

1. ¿QUE VAMOS A HACER?

Te invitamos a hacer un video que haga un recorrido desde la calma a la furia, para lo que grabaremos algunas imágenes (que no necesariamente tienen que tener personajes) y después las editaremos.

2. EL EJEMPLO

En: <http://www.encuentro.gov.ar/Content.aspx?Id=2048>

3. LA TÉCNICA

Vamos a contar nuestro trayecto de la calma a la furia a partir de la grabación de espacios (que pueden o no contener personas) aplicando algunas ideas sobre el encuadre. Luego vamos a editar las imágenes usando distintas velocidades internas del plano y algunas nociones acerca del ritmo en el montaje.

La idea es generar lo que seguramente estás muy acostumbrado a ver en la televisión o en videoclips: que una situación pase de ser muy tranquila a ser muy vertiginosa (o viceversa).

Es algo que también vemos mucho en las películas: cuando un policía persigue a un ladrón, la situación es mucho más acelerada que cuando el policía ya lo atrapó y lo lleva a la cárcel. Lo que cambia en ambas situaciones es que la velocidad con que están hechas o mostradas esas acciones es distinta.

Te dejamos algunos ejemplos que puedes mirar en la web:

El hombre de la cámara, de Dziga Vertov (extractos)

<http://www.youtube.com/watch?v=q75LOGpyKC8>

<http://www.youtube.com/watch?v=kIdZ8AD3jFQ>

Koyaanisqatsi, de Godfrey Regio (extractos)

<http://www.youtube.com/watch?v=7a2K4pcAFIM>

<http://www.youtube.com/watch?v=vINtNxnGMBg>

<http://www.youtube.com/watch?v=t29fgA5M7VA>

<http://www.youtube.com/watch?v=rPY6jTiCMh8>

Usted está aquí, de María Laura Sayús

http://www.cinevivo.com.ar/home/index.php?tpl=home_corto&idcontenido=108

Star guitar, de Michel Gondry (videoclip de The Chemical Brothers)

<http://www.youtube.com/watch?v=CBgf2ZxIDZk>

4. ¿QUIEN PUEDE HACERLO?

Todo el que tenga conocimientos básicos de Windows o Linux y haya alguna vez sacado una foto o grabado alguna imagen en video (¡aunque sea un cumpleaños!).

5. ¿QUÉ NECESITAMOS?

Los requisitos técnicos para hacer la actividad son:

Para el rodaje:

- un medio para grabar las situaciones. Puede ser cualquier cámara de video digital o analógica (cassette grande, cassette chico, cualquiera sirve), o bien una cámara de fotos o un teléfono celular que graben también videos.
- como complemento, un trípode para obtener encuadres más estables.

Para la edición:

- una computadora hogareña (en casa, en un locutorio, en un cibercafé) que tenga:
 - sistema operativo Windows o Linux,
 - alguno de los programas de edición de imagen sugeridos en el PASO A PASO (Adobe Premiere, Windows Movie Maker, Kino),
 - una conexión de acceso para subir las imágenes filmadas: un puerto USB o uno Firewire en caso de las cámaras digitales, de las cámaras de foto y los teléfono celulares, o bien una placa de edición analógica en caso de las cámaras analógicas.

6. PASO A PASO

Ahora bien, ¿qué significa ir de la calma a la furia? ¿Por qué en el cine o en la tele algunas imágenes nos parecen más “tranquilas” y otras más “aceleradas”?

En muchos casos porque en la realidad también notamos estas diferencias: una persona que camina por el parque parece mucho más apacible que una persona que pasa corriendo; o un equipo de fútbol que ataca para hacer un gol es mucho más ofensivo que cuando están “haciendo tiempo”.

Esto en el cine también pasa sólo que, además, el cine tiene la posibilidad de hacer parecer cosas “que no son”. Entonces muchas imágenes nos parecerán aceleradas cuando en la realidad sería imposible verlas de ese modo.

En este ejercicio vamos a ver tres formas distintas de hacer parecer la calma o la furia:

- en el rodaje, a partir del movimiento interno del plano (si la imagen parece acelerada es porque en la realidad también lo es: alguien corre en la realidad y ese alguien también corre en la imagen),
- en la edición, simulando el movimiento interno del plano a partir del cambio de velocidades (si en la realidad el personaje corría pero en la imagen queremos que camine, tenemos que modificarle la velocidad para que así parezca),
- en la edición, a partir del movimiento externo a los planos y del ritmo (cuando mezclamos imágenes variando la duración de cada una de ellas).

