parcialmente. Estas aproximaciones están tipificadas y tienen una significación particular. Veámoslas de manera genérica.

- **Planos generales.** Son los que muestran un escenario o un paisaje y que contienen a la persona humana, de modo que esta es un elemento más del conjunto. Es decir, aquí la figura aparece completa y suele ser de dimensiones reducidas, pues forma parte de una escena mucho mayor. Son planos que describen situaciones que usamos para mostrar o presentar los escenarios en los que tiene lugar la acción.
- **Planos medios.** Aquí hemos aproximado más la cámara y la figura humana no sale completa. La podemos cortar por las rodillas o la podemos mostrar de medio cuerpo. Son planos apropiados para mostrar o enseñar las acciones. Si interesa mostrar a un artesano trabajando, veremos mucho mejor cómo emplea las herramientas si lo encuadramos en plano medio que si lo hacemos en uno general. Con el plano general enseñaremos el lugar donde trabaja, con el plano medio mostraremos las acciones que lleva a cabo.
- **Primeros planos.** Aquí hemos aproximado tanto la cámara que solo mostramos el rostro, o parte de la cara. Estos tipos de planos son expresivos, muestran las emociones, las tensiones o las alegrías. Son los que pueden transmitir toda la intensidad comunicativa que tiene la cara cuando hablamos.

Podemos ver a continuación algunos ejemplos de cada tipo de plano. Observemos primero unos generales, los que contienen la figura humana en su totalidad.



A continuación, unos planos medios.



Y finalmente algunos primeros planos.



Haciendo ahora como en los apartados anteriores, pensemos qué tipos de planos serían los más adecuados para una presentación como la que estamos comentando. Cabe señalar que depende del proyecto y de la situación, pero que como norma general, y sin que esta sea dogmática, los más apropiados serán

los medios y primeros planos. A ser posible alternándolos, para dar así un mayor interés comunicativo a la presentación. En apartados posteriores sobre edición y composición veremos cómo realizar esta alternancia de planos.

### 3.8. El aire

El aire es un concepto básico en la composición de la imagen. Se refiere al espacio vacío que queda entre la persona encuadrada y el marco de la fotografía o el vídeo. Veámoslo en algunos ejemplos. Están todos relacionados. Los casos en los que el aire está por delante de la mirada son encuadres correctos: las imágenes de la columna de la derecha. Aquellos en los que el aire está en la dirección contraria son incorrectos: las imágenes de la columna de la izquierda.



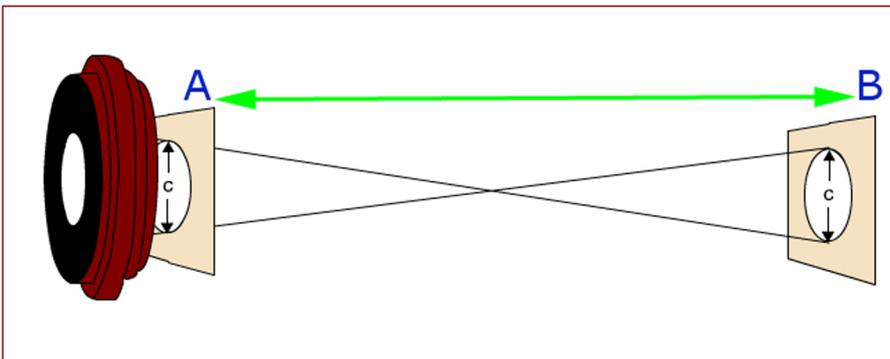
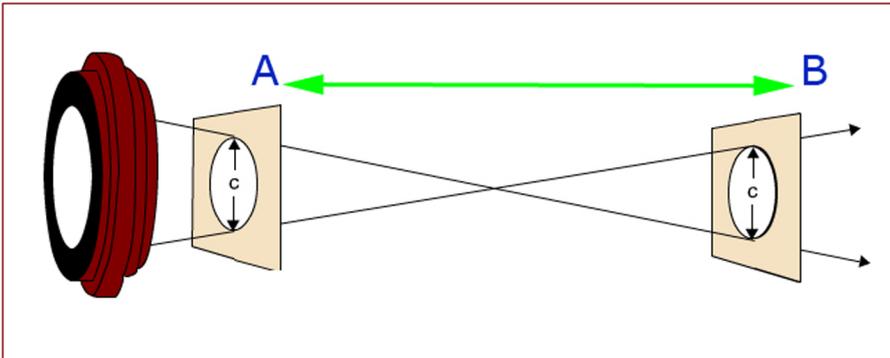
El aire es un elemento importante de la composición cuando fotografiamos o encuadramos a personas en un vídeo. Como norma general, diremos que hay que dejar aire en la zona de la dirección de la mirada del personaje y no detrás de él. De alguna manera venimos a decir que lo importante es lo que hay hacia donde mira la persona, no lo que está en su nuca. Dejando el aire en la dirección correcta ayudamos a poner en relación a la persona con su entorno.

En los vídeos que podamos grabar para la presentación del trabajo final trataremos de dejar aire en la dirección de la mirada del personaje cuando este no mire hacia la cámara. Si el personaje mira hacia la derecha, dejaremos aire en esta zona. Si lo hace hacia la izquierda, desplazaremos el aire en este sentido.

### 3.9. La profundidad de campo

La profundidad de campo se refiere a la zona que vemos enfocada dentro de una escena.

Fijémonos en el siguiente gráfico. Todo lo que hay entre *A* y *B* está enfocado, lo que aparece por delante y más allá está desenfocado. Una profundidad de campo corta genera un foco selectivo, algo apropiado para los retratos. Una profundidad de campo amplia hace que veamos enfocados desde el primer término al infinito, algo idóneo para los paisajes.



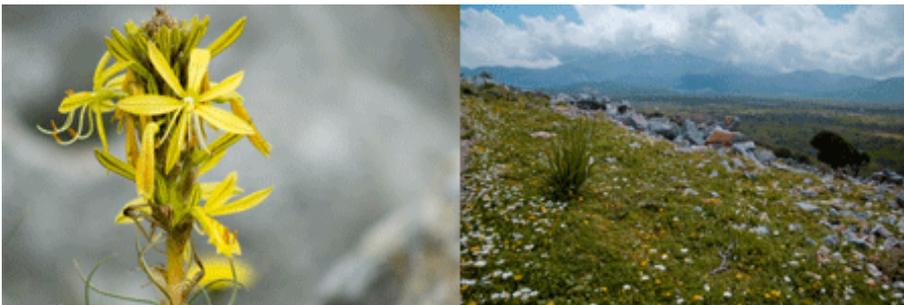
Los factores que tienen influencia en la profundidad de campo son tres. Los describimos en relación a si la incrementan o la reducen.

- El tipo de óptica. La mayor parte de las ópticas que usaremos tienen *zoom*. Si abrimos el *zoom*, ponemos la óptica en posición angular. Si cerramos el *zoom*, la ponemos en posición teleobjetivo. Lo podemos ver en el ejemplo que hay más adelante. Pues bien, cualquier óptica en posición angular tiene más profundidad de campo que en posición teleobjetivo, lo que signi-

fica que será más fácil, tendremos más margen para enfocar con el *zoom* abierto (angular) que con el *zoom* cerrado (teleobjetivo)

- El diafragma. El diafragma es un anillo que se abre o se cierra para dejar pasar más o menos luz. Esto pasa normalmente de manera automática. Pues bien, cuanto más cerrado esté, mayor profundidad de campo habrá. Esto significa que cuanto más luz tengamos en una escena, mayores facilidades tendremos para enfocar.
- La distancia. A medida que acercamos la cámara al motivo, la profundidad de campo disminuye. En la lejanía la profundidad de campo crece. Si nos acercamos mucho al motivo, tendremos más dificultades para poderlo enfocar correctamente.

En un motivo en primer término, como la flor, muy próxima a la cámara, hay muy poca profundidad de campo. Podemos ver cómo el fondo está totalmente desenfocado. En cambio, un motivo lejano, como el prado, tiene mucha más profundidad de campo.



En los dos casos siguientes también podemos ver la diferencia entre captar una fotografía con teleobjetivo y con angular. La de la izquierda, tomada con angular, tiene más profundidad de campo que la de la derecha, capturada con un teleobjetivo.



Pasemos ahora a concretar sobre los vídeos que podemos hacer para el trabajo final. Básicamente, hay que concretar que los puntos anteriores los utilizaremos o pondremos en práctica sobre todo si hacemos vídeos documentales que ilustren algún tema que podamos necesitar. No obstante, en el caso de la autograbación deberemos tener en cuenta alguna reserva respecto a estos

puntos. En función de lo que hemos dicho, podríamos pensar que usando una óptica angular, situándonos bastante lejos y disponiendo de suficiente luz, tendríamos suficiente. Pero no es así exactamente. Si usamos una óptica angular de cerca y nos alejamos, la persona grabada saldrá muy pequeña. Si nos acercamos saldrá muy deformada, como veremos en el apartado siguiente. Debemos encontrar un punto de compromiso. Si la óptica que usamos es la correcta, la persona saldrá con unas dimensiones adecuadas, no aparecerá deformada y estará enfocada. Lo que es seguro es que si trabajamos con suficiente luz tendremos mejores resultados que si la iluminación no es suficiente.

### 3.10. La perspectiva

La perspectiva es la relación entre cómo se representan los motivos en una escena. Es algo que guarda relación con la visión que tenemos normalmente de la misma escena cuando la miramos directamente. En general, estamos acostumbrados a unas proporciones determinadas entre los objetos. Una óptica que reproduzca estas proporciones de una manera similar a como las vemos al natural es una óptica normal. Cuando usamos una cámara de fotografía de 35 mm (todavía conservamos como referencia en este tema las cámaras de negativo), una óptica normal es la de 50 mm.



Si la misma escena la fotografiamos con un angular, la perspectiva cambia. Los objetos cercanos pueden parecer muy grandes, tanto como los lejanos. Decimos entonces que tenemos una perspectiva acentuada. En 35 mm las ópticas angulares son las que tienen menos de 35 mm (28, 24, 21, 18 y 14 mm serían ejemplos de esta progresión).



Si la misma escena la fotografiamos con un teleobjetivo, la perspectiva cambia en sentido inverso. Los objetos lejanos se comprimen, parecen estar juntos. Decimos que tenemos una perspectiva comprimida. En 35 mm las ópticas tele son las que tienen más de 85 mm (105, 210, 300 y 400 mm serían ejemplos de esta progresión).



Como comparación entre una perspectiva comprimida y otra acentuada podemos ver estas dos imágenes de una actuación de mimos en la calle. Las dos se han tomado desde el mismo punto, una con teleobjetivo y otra con angular. Una comprime la perspectiva, la otra la dilata.



El problema que podemos tener cuando usamos una webcam, la cámara de un móvil o una cámara fotográfica o de vídeo en posición angular es de perspectiva. Una perspectiva acentuada sobre un paisaje con unas flores en primer término y las montañas al fondo queda muy bien. Una perspectiva acentuada sobre una cara suele quedar fatal. La cara se deforma y queda muy extraña.

En este punto volvemos a lo que decíamos en el punto anterior. A pesar de que con un angular tenemos más profundidad de campo y es más fácil enfocar, debemos procurar no acercarnos demasiado para evitar que la cara se deforme. A ser posible, si tenemos un dispositivo que tenga *zoom*, buscaremos una situación en la que podamos reproducir correctamente la figura humana. Lo bastante cerca para verla bien, lo bastante lejos como para no deformarla.

### 3.11. Iluminación

La iluminación se refiere a la cantidad de luz que tenemos disponible para grabar una escena. Intentaremos que sea suficiente para que la cámara pueda captar la imagen, sin tener que forzar nada. En una cámara digital no tener que forzar significa no trabajar a sensibilidades forzadas. Si hay poca luz, la cámara, probablemente de manera automática, incrementará la sensibilidad

electrónicamente. También es posible que lo hagamos nosotros manualmente. Pero esta no es una buena solución porque la imagen se degrada. Aparece lo que denominamos ruido, deformaciones en forma de picos de color que estropean el motivo captado.

No obstante, aparte de la cantidad de luz nos podemos encontrar con algunos otros problemas que procuraremos evitar. Uno es el de la luz directa. Puede tratarse del sol o de un foco potente. Aquí el problema no es de cantidad de luz (a pleno sol tenemos de sobra), sino de contraste. Hay demasiada diferencia entre las zonas iluminadas y las que están a la sombra.

Por lo tanto, intentaremos evitar la luz directa, por ejemplo poniéndonos a la sombra. También podemos poner un reflector que haga rebotar la luz en la zona que es oscura y nivelar así el contraste. Podemos trabajar con un reflector o fabricar alguno con una simple superficie blanca. También podemos difuminar la luz directa. De los dos retratos que siguen, el de la izquierda se hizo a pleno sol, tiene mucho contraste entre la parte iluminada y la oscuridad de la cara. El de la derecha se hizo a la sombra, la luz está mucho más modelada, sin grandes contrastes.



Un segundo problema que hay que evitar es el **contraluz**. Si detrás del motivo (nosotros ante la cámara, por ejemplo) hay más luz que delante, tendremos una situación de contraluz. Puede suceder por una pared demasiado iluminada o por una ventana abierta. Siempre trataremos de evitar el contraluz no colocándonos ante una fuente de luz demasiado potente. Las dos imágenes que siguen son dos ejemplos de contraluz. En la de la izquierda proviene de la luz que entra por la ventana del techo. El fotómetro de la cámara se ha ajus-

tado para esta luz y han quedado oscuras todas las otras áreas. En el caso de la derecha, el soldado se encuentra a la sombra, mientras la gente del fondo está al sol. Aquí se genera también una situación de contraluz.



Cuando utilizamos una webcam se pueden dar situaciones de contraluz si nos ponemos ante una ventana o un foco potente de luz. Lo evitaremos o bien buscando un fondo menos iluminado que nosotros, o bien abriendo una luz que nos ilumine y contrarreste el contraluz.

### 3.12. La cámara como ojo privilegiado

Se dice que la cámara es un ojo privilegiado. En el sentido de que podemos poner la cámara donde no pondríamos el ojo y ver aquello que normalmente no es visible. De hecho, es algo que no usaremos simplemente para grabar nuestra intervención en vídeo, sino que nos será útil acordarnos de hacer algún encuadre de estos tipos al hacer reportajes. Es fácil que en múltiples temas consigamos imágenes poco habituales simplemente por el hecho de poner la cámara en posiciones en las que nunca nos pondríamos nosotros. Veamos algunos ejemplos de esta noción de la cámara como ojo privilegiado. Hemos captado al herrero llevando a cabo su trabajo. Pero con la cámara nos podemos acercar mucho más al fuego y a las brasas de lo que podríamos hacer en la realidad.



### 3.13. Planos estáticos y dinámicos

Antes hemos hablado de tipologías de planos: generales, medios y primeros planos. Son casos reales que en cambio no mantenemos siempre. A veces empezamos con un plano general y acabamos con un primer plano. Quizá porque movemos la cámara o quizá porque se mueven los sujetos, pero las cosas no siempre son fáciles de catalogar.

En realidad, debemos decir que existen varias clasificaciones de planos que interaccionan entre sí. Y una de estas clasificaciones hace referencia a si los planos son estáticos o dinámicos.

Los planos estáticos son aquellos en los que la cámara no se mueve. Pero sí que se pueden mover los motivos que aparecen en su interior.

Los planos dinámicos son los que resultan de mover la cámara. En este sentido, tenemos tres tipos:

- **Panorámicas.** Cuando movemos la cámara de izquierda a derecha o de arriba abajo sobre su eje.
- **Travellings.** Cuando desplazamos la cámara por el espacio mientras filmamos.
- **Zooms.** Cuando abrimos o cerramos el ángulo visual de la cámara. Es decir, cuando pasamos de angular a tele o a la inversa.

De los tres, los más probables y recomendables con los medios domésticos de los que disponemos son las panorámicas. Las podemos hacer girando el cuerpo. Los *travellings* son más complicados, a pesar de que tenemos el recurso de poner la cámara sobre un vehículo. Los *zooms* son muy populares pero muy poco recomendables. Cansan mucho, dilatan el ritmo de un vídeo y normalmente no aportan información extra. Mejor no hacer uso de ellos o en todo caso muy poco.

En el siguiente clip podemos observar cómo se combinan planes estáticos y dinámicos.

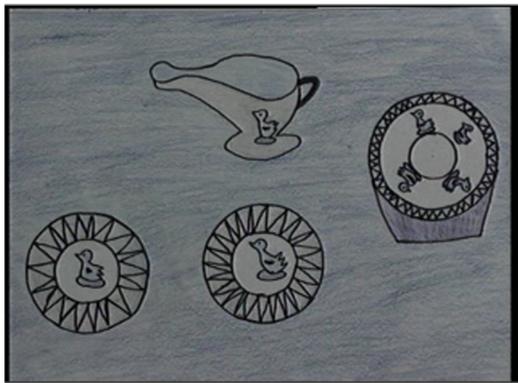


### 3.14. El ritmo

El ritmo de la edición es importante. Depende de la duración que damos a cada plano de un montaje, pero también del movimiento interno de estos o de los planos dinámicos que podamos usar. Si el plano es estático, se considera que un tiempo de duración normal es de 3 segundos. Si es dinámico, su duración estará determinada por la duración del movimiento.

Es importante que tratemos de no hacer vídeos demasiado largos. Siempre acaban resultando aburridos. Es mejor que vayamos intercalando planos, que construyamos una historia basada en múltiples planos captados de una escena.

En el siguiente clip podemos observar el ritmo del montaje. Se construye basándose en planes de corta duración que se van sucediendo.



### 3.15. Efectos de transición

Los efectos de transición son los que ponemos en un montaje para pasar de un plano a otro. Si no hay efecto, decimos que hacemos una transición por corte. Los efectos de transición son golosos, fáciles de poner, como veremos en el apartado siguiente, pero debemos estar atentos a no ponerlos gratuitamente. Demasiados efectos de transición cansan. De base trabajaremos por corte. Y

utilizaremos las transiciones con una semántica concreta. Nos vendrá bien poner una transición para cambiar de una escena a otra, o para indicar que ha pasado el tiempo. En cualquier caso, intentaremos no abusar de ellas.

El grupo de transiciones tipo paso de página, ventana, cortinas, etc., resultan muy evidentes, y si se abusa de ellas son de las que cansan más. Hay otro grupo que son menos llamativas y se pueden usar con más profusión si las necesitamos. Son las de encadenado o degradados, que funcionan muy bien cuando debemos usar numerosas transiciones en un montaje.

El siguiente clip corresponde al vídeo de una exposición. Se han utilizado los efectos sincronizados con la banda sonora. Es un caso excepcional de utilización intensa de efectos de transición.



## 4. La edición audiovisual

### 4.1. Aspectos clave de este apartado

- Partir de una presentación de diapositivas y utilizar un software como Camtasia que permite capturar el escritorio, voz e imagen de webcam en formato de vídeo.
- Decidir qué zona de la pantalla se capturará: una zona o ventana o la pantalla al completo.
- Ajustar la proporción de las diapositivas y la resolución de la pantalla según el servicio donde se publicará el vídeo, para evitar pérdidas de calidad en cambios de formato (p. ej., en YouTube o Vimeo es 1080x720 en formato 16:9).
- El audio se puede grabar mientras se hace la grabación o añadirlo más adelante.
- La imagen de la webcam se puede combinar con la captura de pantalla de la presentación (PIP, *picture-in-picture*), decidiendo la posición. En caso de usarla, se recomienda ponerla en un extremo.
- La edición del vídeo se hace mediante una línea de tiempo (*timeline*). Allá se puede decidir el orden de los fragmentos, introducir cortes o efectos de transición.
- No abusar de los efectos de transición, mejor hacer cortes.
- Aprovechar las posibilidades de la edición para eliminar errores o escoger el fragmento que ha quedado mejor entre varias repeticiones.

### 4.2. El proceso de edición del vídeo

Aparte del bloque de conocimientos y competencias de lo que podríamos denominar la realización audiovisual y comunicativa de la presentación, existe otro bloque tan importante como cambiante. Es el que se relaciona con las competencias técnicas relacionadas con la grabación y captura de las imágenes de vídeo o fotografía y con su edición.

Se trata de un ámbito cambiante porque la tecnología sobre la que se basa el proceso está en constante evolución. Hace cuatro días, los dispositivos de grabación de vídeo eran las cámaras dedicadas. Hoy en día, prácticamente cualquier dispositivo móvil permite la grabación de vídeo o fotografía, y la disolución de la frontera entre lo que hace una cámara de vídeo y otra fotografía cada vez es mayor. Progresivamente, nos encontramos con un panorama mayor en el que todos los dispositivos hacen de todo. Por un lado, se facilitan las cosas, porque con menos aparatos podemos cubrir más necesidades. Pero por otro, existen factores que pueden complicar el proceso. En especial, el tema de los *códecs*, es decir, las características técnicas de los formatos con los que grabamos las imágenes, que pueden ser fácilmente propios de un dispositivo. Además, nos podemos encontrar con frecuencia con que un clip grabado con un dispositivo concreto no lo podamos importar y usar en el programa de edición.

En este apartado describiremos el proceso técnico que va desde la captura de las imágenes o de las pantallas de la presentación hasta su exportación. Pasando naturalmente por el proceso de edición. Y ver este proceso pensando en que las necesidades que se derivan de la presentación de un TFG tienen similitudes con lo que sería la edición de un vídeo cualquiera. Pero también importantes especificidades. Hacer un vídeo para la presentación del TFG no es exactamente lo mismo que hacer un vídeo sobre un tema general. Y por la misma razón, el programa o software que usaremos, a pesar de que es parecido, no es idéntico.

Comparemos los dos procesos para aclarar a qué nos referimos. Veamos en primer lugar el proceso de realizar un vídeo.

- Inicialmente disponemos de un conjunto de material, que pueden ser clips de vídeo o fotografías, que hemos grabado con una cámara o un dispositivo similar. Estos clips los tenemos en un soporte como un disco duro, una tarjeta de memoria o un soporte óptico. Tal como salen de la cámara son en bruto. Es fácil que tengan fragmentos que no nos interesará poner en el trabajo final y de los que por lo tanto deberemos prescindir de una forma u otra.
- Para editar disponemos de un programa de edición. Puede tratarse de **Premiere**, **Final Cut**, **I Movie**, **After Effects**, **Kaltura**, etc. La lista podría ser muy extensa. Pero ahora nos interesa destacar solo la funcionalidad de estos programas. Todos ellos nos permiten importar los clips que tenemos en origen, es lo que llamamos editar y que básicamente consiste en:
  - Gestionar el material de modo que podamos usar o bien clips, o bien partes de clips en el orden que más nos interese seleccionarlos.
  - Ordenar el material en una línea de tiempo.
  - Añadir efectos de transición entre los clips.
  - Añadir posibles títulos o grafismos.

- Sonorizar el proyecto.
- Una vez editado y desde el mismo programa de edición, exportaremos el proyecto en un formato de vídeo que podamos reproducir de manera autónoma (sin necesitar ya más el programa de edición). La reproducción podrá ser en local (a partir de un disco duro de un soporte óptico) o en Red (si publicamos el material en un portal como **YouTube** o **Vimeo**). Vale la pena destacar la importancia creciente que están adquiriendo los dispositivos móviles en la visualización final. Si hemos alojado el clip en la memoria del dispositivo, podremos hacer una reproducción en local; si tenemos el clip alojado en algún servicio tipo nube, *cloud*, etc., el dispositivo de la reproducción podrá ser también en línea.

Veamos ahora y comparemos el proceso de trabajo para la realización de una presentación.

- El punto de inicio aquí será probablemente una presentación (que habremos hecho en **Impress office**, **PowerPoint** o programas similares) que tendremos en pantalla. Sobre esta presentación haremos la explicación oral de nuestro proyecto, de manera que el resultado será una presentación que se desarrolle en el tiempo y sobre la que habrá con bastante probabilidad una voz en *off*. Grabaremos la combinación de capturas de pantalla y voz en *off* y el resultado final será también un clip de vídeo como en el caso anterior. Por tanto, el tipo de imágenes básicas que integrarán el clip, así como el tipo del audio que contendrá, tienen unas características que lo diferencian de los vídeos de los que hablábamos antes.
- El software que usaremos aquí, **Camtasia** por ejemplo, debe permitir capturar la pantalla del ordenador, una función que los programas de edición de vídeo no tienen. Esta será la funcionalidad básica sobre la que basaremos la presentación del TFG. Pero no nos quedaremos aquí, sino que podremos dar un paso más.
- Podremos incluir también música, fotografías, vídeo, animaciones de texto y componerlo todo en una única presentación.

Veamos cómo una herramienta como **Camtasia** es un elemento nuclear del proceso. A continuación haremos una breve introducción.

### 4.3. El proceso de edición con Camtasia

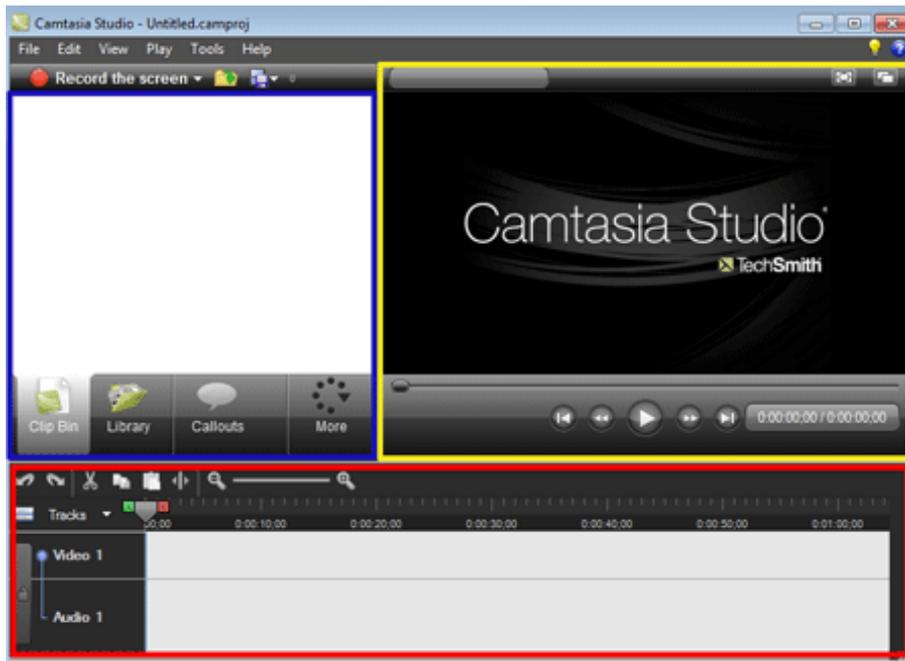
Cuando arranquemos **Camtasia** nos encontraremos con una pantalla de bienvenida. Si tenemos activada la opción **Show the dialog at startup**, podremos ver algunas opciones de las que hablaremos después (**Record the screen** e **Import media**), así como la relación de los últimos proyectos con los que hemos trabajado en **Recent Projects**. También un apartado **Free Training**, que nos permite acceder a tutoriales, ayuda o documentación. Según el nivel de pericia

que queramos lograr con **Camtasia** o siempre que necesitemos resolver dudas, podemos recurrir a estos apartados. También podemos acceder a él a partir del **Help** de la barra del menú principal, una vez tengamos abierto el programa.



Al cerrar el cuadro anterior nos encontraremos con la interfaz principal del programa. Consta de tres apartados diferenciados con funcionalidades específicas:

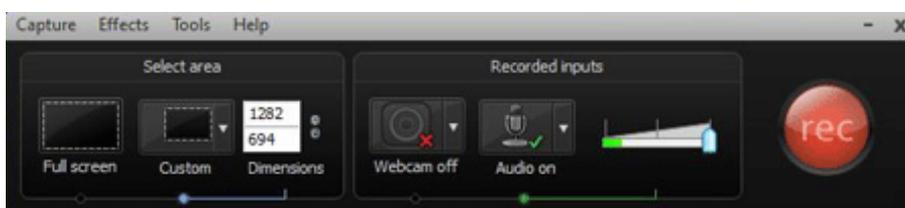
- El **Clip Bin** (rectángulo azul). Esta es la ventana que contendrá todos los media que utilizaremos en el proyecto. Permite organizarlos y gestionarlos. Según el icono que tengamos activo de la barra inferior de la carpeta (rectángulo verde), los contenidos del **Clip Bin** cambiarán. El **Clip Bin** es el equivalente a la ventana de **Proyecto** en un programa editor de vídeo.
- El **Timeline** o línea de tiempo (rectángulo rojo). Contiene la representación de todos los contenidos del proyecto que estamos realizando, distribuidos en capas (**Track1**, **Track2**, **Track3**, etc. en la denominación del programa) en sentido vertical y en unidades de tiempo en sentido horizontal. En los programas de edición de vídeo, esta ventana normalmente también tiene la misma denominación. En algunos casos, como **After Effects**, se denomina **Composición**.
- El **Canvas** (rectángulo amarillo). Se trata de la ventana en la que se visualizan los contenidos de la línea de tiempo en el punto donde se encuentra el cursor. En los programas de edición de vídeo esta ventana se suele denominar **Monitor**. Aquí, en **Camtasia**, en realidad funciona como una ventana de composición, dado que nos permite seleccionar y editar los elementos que salen de ella. Así los podemos seleccionar y desplazarlos por la ventana o hacerlos más grandes o pequeños.



A continuación veremos las funcionalidades principales de **Camtasia** desarrollando una presentación concreta. Iremos viendo los pasos principales y comentaremos aspectos relacionados con la realización de la presentación y en general con aspectos comunicativos vinculados a la defensa del TFG.

#### 4.4. Record Screen

Una vez vista la descripción general de la interfaz del programa, pasemos a analizar algunas de sus funcionalidades principales. Entre estas se encuentra, sin ningún tipo de duda, la de capturar la pantalla del ordenador. La opción para iniciar la captura de pantalla la tenemos en la barra superior izquierda del **Clip Bin**. También podemos acceder a ella desde la **pantalla de bienvenida** que hemos visto anteriormente. Al pulsar el botón anterior se nos abre el siguiente cuadro de diálogo.