6.1. Planificar el rodaje: estructura y storyboard

Con estas primeras ideas en la cabeza, vamos a ponernos a pensar qué es lo que queremos mostrar.

Pensá en las muchas cosas que te rodean que tienen tanto momentos de calma como momentos de furia: un partido de fútbol, el tránsito, la gente caminando en pleno centro de la ciudad, el trabajo mecánico de las fábricas.

Pensá en los momentos del día en que podrías grabar estos lugares, para que te des cuenta más fácilmente de los cambios de velocidades: a la mañana bien temprano de un domingo vas a tener muchos menos autos en la calle que un viernes a las 6 de la tarde, cuando todos los que salen del trabajo quieren volver rápido a casa.

Pensá en ese tipo de situaciones bien opuestas: la paz absoluta y la furia insoportable. En el caso de nuestro ejemplo elegimos como espacio el subte y nos concentramos en dos momentos: el de la espera de los pasajeros en la estación y el del viaje mismo a través de los rápidos túneles.

Una vez que pensaste el espacio y lo recorriste para ver sus momentos del día más calmos y más furiosos, vas a desarrollar una pequeña narración para saber qué pasa primero y qué después. Por ejemplo tenés que definir si querés empezar de la calma a la furia o de la furia a la calma. Eso dependerá del espacio que elegiste y de aquello que quieras transmitir. ¡No es lo mismo terminar nuestro video con mucha gente corriendo apurada que con un abuelo sentado en el banco de una plaza!

Esta seguidilla de acciones es lo que vamos a llamar **estructura**.

Una **estructura** es el armado en bloques de lo que sucede al principio, en el medio y al final de una película. Es análogo a cuando hablamos de “introducción, nudo y desenlace” en un cuento o novela. Sirve para saber qué información tenemos que incluir en cada parte de la película para decirle a quien mira lo que queremos. En una estructura de ficción, en la introducción se presentan los personajes, en el nudo se desarrollan los problemas entre estos personajes, y en el desenlace se resuelven.

En el caso del video que vamos a hacer nosotros, no queremos contar una historia como si fuera un cuento, en donde hay personajes a los que les pasan cosas.

Queremos contar una situación, un espacio al que le pasan cosas. De ese modo, la estructura nos va a servir para ubicarnos en qué momento del video estamos, y así podremos saber qué acciones necesitamos. En el caso del ejemplo, elegimos empezar con la calma de la espera de las estaciones, pasar a la furia del viaje a través de los túneles, y volver a la calma de la estación cuando el tren ya se fue y no quedan más pasajeros esperando.

Luego de tener definida la estructura, realizaremos una **escaleta** y un **storyboard**.

Una **escaleta** es un listado de acciones ubicadas en el espacio y en el tiempo exacto en que suceden en la historia (de acuerdo a la estructura). La escaleta tiene siempre un encabezado que indica el número de la escena, el espacio y el tiempo en que se desarrollan las acciones, y luego una breve descripción de lo que pasa. Por ejemplo:

Escena 1 – Hall de la estación – Día
Gente esperando el subte.

Escena 2 – Subte – Día
Gente viajando en subte.

Escena 3 – Hall de la estación – Día
Gente bajando del subte y yendo a las escaleras.

La diferencia entre una escaleta y un guión literario es que la escaleta da menos detalles de lo que pasa en las acciones, mientras que el guión literario se detiene, por ejemplo, en contar como están vestidas las personas, cual es la iluminación del lugar, cuales son sus estados de ánimo, etc.

Una vez que tenemos el listado de las acciones, vamos a hacer nuestro **storyboard**.

Un **storyboard** es un guión visual de tu proyecto, una secuencia de imágenes dibujadas que ilustra las acciones más importantes del video. A diferencia de un guión literario, el storyboard incluye no sólo los eventos que le suceden a los personajes y sus diálogos sino también, y fundamentalmente, cómo es que cada una de estas situaciones se va a ver en la película. La apariencia de un storyboard es similar a la de cualquier cómic o chiste que aparece en un diario.