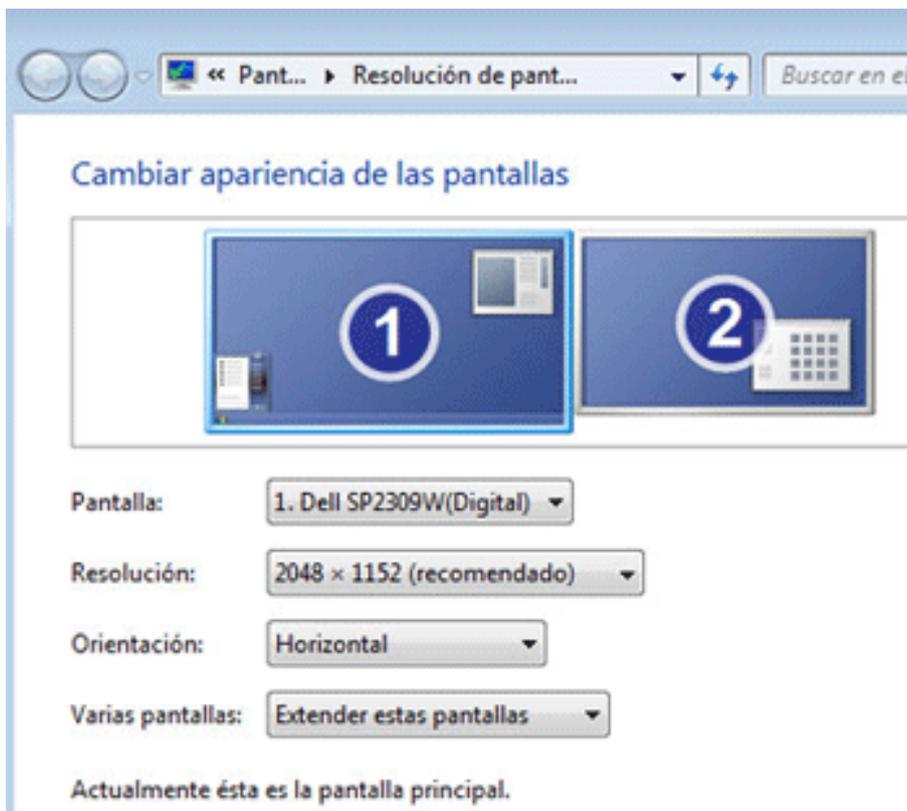
Se trata de una aplicación que captura en formato de vídeo todo lo que pasa en la pantalla a partir del momento en el que hemos iniciado la grabación. Comentaremos las opciones que permite.

Podemos elegir entre capturar toda la pantalla o limitar un área de captura. En **Select area** podremos optar entre grabar la pantalla completa (**Full Screen**) o limitar la captura a una zona (**Custom**). El hecho de si capturamos la pantalla completa o solo una parte dependerá de la situación concreta en la que nos

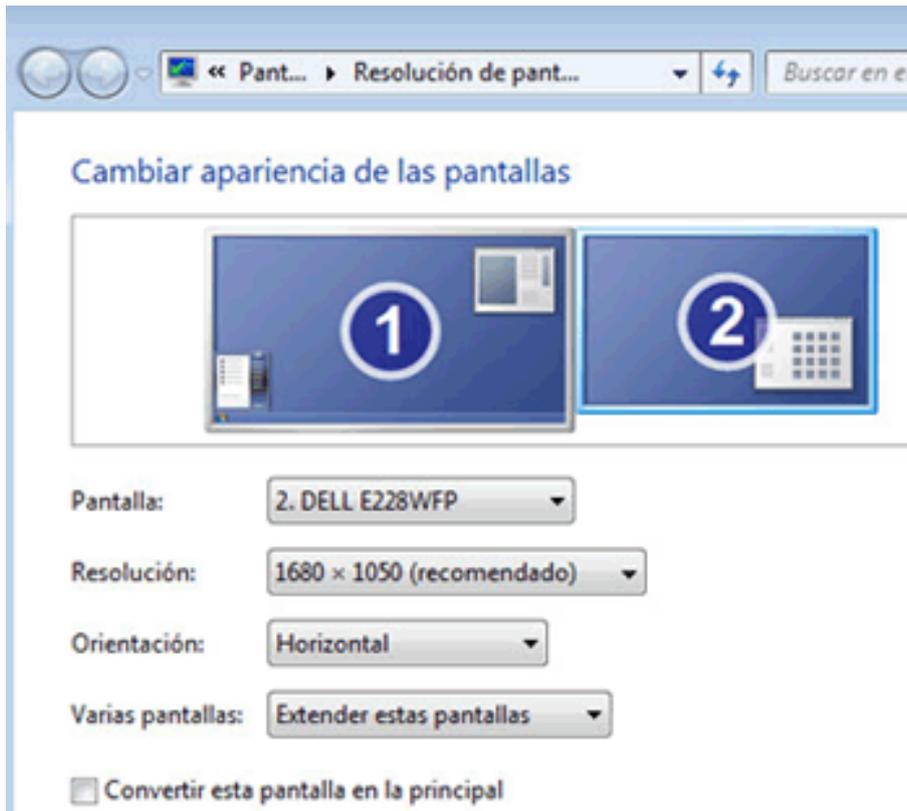
encontremos. En el supuesto que nos ocupa se tratará sobre todo de grabar la presentación que hemos hecho del trabajo final. Y esto lo podemos hacer tanto con la opción de **Full Screen** como con la de **Custom**. Veamos los casos.

Cuando capturamos a **Full Screen** significa que lo hacemos a pantalla completa. Es decir, que capturamos en las dimensiones de la pantalla de nuestro equipo, dimensiones que variarán en función de la resolución que tenga. Recordemos que en un PC podemos comprobar cuál es la resolución de nuestra pantalla haciendo clic con el botón derecho del ratón sobre el escritorio y yendo a **Resolución de pantalla**. El cuadro de diálogo que aparece muestra cuál es la resolución de la pantalla. A continuación mostramos como ejemplo las resoluciones de dos pantallas que hacen de monitores en un PC.

La primera, que en este equipo hace de pantalla principal, tiene una resolución de 2048 x 1152. Si capturamos a **Full Screen** en esta pantalla, obtendremos un clip de vídeo con estas medidas.



La segunda corresponde a la pantalla secundaria en el mismo equipo. La resolución aquí es de 1680 x 1050. Y si capturamos a **Full Screen** en esta pantalla, estas serán las dimensiones del clip que obtendremos.



Un tercer ejemplo más, en esta ocasión de un portátil. Aquí la resolución es de

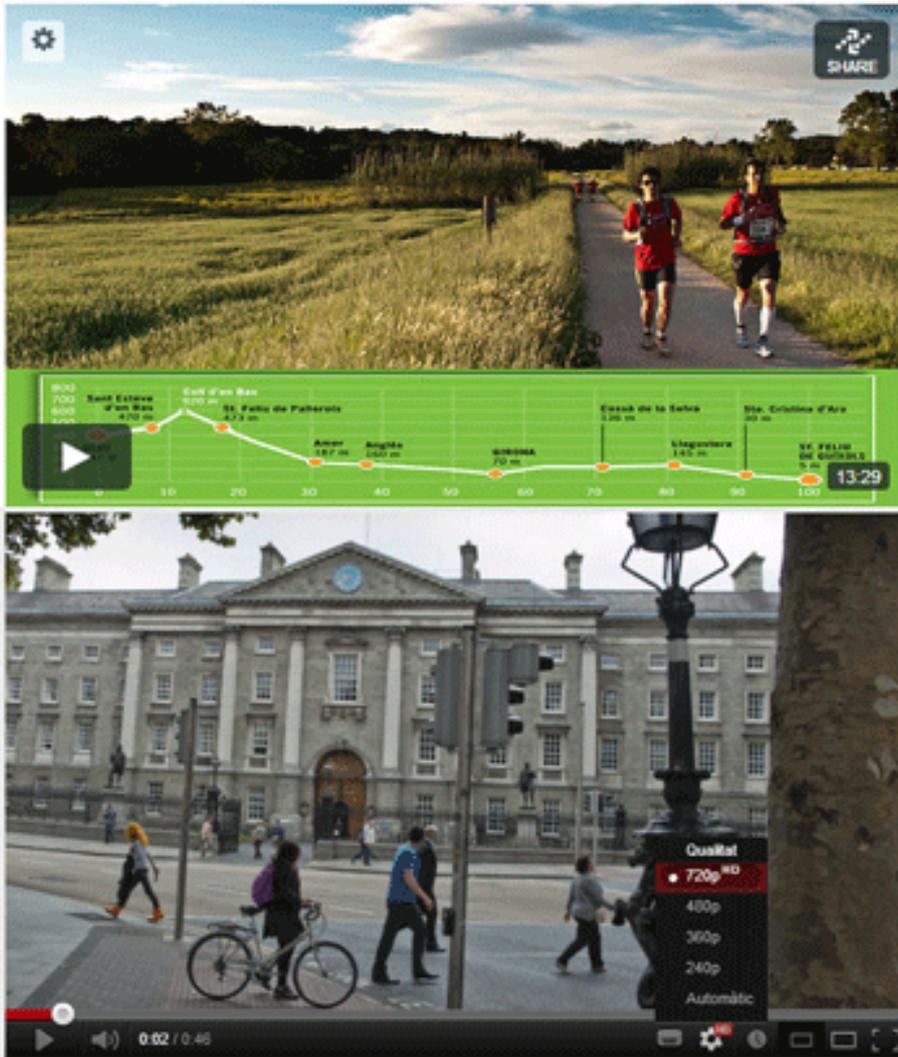
¿Qué implica este baile de cifras? Una variabilidad de medidas que obviamente será diferente en cada equipo. Es muy recomendable que miremos cuál es la resolución de nuestro equipo. ¿Cómo nos afecta en el proyecto que estamos haciendo? Pues nos afecta, en primer lugar, porque ninguno de los tres ejemplos es un estándar en vídeo. Ninguno de ellos tiene las dimensiones que necesitamos para publicar el vídeo en un portal como **YouTube** o **Vimeo**. Ahora nos centraremos en estos dos porque son los casos en los que mayoritariamente nos encontraremos, pero lo mismo podríamos decir si tuviéramos que publicar el vídeo pensando en una difusión televisiva (ya sea esta en PAL, con los tradicionales 720 x 576, o en HD, con las dimensiones de 1920 x 1080).

Vamos pues al caso de **Vimeo** o **YouTube**. Tanto el uno como el otro admiten varias dimensiones, que van desde clips con muy poca resolución a clips en **HD**. En este caso, el **HD** en los dos portales no es el **HD** televisivo. Veamos en este cuadro las dimensiones de cada uno.

HD Televisivo	1920 x 1080
Vimeo HD o YouTube HD	1080 x 720

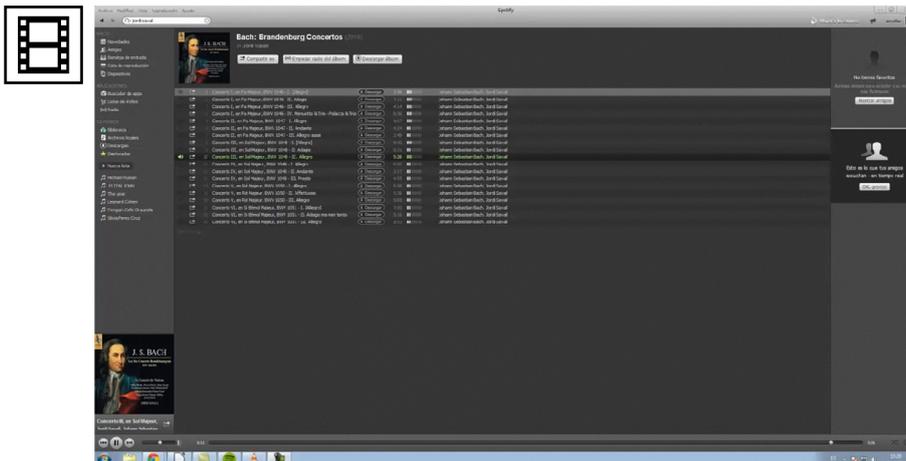
Las dos capturas de pantalla siguientes corresponden a un fotograma de un clip publicado en **Vimeo** y otro en **YouTube**. Fijémonos en que las dos tienen las mismas proporcionalidades. En el caso de YouTube podemos ver también en

el desplegable cómo el vídeo actual tiene una resolución en HD (identificada como 720 pHD). Sea cual sea la resolución en la que capturamos, deberemos adaptarla a estas medidas para poder publicar el vídeo final.

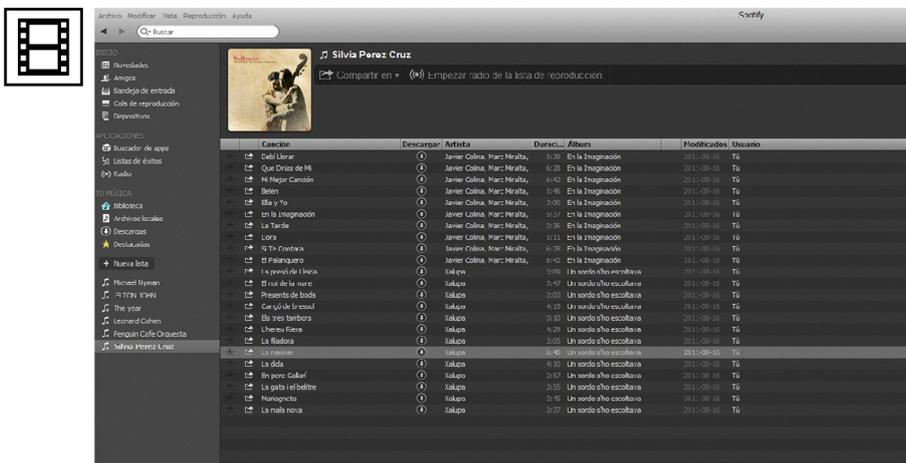


El proceso de capturar la pantalla lo haremos con **Camtasia**, y más adelante veremos cómo. Ahora nos interesa señalar un problema. Al modificar las dimensiones de la captura original para adaptarlas al formato de edición, perdemos definición. Y si hay textos en la captura, estos se leerán muy mal o serán totalmente ininteligibles.

Pongamos como ejemplo del problema estos dos vídeos que mostramos a continuación. Hemos hecho capturas de pantalla sobre **Spotify** como muestra. El primer clip se ha hecho en pantalla completa (2048 x 1152) y se ha adaptado al formato de edición (1280 x 720). La pérdida de calidad en los textos es evidente. Simplemente se trata de comprobar cómo en la reducción de dimensiones perdemos definición y claridad, sobre todo en el texto.

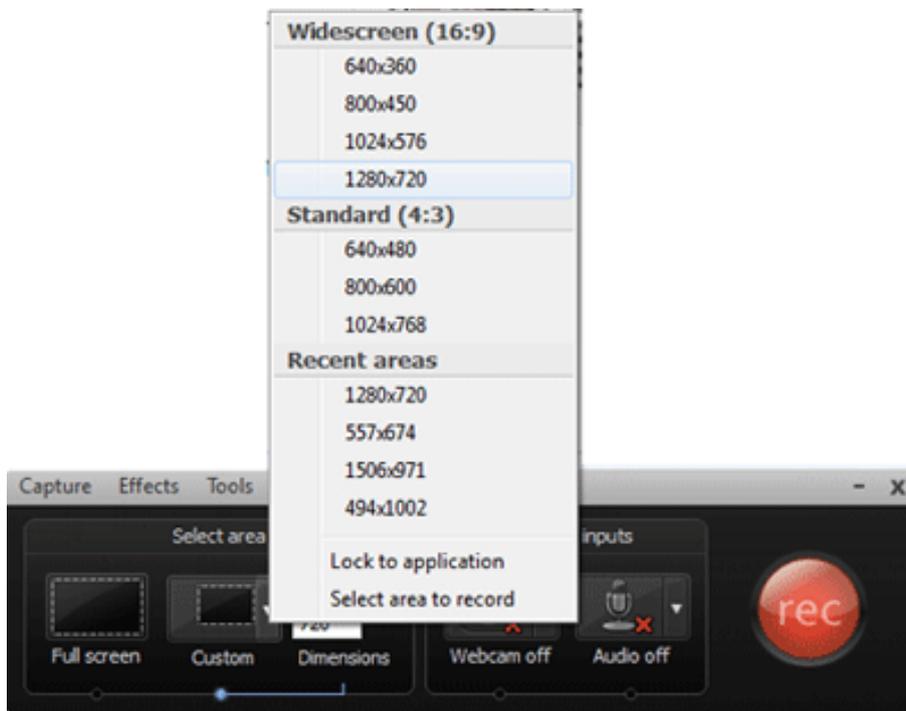


En el segundo clip se ha limitado la zona de captura a las dimensiones finales de edición. Al no reducir las dimensiones, los textos son mucho más claros. Pero solo podemos capturar un área limitada de la pantalla.



Siempre que debamos variar las dimensiones entre la captura original y el formato final del clip de vídeo tendremos problemas de calidad similares a este que hemos visto.

Podemos pensar pues que la solución se encuentra en no capturar a **Full Screen** sino en aprovechar la opción de **Custom**. Y aquí, por ejemplo, capturar en 1080 x 720, para adaptar la captura al formato final. Las opciones de **Custom** se despliegan como vemos en el gráfico que ponemos a continuación.



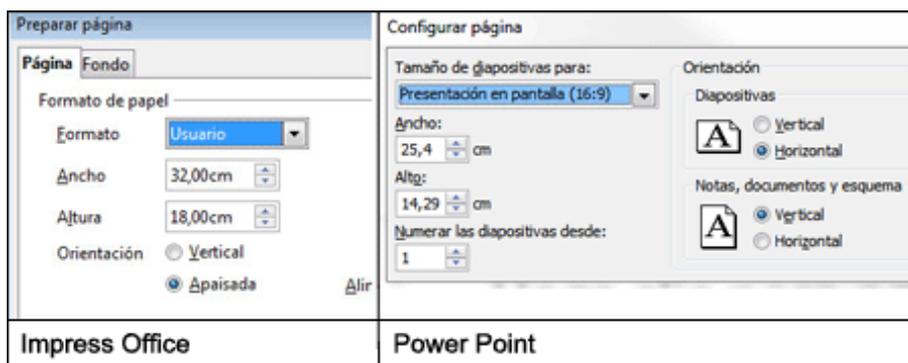
Como podemos ver, cuando abrimos las opciones de **Custom** podemos elegir entre diferentes opciones. Básicamente nos encontramos con las proporciones destinadas a los nuevos formatos de las pantallas en alta definición televisiva (**Widescreen 16:9**) y con las proporciones clásicas de las pantallas de televisión (**Standard 4:3**). Como ya hemos comentado, las proporciones de 16:9 son las propias también en los portales de vídeo **YouTube** o **Vimeo**. Si lo que queremos es hacer una captura de pantalla que deberemos utilizar en un proyecto de vídeo de 1024 x 768, lo mejor que podremos hacer es elegir aquí esta opción.

Esto es cierto, pero fijémonos con qué problema nos podemos encontrar. Por defecto, tanto **Impress Office** como **PowerPoint** generan una hoja por defecto que no tiene estas proporciones. Podemos visualizar el problema en la siguiente captura de pantalla, el rectángulo gris claro es el área de captura de 1280 x 720 que hemos señalado en **Camtasia**. Podemos comprobar fácilmente cómo las proporciones de la diapositiva de la presentación (en este caso un programa de aprendizaje del Grado de Multimedia) no se ajustan a esta. Si después hacemos la adaptación durante la edición, tendremos el problema de pérdida de legibilidad que hemos comentado antes.

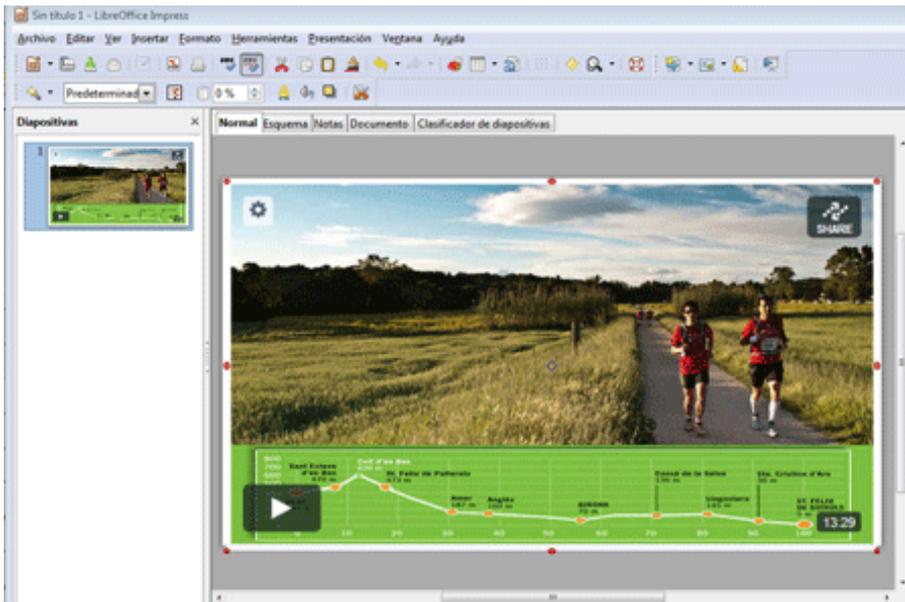


Sin embargo, tenemos una manera de evitarlo. Y es diseñar inicialmente la diapositiva en las proporciones que nos interesen. En **Impress Office** lo podemos hacer yendo a **Formato/Página** y aquí cambiar los parámetros que aparecen por defecto. Las dimensiones aparecen en centímetros, no en píxeles (como trabajaremos el vídeo) pero en el fondo nos es indiferente. Lo que nos interesa es variar la proporción, pasar a un formato de 16:9. Podemos duplicar los dos parámetros y configurar un documento de 32 cm de ancho por 18 de alto. Podemos comprobar que si lo comparamos con las dimensiones del vídeo, sí que son equivalentes. En el segundo gráfico, el rectángulo blanco es el correspondiente a la hoja del documento.

En **PowerPoint** la opción para configurar el documento aparece en **Configurar página**. Tenemos la opción de **Presentación en pantalla (16:9)** :

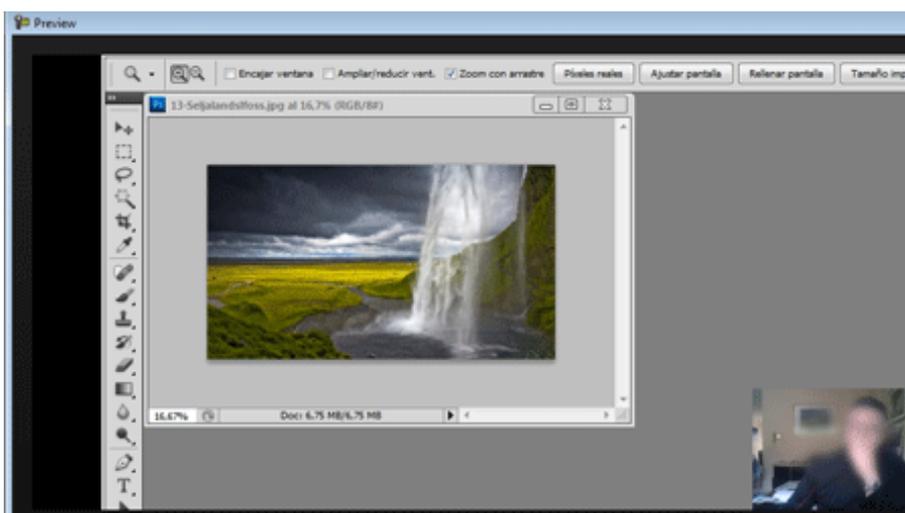


En resumen, diremos que la mejor opción para el proceso que nos ocupa es que diseñemos la presentación inicial en **PowerPoint** o **ImpressOffice** con una proporción de 16:9, y que capturemos con **Camtasia** con una opción de **Custom 1280 x 720**, de modo que la zona de captura coincida con la de la presentación.



Continuando con las opciones del **Record Screen**, vemos que en el apartado de **RecordedInputs** podemos elegir si activamos la webcam del ordenador y si grabamos audio.

Si activamos la opción de la webcam, deberemos situar en el interior del área de captura la ventana de esta. Si queremos que se graben a la vez la presentación y la webcam, deberemos situar las dos ventanas de manera visible en la pantalla y hacer que el área de captura incluya las dos. En el ejemplo que sigue mostramos una captura de **Photoshop** incluyendo un supuesto comentario de un posible programa de aprendizaje a través de la webcam. Debemos incluir dentro del área de captura las dos cosas, la interfaz del programa (**Photoshop** en este caso) y la webcam.



En el caso de activar el audio, podremos grabar nuestros comentarios a medida que avanza la presentación. De todos modos, las dos opciones que hay en esta ventana (webcam y micrófono) implican una utilización sincrónica. Es decir, que si los activamos ahora, al mismo tiempo que pasamos la presentación,

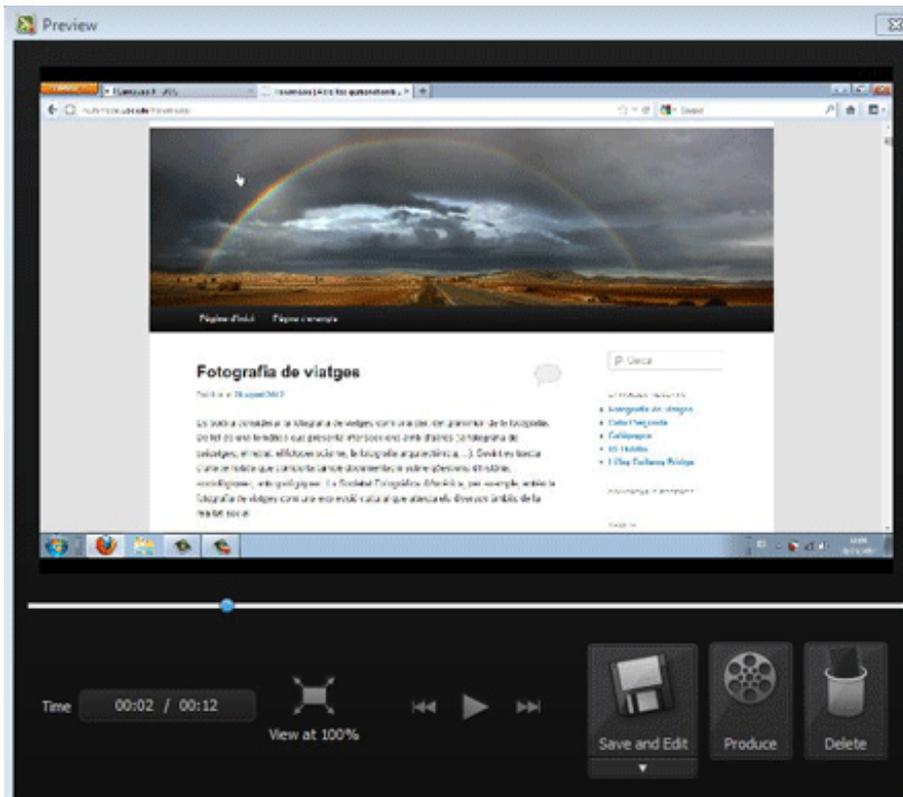
grabaremos nuestra imagen a través de la webcam y la voz a través del micrófono. Evidentemente, es una opción que nos permite ahorrar trabajo, terminar pronto. Pero no es la mejor opción cuando, por ejemplo, nos equivocamos y nos toca repetir alguna parte. A pesar de que podemos grabarlo todo a la vez, tenemos también la opción de grabar por separado cada elemento y unirlos posteriormente con el mismo **Camtasia**. Nos llevará más tiempo pero podremos dejarlo todo mucho más pulido. Todo depende del tiempo que queramos destinar.

Finalmente, en el cuadro de diálogo de **RecordScreen** tenemos el botón de **Rec**. Es el que nos permite iniciar la grabación, como veremos a continuación.

Cuando oprimimos el botón de **Rec** se inicia una cuenta atrás de pocos segundos mientras se prepara la grabación. Hemos de esperar al final del tiempo para evitar perder cualquier fragmento de la presentación. Hay una pantalla que nos indica el tiempo, como podemos ver a continuación. También nos indica que podemos parar la grabación pulsando **F10**. El botón de **Stop** del cuadro del segundo cuadro de diálogo que mostramos a continuación realiza la misma función.



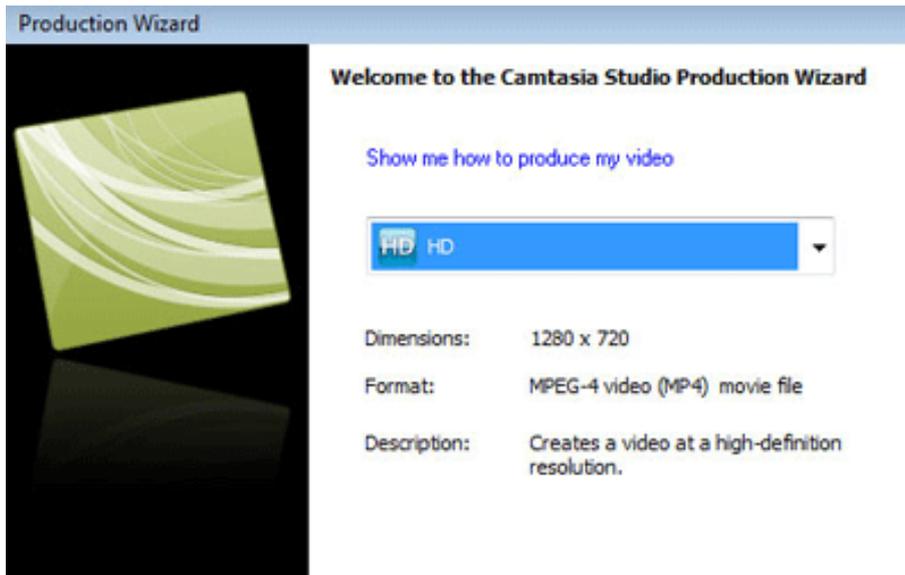
Una vez que hemos parado la grabación, nos encontramos con un punto importante. Tenemos un clip con lo que hemos grabado en la ventana de **Preview**. Ahora debemos guardarlo. En este punto debemos tener claro si queremos el clip para utilizar dentro del proyecto o si lo queremos utilizar fuera. En el primer caso activaremos la opción **Save and edit**. En el segundo caso, la opción **Produce**. Podemos ver las dos opciones en el gráfico siguiente.



Veamos en primer lugar la opción de **Save and Edit**. Activando esta opción se nos abrirá el cuadro de diálogo para guardar el clip. En **Tipo** veremos que tenemos las opciones de **camrec** y de **avi**.

- **Camrec** es el tipo de archivo propio de **Camtasia**. Permite guardar tanto la imagen como el sonido y conserva la calidad original de lo que hemos hecho hasta ahora. Es la opción preferible para guardar si vamos a seguir trabajando con **Camtasia**.
- **Avi** no permite guardar el sonido, solo la imagen. A pesar de que el formato **avi** está muy extendido, el tipo que usa **Camtasia** en este punto no es estándar. Si queremos utilizar el clip en otro editor (como **Premiere**, **Final Cut**, **I-Movie**, etc.), deberemos exportar antes el clip a un formato estándar. Es lo que haremos con la opción **Produce**.

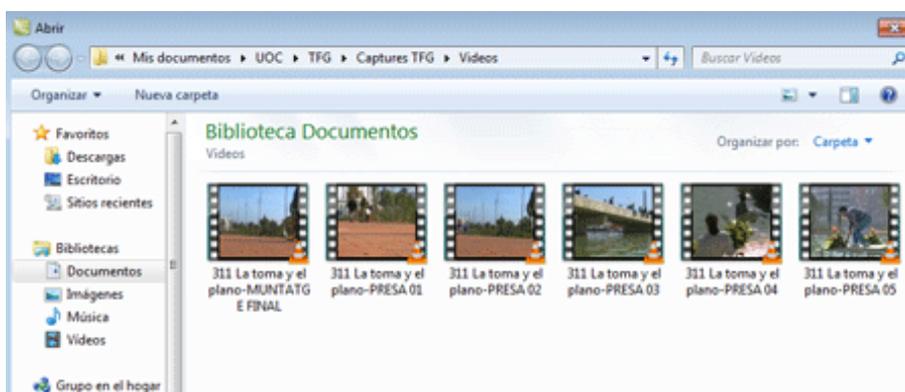
En un primer momento, la opción **Produce** también nos abre la opción de **camrec** y **avi**, pero al continuar da acceso al cuadro de diálogo **Production Wizard**. Aquí elegiremos dentro del desplegable una opción **HD a 1280 x 720**.



#### 4.5. La edición en la línea de tiempo

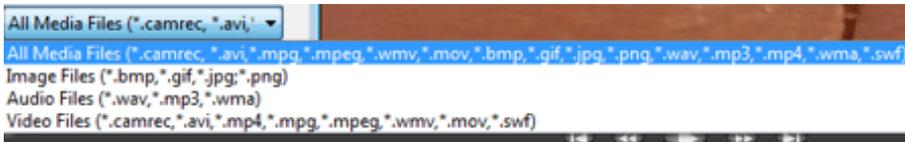
En todos los editores de vídeo encontramos la línea de tiempo, que es la ventana donde editamos el material. En **Camtasia** también la tenemos. La funcionalidad básica que hacemos en esta ventana es la de poner ordenadamente el material, los clips que queremos que formen parte del vídeo final. Estos clips son o bien el material que hemos grabado con la función de **Camrec**, o bien clips de vídeo, clips de audio o fotografías que hemos grabado con herramientas externas a **Camtasia** y que hemos importado al programa.

Veamos las dos partes del proceso. En primer lugar, importaremos los clips de vídeo. Como muestra trabajaremos con cinco clips de vídeo que podemos encontrar como recursos. Estos clips los tendremos en una carpeta del disco duro. Como ejemplo los mostramos a continuación en la siguiente captura de pantalla.

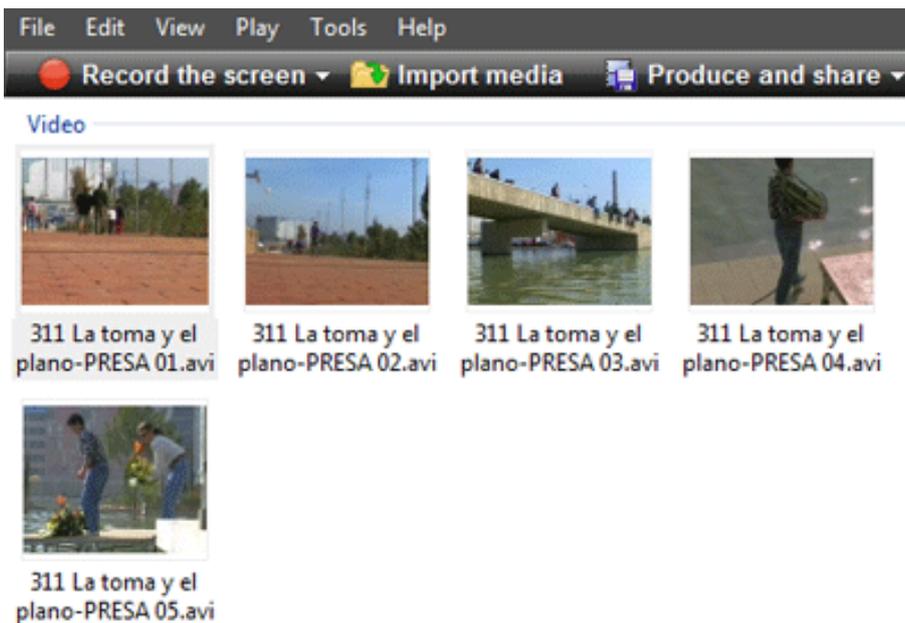


Para importar estos clips presionamos el botón de **Import media** que tenemos en la barra superior de **Camtasia**. Al hacerlo se abre el cuadro de diálogo para localizar los media (captura anterior). En el desplegable de la parte inferior de

la pantalla podemos ver los tipos de archivos que podemos importar. Básicamente, archivos de imagen, archivos de sonido y archivos de vídeo (captura siguiente).



Una vez importados, estos archivos se sitúan en el **Clip Bin**.

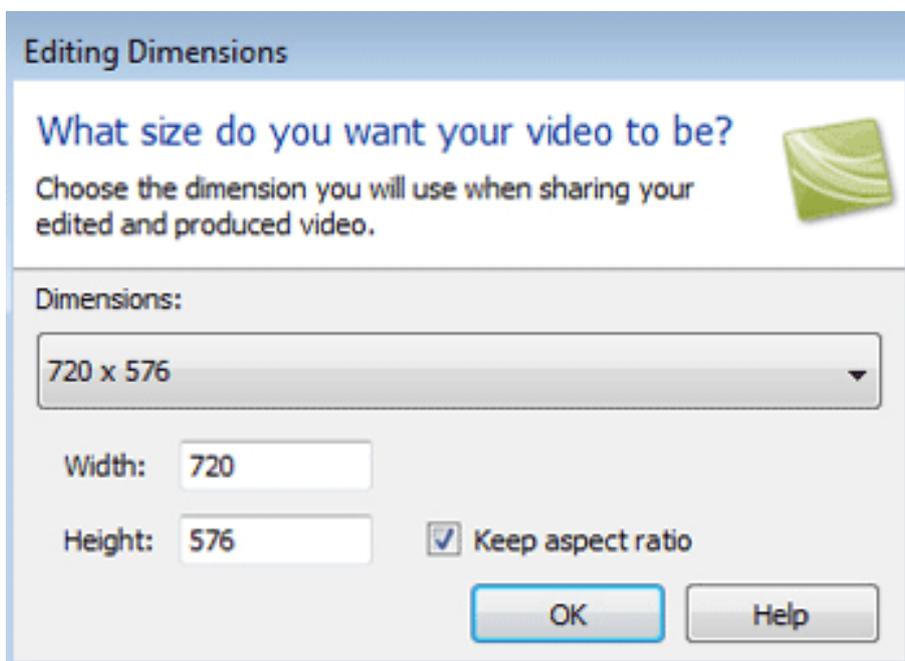


A continuación deberemos incorporarlos desde el **Clip Bin** a la línea de tiempo. El orden lo determinaremos en función de cómo los queramos ordenar. Podemos variar el orden con el que los hemos importado, podemos repetir y usar varias veces un clip, o podemos no usar alguno si no nos resulta necesario.

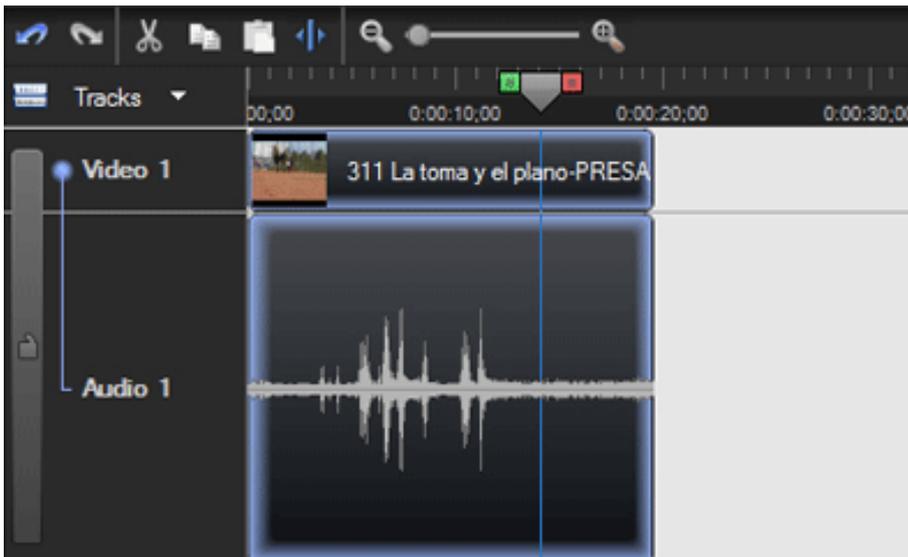
En la edición que haremos a continuación hay un hecho básico. De los clips que hemos importado es muy probable que solo usemos una parte. Si visualizamos los cinco clips que hemos importado ahora, nos daremos cuenta de que son muy largos. De hecho, son grabaciones de cámara, son partes de la filmación original. Es normal, incluso necesario, que en el momento de filmar filmemos de más. No sabemos finalmente qué fragmento necesitaremos para el vídeo final y lo más habitual es que grabemos tanto momentos previos como momentos posteriores a lo que creemos que necesitaremos. Podemos observar, por ejemplo, cómo todos los planos contienen acciones largas: varias bicicletas que pasan, gente que pasea, incluso movimientos en los que el cámara rectifica su posición o reencuadra. Todos los clips tienen fragmentos que habrá que descartar. Esta es la operación básica que haremos continuación.

En **Camtasia** tenemos dos modos para modificar los clips, para descartar lo que no nos interesa y guardar lo que necesitamos. Los veremos a continuación.

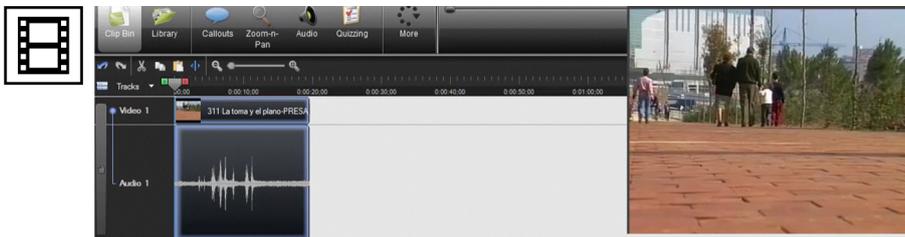
En primer lugar, debemos incorporar el clip desde el **Clip Bin** hasta la línea de tiempo. Lo hacemos clicando con el botón derecho sobre el clip que hay en el **Clip Bin** y eligiendo **Add to timeline**. El clip se incorpora a la línea de tiempo. Es probable, sin embargo, que nos salga el siguiente cuadro de diálogo, el de **Editing Dimensions**. Por ejemplo, en este caso, los clips que estamos incorporando tienen unas dimensiones de **720 x 576**. Podemos elegir continuar con estas dimensiones o variarlas según las necesidades del clip que estamos haciendo. En el ejemplo que comentaremos ahora trabajaremos en **720 x 576**.



Veamos cómo queda incorporado el clip a la línea de tiempo.



A continuación debemos seleccionar, de todo el clip, solo la parte que nos interese incorporar al vídeo final. Esto lo podemos hacer tomando el clip por su parte final o inicial, y arrastrando con el ratón los puntos de inicio o final. En la ventana de visualización vemos la imagen del punto donde se encuentra el cursor. Buscamos el punto en el que queremos que empiece o acabe el clip. Dejamos el cursor en el punto elegido y arrastramos la parte final o inicial hasta este punto. Veámoslo en el clip siguiente.



El segundo procedimiento llega a los mismos resultados, elegir las partes que nos interesen de los clips y descartar las demás. Pero, como veremos, utilizaremos un procedimiento diferente. Después podremos usar el que nos resulte más adecuado para nuestra forma de trabajar. Veamos pues este segundo.

Para continuar con el ejemplo, incorporamos un segundo clip al que habíamos puesto antes, y trabajaremos sobre este segundo. Podremos ver en el vídeo que hay a continuación cómo buscamos en primer lugar el punto en el que queremos que empiece o acabe el plano. Una vez tenemos el punto localizado, utilizamos los puntos de entrada o salida que hay a izquierda y derecha del cursor. El punto de la izquierda, en verde, lo desplazaremos hasta el inicio del clip. De este modo, nos quedará un fragmento seleccionado. Es el fragmento que queremos descartar, lo que hacemos clicando sobre el icono de las tijeras (**Cut**), que aparece en la barra superior de la línea de tiempo. Vemos cómo se descarta todo el tiempo inicial que no nos interesa conservar.

A continuación haremos lo mismo, pero al revés, con la parte final del clip. En este caso descartaremos desde el punto donde queremos que acabe el clip (punto verde del cursor) hasta el final del clip (punto rojo del cursor).

Veámoslo en el siguiente clip de vídeo.



Siguiendo estos dos procedimientos incorporamos el resto de los clips, eligiendo los fragmentos que nos interesen, a la línea de tiempo.

Una vez que hayamos acabado el clip de vídeo, debemos exportarlo. Es decir, construiremos un nuevo clip de vídeo a partir del material que tenemos en la línea de tiempo y que será independiente de los clips de origen.

Para hacerlo, vamos al botón **Produce and Share**. A continuación se nos abre el cuadro de diálogo **Production Wizard**. Podemos ver las características del clip que exportaremos. Inicialmente elegimos las dimensiones, en este caso 720 x 576.



Cuando a continuación presionamos **Siguiente** se abre el próximo cuadro, en el que elegiremos el formato del clip que exportaremos. En el siguiente ejemplo elegimos un formato **avi**. Fijémonos también en cómo, simultáneamente, podemos exportar el clip en forma de audio, en **mp3**, o en forma de vídeo para dispositivo móvil, en **m4v**.

**Production Wizard**

**How would you like to produce your video?**  
Select the file format for production of your final video.

Recommended

MP4/FLV/SWF - Flash outputs

Other formats

WMV - Windows Media video

MOV - QuickTime movie

AVI - Audio Video Interleave video file

M4V - iPod, iPhone, iTunes compatible video

MP3 - audio only

RM - RealMedia streaming video

CAMV - Camtasia for RealPlayer streaming video

GIF - animation file

[Help me choose a file format](#)

Additional output options

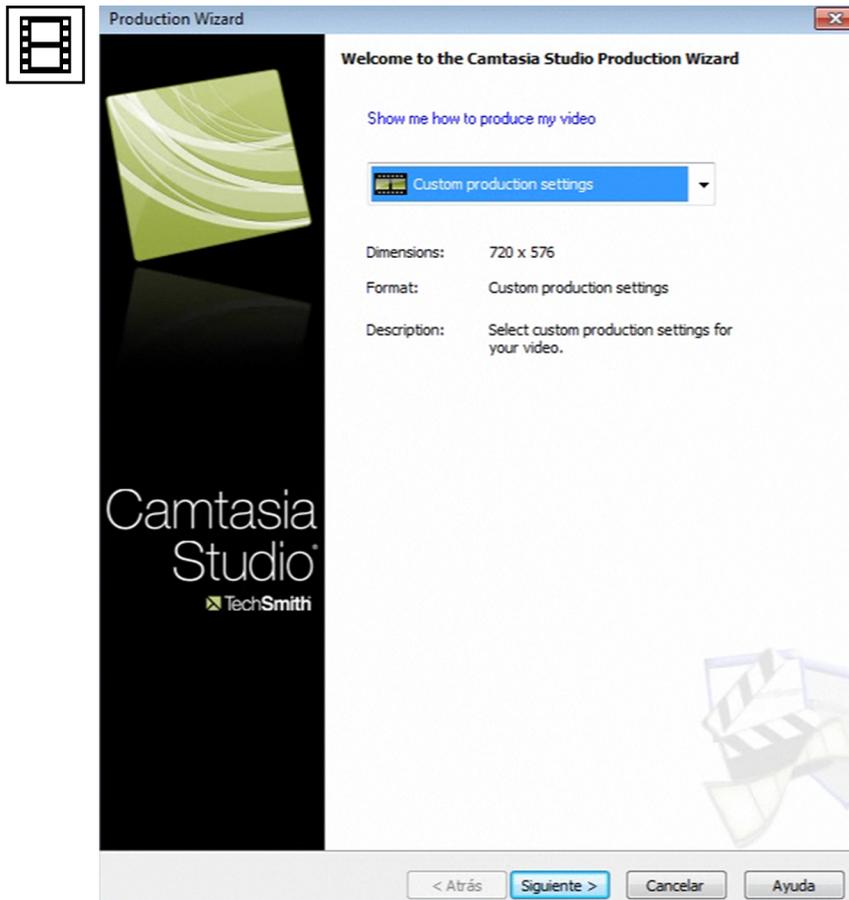
Create MP3 file: 44.100kHz, Stereo, 96kBits/sec

Create M4V file: iPod High (320x240)

A continuación veremos en el vídeo siguiente otro formato de exportación. En este caso en **FlashVídeo**. Es un formato que nos servirá para publicar en Internet porque genera un archivo más comprimido y que por lo tanto pesa menos.

Un detalle que debemos comentar es que cada formato tiene unos cuadros de diálogos asociados. También hay pantallas para incluir metadatos, de las que podemos pasar y dejar por defecto si no necesitamos poner especialmente algún metadato.

Veamos en el siguiente vídeo el proceso de exportación de un formato en **Flash Vídeo**.



Podemos ver a continuación el clip de vídeo exportado.



#### 4.6. Transiciones

Vamos ahora a otra función de **Camtasia**, también en este caso análoga a la mayor parte de los editores de vídeo. Fijémonos en que en el clip anterior hemos puesto los cinco clips uno junto al otro. No hay ningún tipo de transición

entre uno y otro. Decimos que hemos editado a corte. En contraste veamos el siguiente clip. Veremos cómo es el mismo que antes pero ahora hay varios efectos de transición entre uno y otro. Veamos primero el ejemplo.

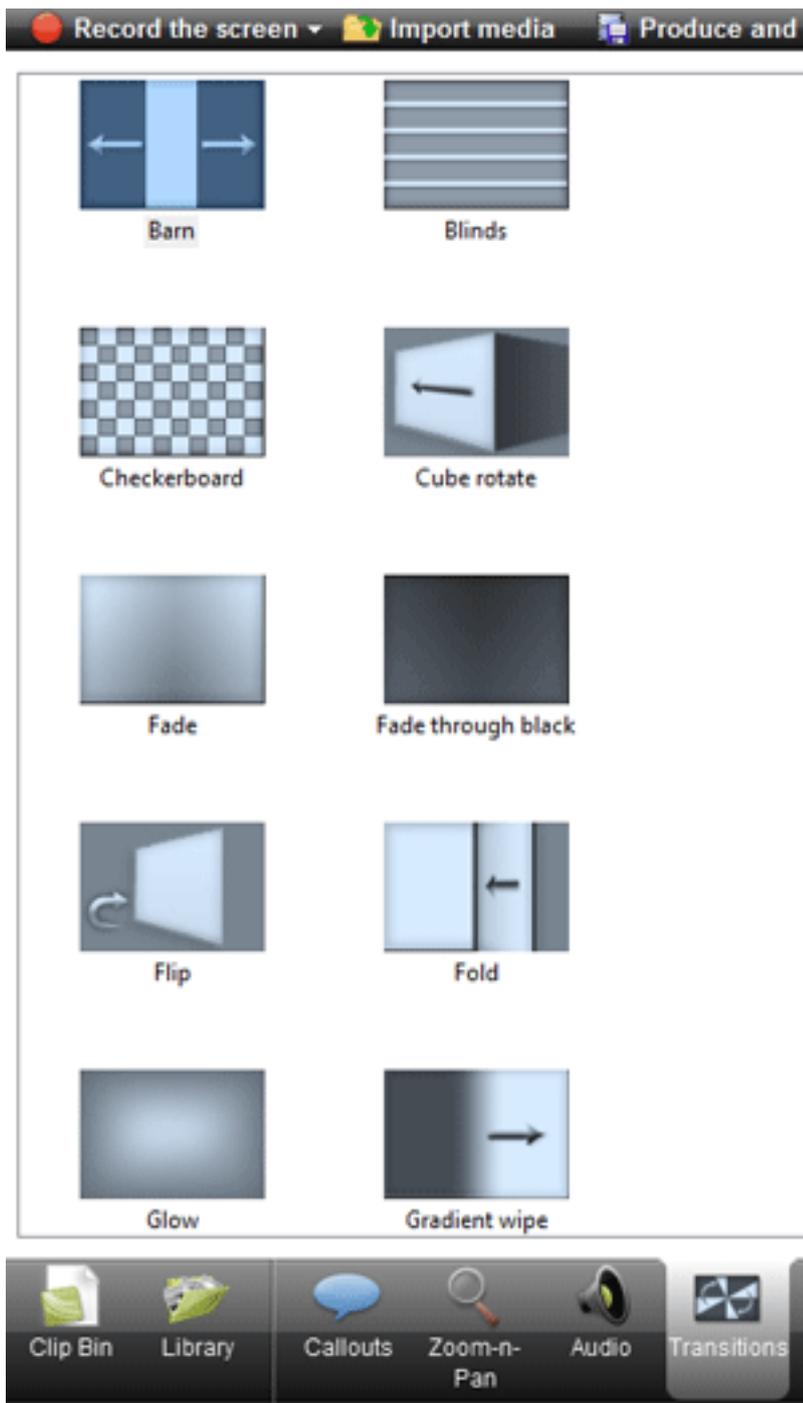


Para poner los efectos abrimos la ventana **Transitions**. Como indica la propia descripción, añade efectos de transición entre dos clips. Para hacerlo, hay que arrastrar el icono de una transición determinada a la posición entre los dos clips que aparecen en la línea de tiempo. En el segundo gráfico podemos ver cómo entre clip y clip surge una flecha cuando trabajamos con las transiciones. Hasta este punto debemos arrastrar la transición. Una vez lo hemos hecho, podemos ver en el tercer gráfico cómo queda incorporado el efecto a la línea de tiempo.



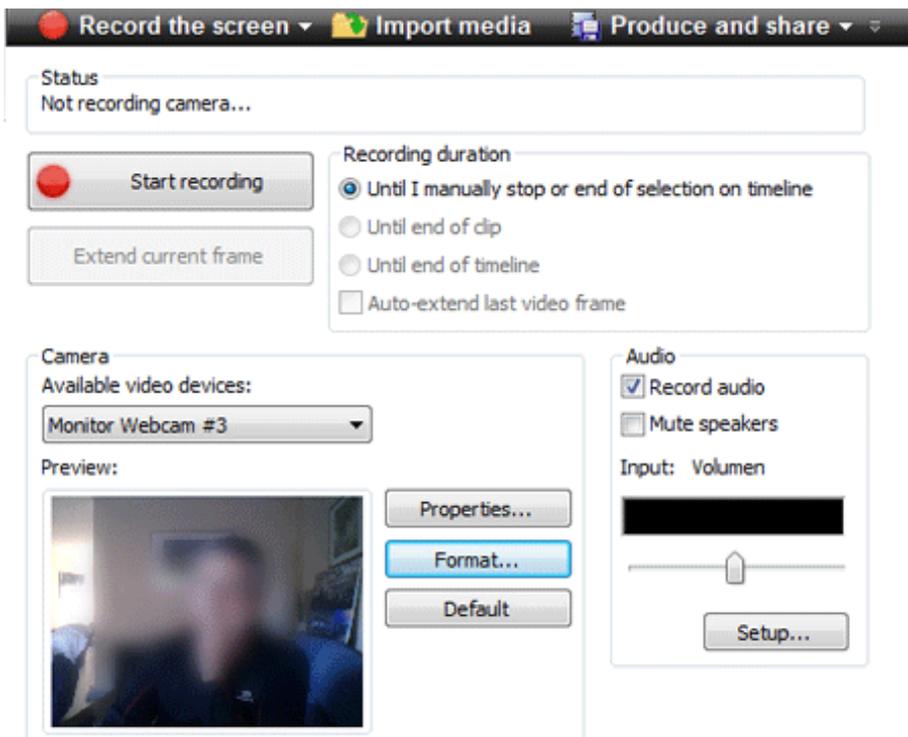
La ventana **Transitions** contiene los efectos de transición que vemos en el gráfico siguiente. Vemos que son diferentes y que son fáciles de usar.

No obstante, en este punto hay que hacer un comentario. Debemos tener mucho cuidado para no usar en exceso las transiciones. En muchas ocasiones son útiles, a menudo incluso necesarias porque ayudan a estructurar un vídeo. Por ejemplo, si queremos cambiar de una escena a otra; si queremos indicar un paso de tiempo importante; si queremos simplemente cambiar de tema, o cuando estamos hablando de un capítulo A y queremos pasar al capítulo B. En muchos casos las transiciones nos serán útiles. Pero no siempre. En ocasiones editaremos mejor a corte. Poner efectos en exceso cansa. Especialmente si son muy vistosos, impactantes. Si lo que hiciéramos fuera un videoclip, probablemente no sería el caso, pero el vídeo de presentación de un trabajo final es mejor que tenga los justos. Los necesarios y suficientes.



#### 4.7. Record camera

La aplicación **Record camera** es otro de los cuadros de diálogo que incorpora **Camtasia**. Podemos acceder a ella por el icono de la parte inferior de la ventana del proyecto. Si no está visible en un primer nivel, la podemos encontrar a partir de **More**.

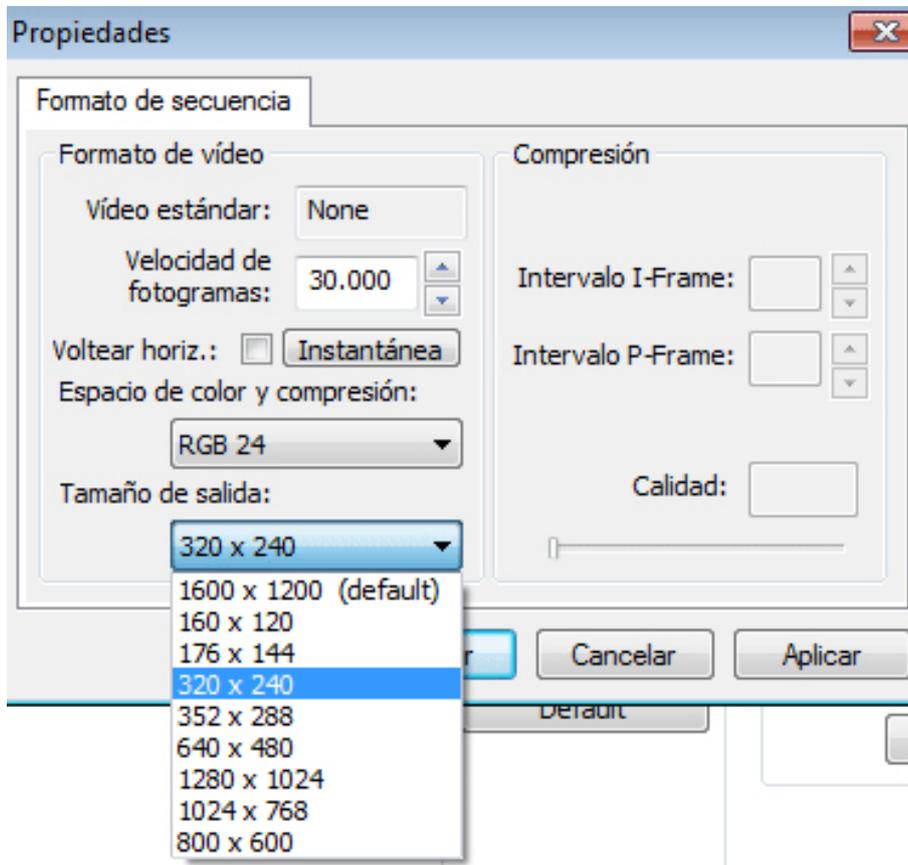


El cuadro de diálogo es muy similar al de **Voice narration**. El funcionamiento de los botones es el mismo. También la duración de la grabación tiene las mismas características. La diferencia radica aquí en que el objeto de la grabación es el contenido de la webcam.

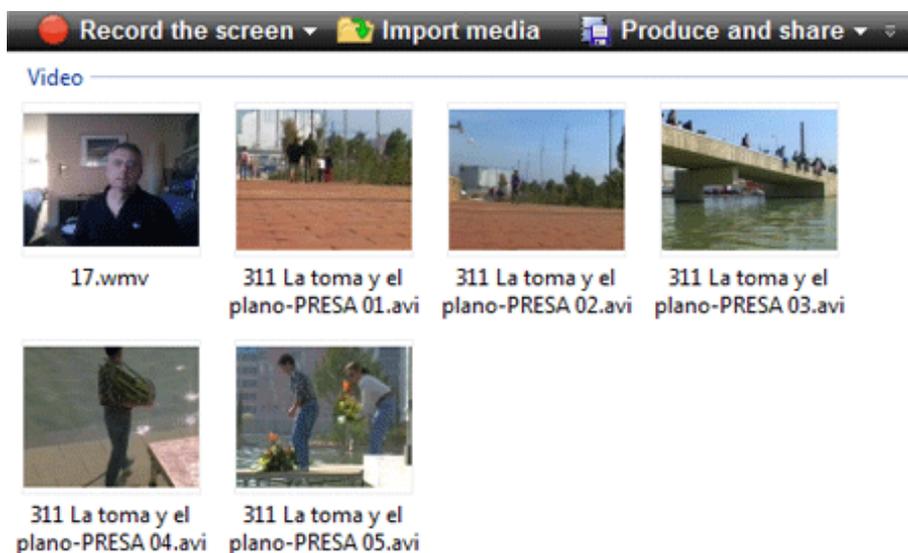
Un hecho que hay que destacar es la configuración que podemos controlar a partir del botón **Format**. Al accionarlo se nos abre el cuadro de diálogo que viene a continuación. La velocidad de fotogramas viene predefinida como 30, que es el parámetro habitual en el sistema de vídeo americano (NTSC). Podemos dejarlo así porque después no tendremos problemas al reconvertir el vídeo según el estándar europeo de 25 fps (PAL). Lo que sí que podemos elegir es entre esta velocidad que da la calidad óptima y la de 15. Elegir esta reduce el peso del archivo resultante, pero también disminuye la fluidez y la calidad de la imagen resultante.

Otro parámetro que hay que configurar en este cuadro, y que también afecta al peso final del archivo resultante, es el de **Tamaño de salida**. Aquí podemos optar por elegir las dimensiones basadas en la pantalla con la que estemos trabajando o elegir alguna de las configuraciones predeterminadas. Hay que tener en cuenta la utilización que haremos del resultado de la grabación. Si queremos hacer una presentación en pantalla completa, elegiremos la opción de 1024 x 768. El resultado será un clip que ocupará toda la pantalla si trabajamos en un proyecto HD, como hemos planteado antes, que publicaremos en **YouTube** o **Vimeo**. Si lo que queremos es generar un clip que colocaremos sobre una pista de vídeo que ya tengamos en el proyecto, entonces lo más práctico será elegir un formato más reducido para poder sobreponer la imagen.

Veamos las dos configuraciones a las que nos referimos en los gráficos que vienen a continuación. En el próximo apartado comentaremos las opciones para componer dos imágenes sobrepuestas.

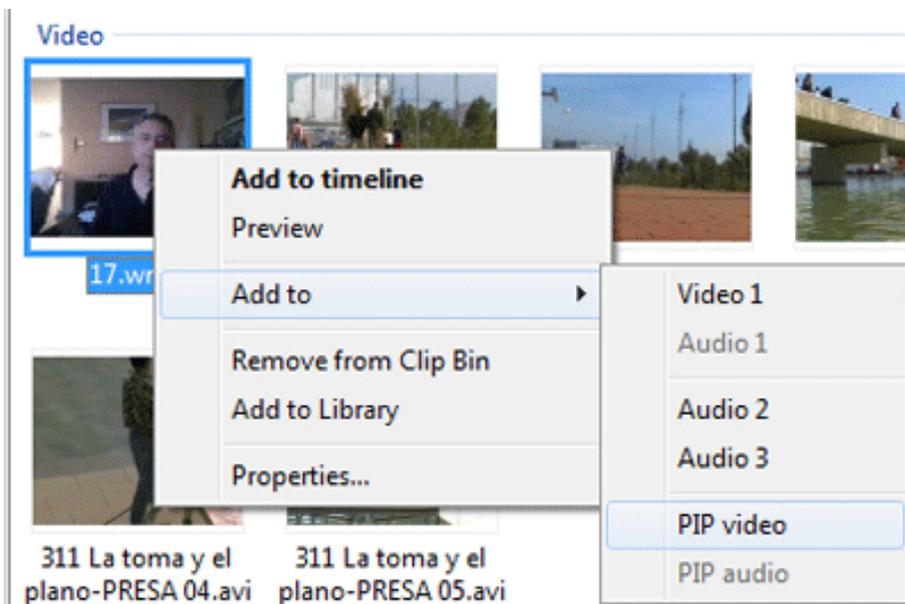


Los archivos que podamos grabar con esta aplicación se incorporan al proyecto, junto a otros que podamos tener. En el ejemplo que sigue, el clip proveniente de la webcam (17.wmv) se ha colocado junto a los otros con los que hemos estado trabajando.

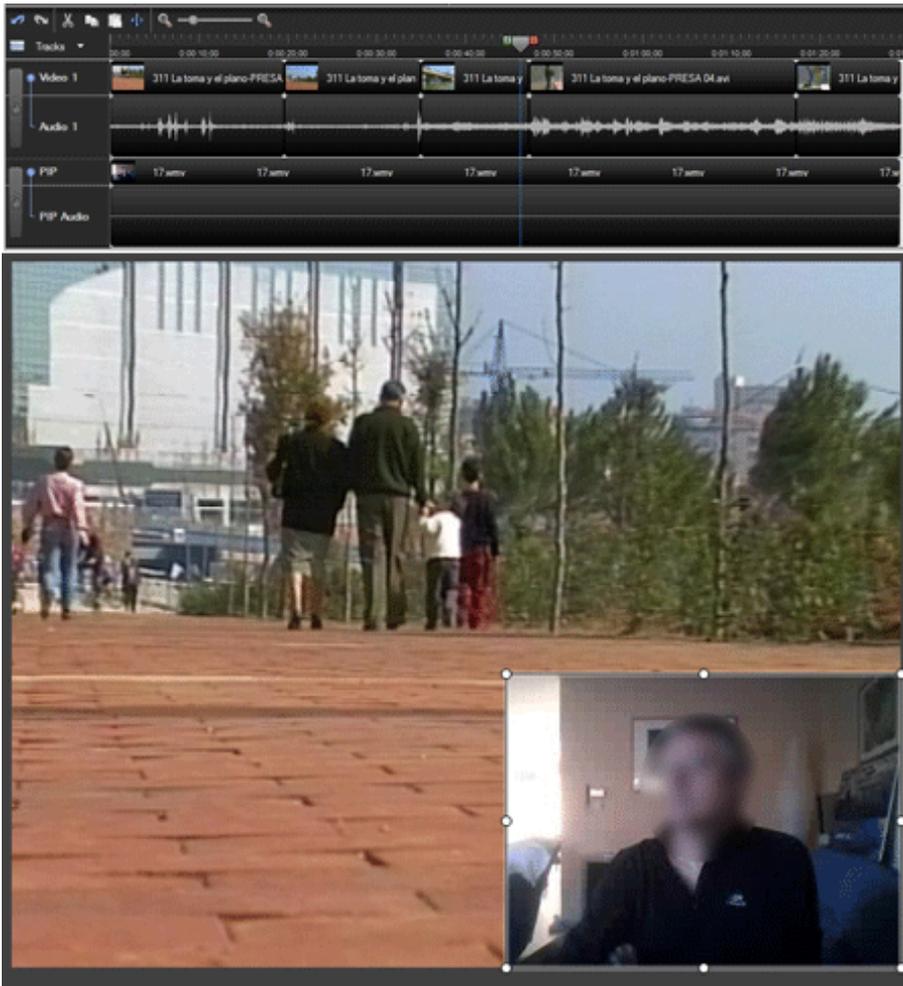


## 4.8. Picture in Picture

Hasta ahora hemos visto las opciones para editar el vídeo. Entendemos *editar* como las operaciones de trabajar los clips en una línea de tiempo. Poniéndolos uno a continuación del otro y generando un vídeo que tiene una banda de imagen que se desarrolla durante unos segundos o unos minutos. Lo que veremos a continuación es lo que conocemos como componer. Y la ventana que nos lo permite hacer es la de **Picture in Picture**. De nuevo y como en el caso anterior, la podemos encontrar en la barra inferior de la ventana o a partir del botón **More**. No obstante, antes de abrir este cuadro de diálogo incorporaremos el clip de vídeo que hemos grabado con la webcam. Para hacerlo, seleccionamos el clip en el **Clip Bin**, y clicando con el botón derecho elegiremos la opción Add to timeline / PIP video.



Al hacerlo vemos cómo el clip de vídeo se incorpora a la línea de tiempo en una nueva pista que se nos ha añadido en la parte inferior. Es la pista **PIP**. El contenido que hay se muestra en la ventana de visualización sobrepuesto sobre el contenido que tenemos en la pista de **Vídeo1**.



Una vez tenemos el clip de la pista **PIP** sobrepuesto a la de **Vídeo1**, podemos aplicar algún efecto. Para hacerlo vamos, ahora sí, a la ventana **Picture in Picture** y la abrimos. Vemos cómo en el cuadro superior están las referencias de los clips que tenemos en la pista (**17.wmv** en este caso). Tocando la opción **Modifyselected PIP clip**.

En este cuadro de diálogo podemos modificar algunos aspectos del clip, como la opacidad (y lo podremos transparentar por lo tanto en diferentes grados sobre el clip que hay debajo), la inclusión de bordes (**Include border**) o de sombras (**Drop shadow**). En **Shadowdirection** podremos elegir la dirección de la sombra. Cabe señalar, de todos modos, que las opciones de edición de estos efectos son limitadas. El resultado lo vemos de nuevo en la ventana de visualización. Como podemos comprobar en el gráfico que mostramos más adelante, podemos desplazar el clip que hay en **PIP** por la pantalla.

[Go to PIP manager](#)

**Properties**

Opacity:  100 %

Include border Color...  Width:  X:

Fade PIP video in and out Height:  Y:

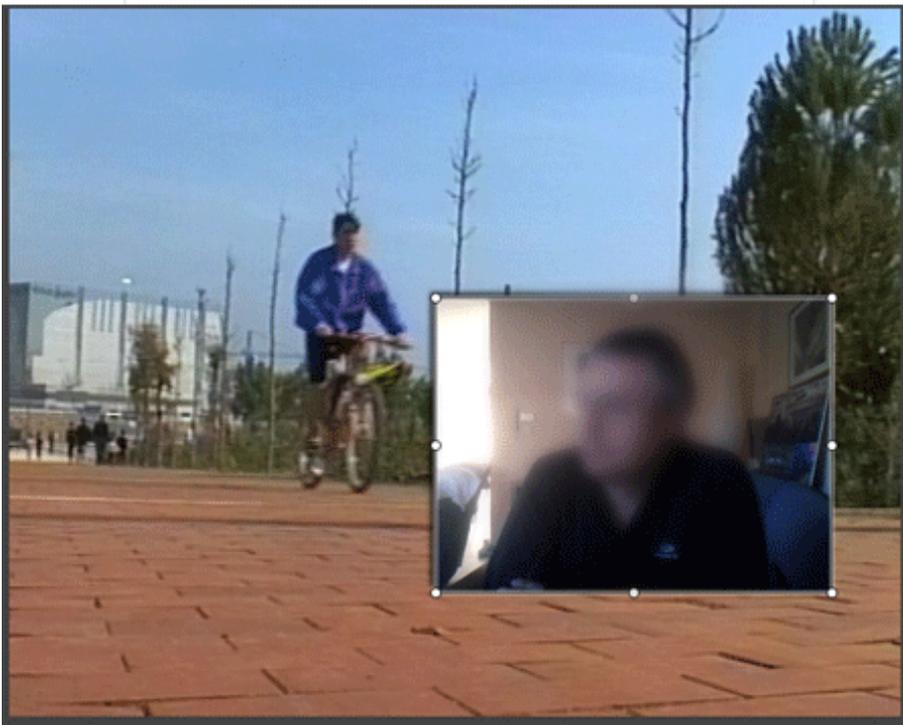
Drop shadow Shadow direction:

---

**Show / Hide PIP video**

Make a selection on the Timeline and click the Hide PIP button to not display the selected portion of the PIP video. The PIP audio will continue to play.



## 5. La exportación y publicación del vídeo

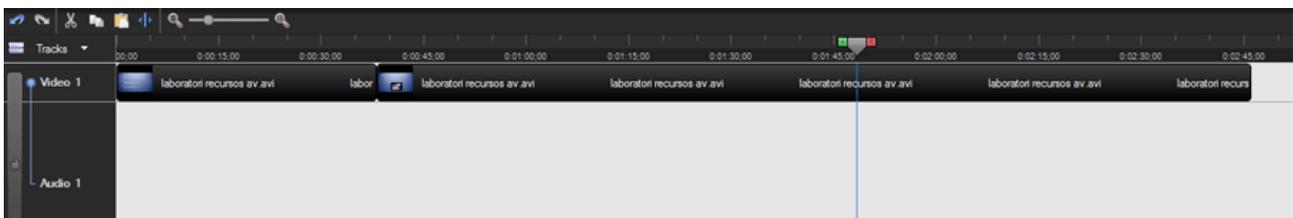
### 5.1. Aspectos clave de este apartado

- Exportar localmente el vídeo final en formato apropiado al servicio donde se publicará (por ejemplo, por YouTube y Vimeo, formato MP4 y resolución 1280x720).
- Tener en cuenta posibles limitaciones del servicio donde se publicará (medida del fichero, duración máxima, etc.).

### 5.2. Exportación del proyecto desde Camtasia

En este último capítulo veremos el proceso de exportación del proyecto de trabajo que hemos estado haciendo con **Camtasia**. Hasta ahora hemos realizado capturas de pantalla, hemos incorporado voz, hemos incluido fotografías y vídeos. Todo este material lo tenemos en la línea de tiempo y lo podemos visualizar desde **Camtasia**. Pero nos interesa poder exportar un clip que podamos visualizar en cualquier ordenador (tengan o no **Camtasia**). En este sentido, utilizaremos un clip de vídeo con un formato que podamos reproducir sin problemas.

Pongamos como ejemplo las siguientes dos capturas de pantalla. En la primera vemos el contenido del clip que hay que exportar situado en la línea de tiempo. En este caso se trata de una presentación sin voz sobre un laboratorio de vídeo.



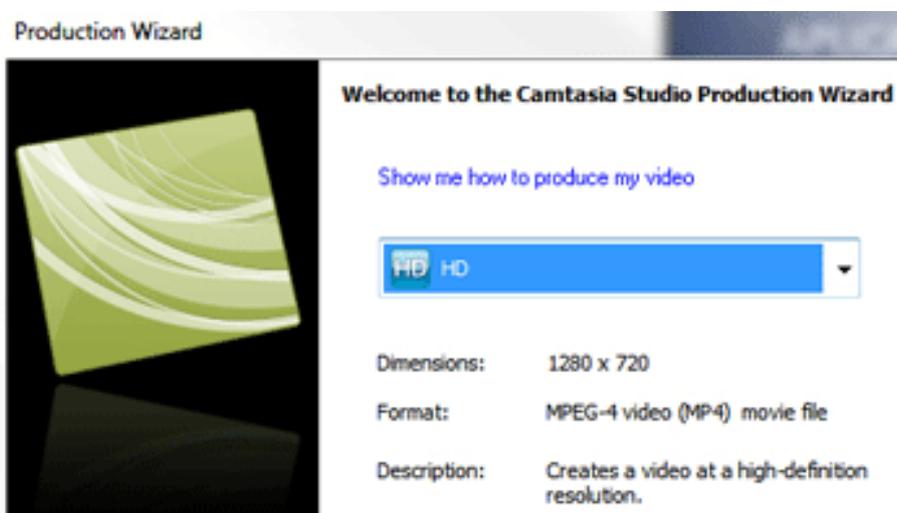
En la segunda captura vemos un fotograma del vídeo que hay que exportar. Para hacerlo, vamos al botón **Produce and share**.



Después de clicar en **Produce and Share** se nos abre el cuadro de diálogo **Production Wizard** que vemos a continuación. Si abrimos el menú desplegable, veremos que tenemos muchas opciones. Pero aquí nos centraremos en una de ellas. Nos centraremos en las opciones de alta definición (**HD**) con unas dimensiones de 1280 x 720 y formato en **mpeg-4 (mp4)**.

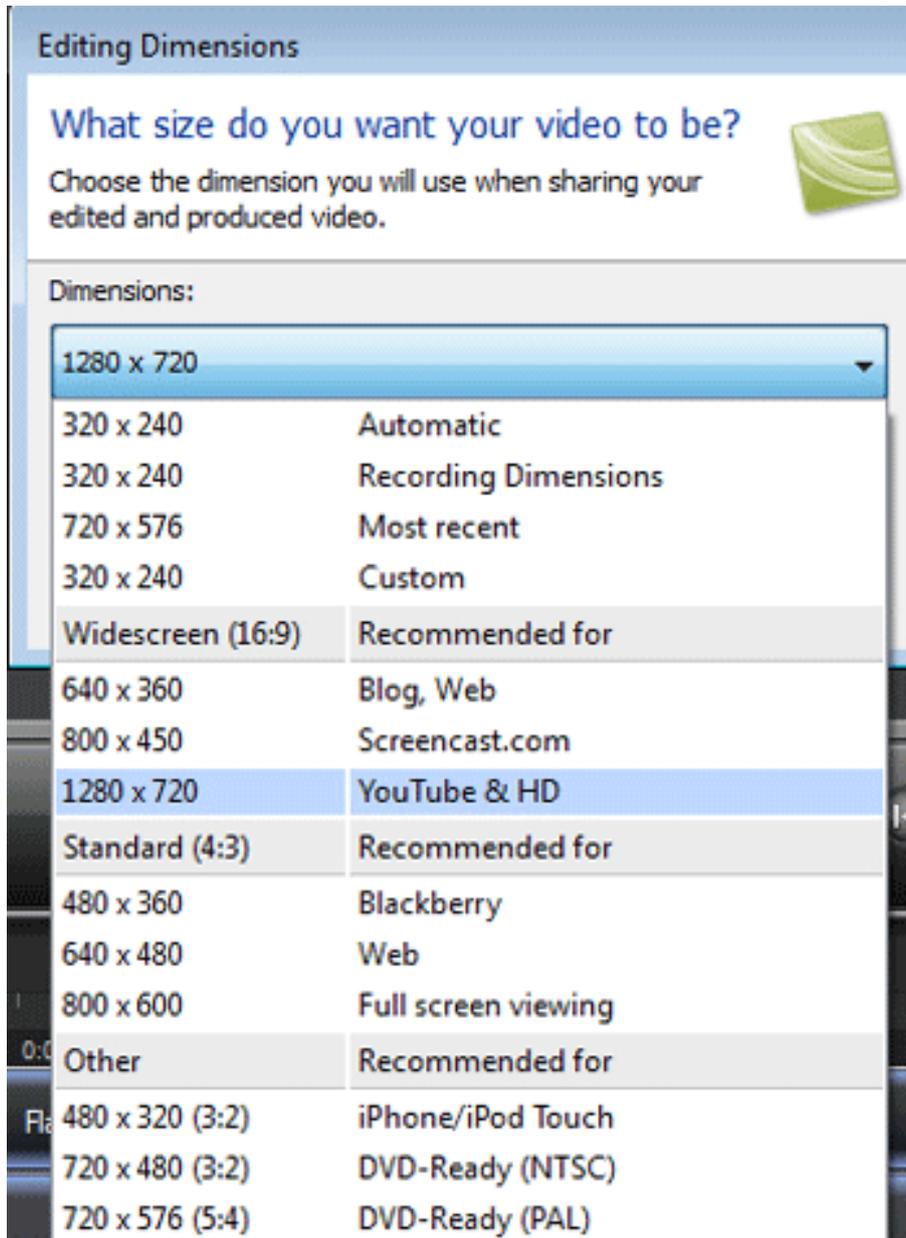
Elegimos este formato porque es el que usan tanto **YouTube** como **Vimeo** en sus opciones de alta definición. De modo que tendremos estas opciones:

- Crearemos un clip **mp4** que guardaremos en nuestro ordenador como máster. Este clip lo podremos subir a **Present@**.
- Podremos subir este clip tanto a **YouTube** como a **Vimeo**.

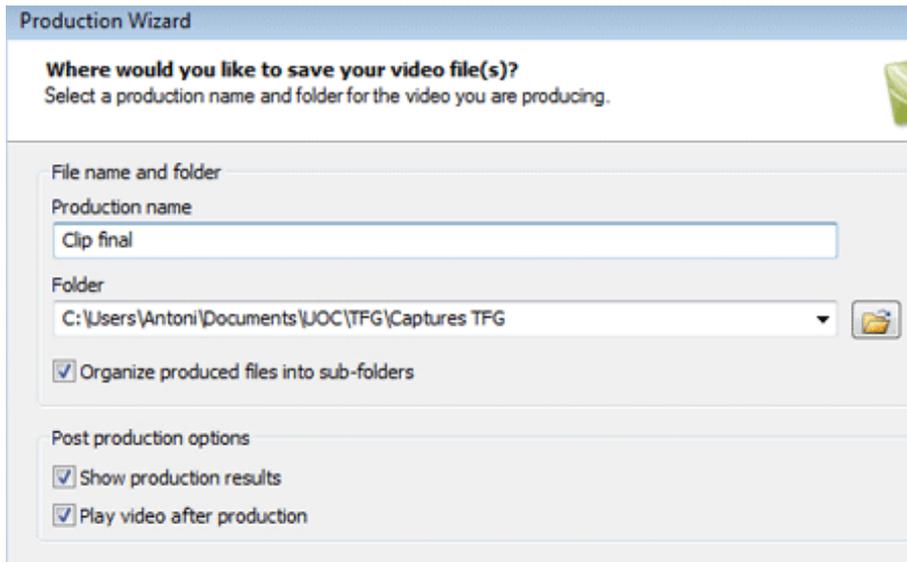


Las dimensiones del vídeo que hay que exportar serán las de 1280 x 720, como podemos comprobar en la siguiente captura de pantalla **Editing dimensions**.

Aparte de la opción recomendada para la situación en la que estamos trabajando, podemos comprobar que existen otras muchas opciones disponibles. Según el destino o el uso que queramos dar a nuestro clip elegiremos una opción u otra.



A continuación denominaremos el clip que exportamos (Laboratorio AV en el ejemplo), e indicaremos la carpeta del disco duro en la que lo queremos guardar.



**Production Wizard**

**Where would you like to save your video file(s)?**  
Select a production name and folder for the video you are producing.

File name and folder

Production name  
Clip final

Folder  
C:\Users\Antoni\Documents\UOC\TFG\Captures TFG

Organize produced files into sub-folders

Post production options

Show production results

Play video after production

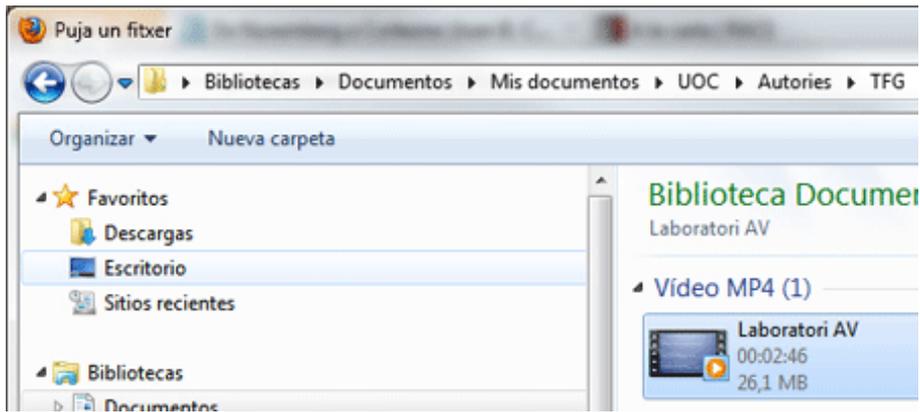
### 5.3. Publicación del clip en YouTube

Una vez tenemos el clip exportado en nuestro disco, lo podremos subir tanto a **YouTube** como a **Vimeo**. Debemos tener una cuenta creada en los dos portales y seguir los pasos para publicar los clips. Veamos primero los pasos básicos en **YouTube**.

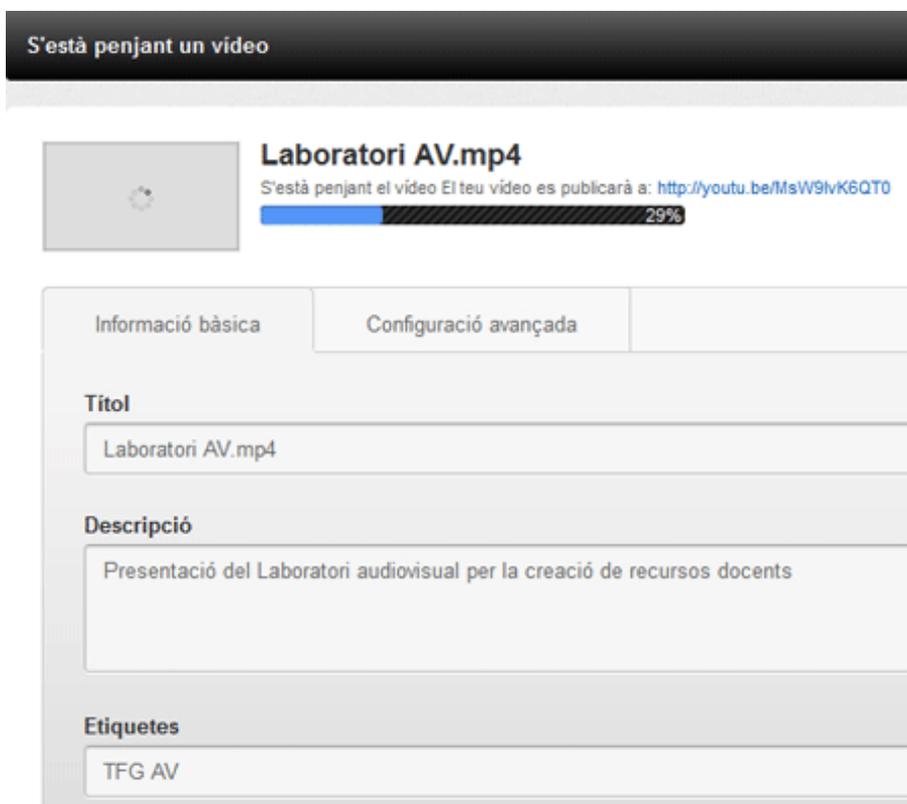
Activamos el botón **Carga de ficheros de vídeo**.



A continuación buscamos el clip que tenemos en nuestro disco duro. En este caso **Laboratorio AV**.



A continuación se empieza a subir el vídeo. Podremos poner el título con el que queremos que aparezca el clip en el portal, y también podemos añadir una descripción y etiquetas.



Finalmente, una vez esté publicado el vídeo podremos elegir la miniatura con la que se mostrará el clip de vídeo en el buscador de YouTube.

S'ha completat la càrrega



### Laboratori AV.mp4

S'ha completat la càrrega El teu vídeo es publicarà a: <http://youtu.be/MsW9lvK6QT0>



Ja està. El vídeo reparat estarà disponible en breu.

Informació bàsica

Configuració avançada

#### Títol

Laboratori AV.mp4

#### Descripció

Presentació del Laboratori audiovisual per la creació de recursos docents

#### Etiquetes

TFG AV

Etiquetes suggerides: [+ widescreen](#) [+ animation](#)

#### Miniatures del vídeo



### Referència

La URL del vídeo es <http://www.youtube.com/watch?v=MsW9lvK6QT0&feature=plcp>.

The screenshot shows a YouTube video player interface. At the top, the channel name 'Laboratori AV' is displayed, along with a 'Subscriu-m'hi' button and a dropdown menu showing '14 vídeos'. The video title is 'EIMT.UOC.EDU' and the subject is 'Grau de Multimèdia'. The video content features a blue background with the text 'L'AUDIOVISUAL TRADICIONAL' followed by a list of characteristics:
 

- és un producte narratiu autònom
- es basa en una informació sintètica
- dóna molta importància el ritme narratiu
- té càrrega vivencial / motivadora
- presenta una capacitat de mostrar continguts i punts de vista que no són fàcilment accessibles

 Below the text is a small video thumbnail showing a person in a dark environment. The video player controls at the bottom show a progress bar at 0:39 / 2:46. Below the player, there is a public status bar, interaction buttons (like, dislike, add to playlist, share), and a view count of 0. The video was published on 21/10/2012 and is titled 'Presentació del Laboratori audiovisual per la creació de recursos docents'.

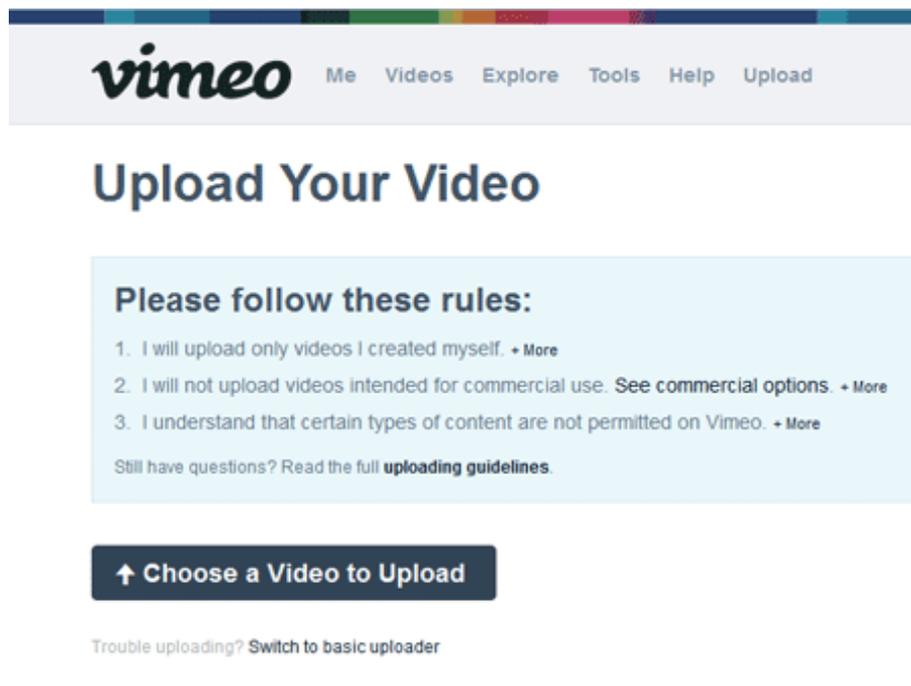
#### 5.4. Publicación del clip en Vimeo

A continuación haremos el mismo proceso que hemos seguido en el apartado anterior para publicar el clip en Vimeo. Veremos que, aparte de que cada programa utiliza sus pasos, el proceso es totalmente análogo.

Entramos en la cuenta que tengamos en Vimeo y activamos **Upload a video**.

The screenshot shows the Vimeo website interface. At the top, there are navigation tabs: 'My Feed', 'My Videos', 'Watch Later', 'Discover', and 'Activity'. A prominent 'Upload a video' button is visible in the top right. The main content area features a video player showing a close-up of a person's eyes with a globe as the iris. Below the video, the title 'Miradas' is displayed, along with the author 'Antoni' and the upload time '5 months ago'. The description reads: 'Audiovisual de la exposició Miradas, realitzada per el Grup de treball en Fotografia digital del Grau de Multimedia de la UOC. La exposició se presenté en setembre de 2011 en el Visa Off de Perpinyà i actualment recorre diverses...'. To the right of the video player, there is a 'vimeo Music Store' advertisement with the text 'Personalize the music for your videos.' and a 'Get started' button. Below the advertisement, there is a 'WHAT'S NEW' section with a post titled 'Weekend Project: Capture the Fall'.

Localizamos el clip en nuestro equipo.



Cargamos el clip elegido y, como hemos hecho en el caso anterior, podemos poner el **título**, la **descripción** y las **etiquetas (tags)** que queramos para encontrarlo posteriormente con los buscadores.

**Files:**

 Laboratori AV.mp4	26.12MB
+ Add another video to upload	
1 file / 26.12MB	

**↑ Upload Selected Videos**

**Referencia**

La URL del clip en Vimeo es <https://vimeo.com/51843947>.

✓ **DONE! GO TO VIDEO**

Laboratori AV.mp4 / 26.12MB of 26.12MB (106.16KB/s) / 00:00 Remaining

### Just a warning...



We have some recommendations for this video:

- This video's datarate is only 1316kbps, which is lower than what we recommend and means your video might not look as nice as it should. For HD video, we suggest you use a higher datarate, typically 5000kbps. [Learn more about our recommended HD settings](#)
- This video's audio datarate is only 2.756kbps, which is lower than what we recommend and means this video might not sound as nice as it should.
- This video is using a non-standard frame rate (15 FPS). This can sometime cause problems during playback, such as the video and audio not syncing. Check out our [Compression Guidelines](#) for more information.

Still have questions? Read our [Compression Guidelines](#) and [Uploading FAQ](#)

- Basic**
- Privacy
- Add To
- Advanced
- Upgrade

### Basic Info

#### Title

Videos are more interesting when they have creative titles. We know you can do better than "My Video."

Laboratori AV

#### Description

Tell the story behind your video, and how you were involved in making it. (No HTML, but links are OK.)

Presentació sobre el laboratori audiovisual per a creació de recursos docents

#### Tags

Add some relevant keywords to make your video easier to find. (Separate your tags with commas, please.)

TFG AV

### Credits

Let people know who starred in or helped you make this video.

Set Role

• Add credit

**Save Changes**

**Go to Video**

## Resumen

Hemos visto a lo largo de este módulo las características básicas, los rasgos definitorios y los procedimientos básicos para llevar a cabo una presentación en vídeo del proyecto final. En esta presentación se trabajan una serie de competencias que no son únicamente útiles en este momento, sino que representan un conjunto de habilidades y conocimientos que muy probablemente habrá que poner en juego muchas veces durante la vida profesional futura. Cabe decir que hay dos ejes básicos.

Uno es el comunicativo, y entendemos por este la capacidad para hablar en público, para comunicar ideas, para ser convincente, para ser claro y preciso en la presentación de lo que queremos expresar. Y como hemos ido viendo, esta vertiente comunicativa tiene aquí una faceta que se relaciona con la voz y el habla, y otra que se relaciona con lo que podríamos llamar la comunicación visual, que en este sentido comprende tanto el vídeo como la fotografía.

El segundo eje básico es el de los procedimientos técnicos para capturar y editar tanto el audio como el vídeo. Se trata de un bloque que hemos tratado ahora sobre la base de herramientas, programas y dispositivos tecnológicos. Pero está claro que este conjunto irá variando y evolucionando notablemente en el tiempo. Hemos tratado de comentar procesos básicos, que en estos momentos podemos llevar a cabo con una serie de recursos determinados y que en el futuro muy probablemente llevaremos a cabo con otros.

Cabe decir, asimismo, que el primer eje, el comunicativo, se mantendrá durante mucho más tiempo que el segundo, el tecnológico. Porque lógicamente este evolucionará rápida y constantemente. Sea como fuere, los ejemplos de presentaciones de proyectos finales constituirán unas excelentes compilaciones de buenas prácticas.