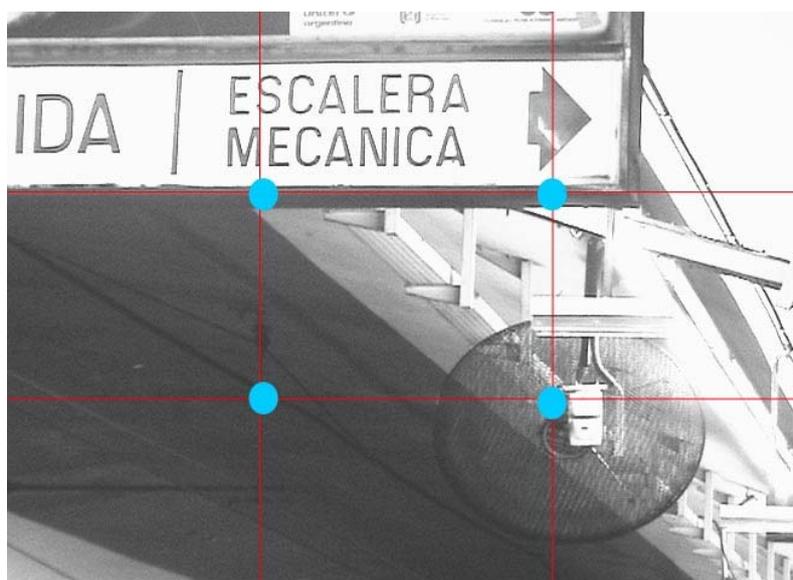
¿Por qué hacemos un storyboard además de la escaleta, si ya sabemos lo que va a pasar, en dónde y en qué lugar? Sencillamente, debido a que el storyboard nos va a dar una herramienta más, que en este ejercicio es muy importante: nos va a permitir planificar cómo queremos hacer nuestros encuadres.

6.2. El encuadre

Una parte importante de nuestro video va a consistir en cómo mostramos lo que mostramos. Y para eso es fundamental pensar en cómo podemos componer una imagen, es decir, ordenar y resaltar unos elementos sobre otros siempre teniendo el límite de las cuatro “paredes” que forman un plano.

Pensemos que nosotros no vemos las cosas de la realidad con algún “límite”: nuestro ojo siempre capta todo. Pero en el cine esto no pasa: hay algo, que es la cámara, que se interpone y va a limitar esa realidad. Componer un plano nos va a permitir elegir qué queremos incluir y qué dejamos afuera de esos límites.

Una forma de hacerlo es a partir de buscar el centro de interés de lo que queremos mostrar. Para esto, existe la **“regla de los dos tercios”** (o “de los cuatro puntos fuertes”) que lo que nos dice es que tracemos imaginariamente dos líneas horizontales y dos verticales en nuestro cuadro, quedando así:



La regla dice que aquello que nos interese más deberá estar enmarcado en los cuatro puntos que se forman en las intersecciones de las líneas, porque es ahí donde el ojo humano va a dirigirse para buscar información.

Podemos tomar como ejemplo una típica foto de un atardecer sobre el campo; gracias a esta regla sabemos que lo mejor para componer este paisaje será ubicando el horizonte no justo en el medio de la imagen sino coincidiendo con alguna de las líneas horizontales que trazamos “imaginariamente”. O si retratamos a un amigo, sabremos que lo mejor será ponerlo en alguno de los cuatro puntos fuertes o bien en el centro de la imagen.

Tené en cuenta que una composición armónica siempre tiene equilibrio: esto quiere decir que si ponemos todos los elementos del plano hacia el costado derecho, entonces seguramente nos dará la sensación de que la imagen se está “cayendo” hacia la derecha. Algún elemento sobre el costado izquierdo, aunque más no sea un elemento decorativo de menor importancia, ayudará a que esta sensación desaparezca.

Otro consejo que puede servirte es que te fijes bien en los **fondos** sobre los cuales ubicás a tus personajes. Si alguna vez te sacaste una foto carnet, de esas que se usan en los documentos de identidad, sabrás de qué se trata la experiencia: te paran frente a una tela celeste, el fotógrafo se pone bien en frente tuyo, y ¡click! Y si alguna vez viste las fotos de los documentos de identidad de tus amigos o familiares...¡sabrás que todos salimos muy feos!

¿Por qué pasa esto? Porque en este tipo de fotografías no importa ni el fondo ni la ubicación de la cámara: sólo se busca una manera uniforme para que todas las fotos de todos los habitantes del mundo sean iguales. Ahora bien, en nuestro video vamos a buscar no sólo que los espacios se vean “lindos” sino que sean interesantes. Para esto es necesario que busquemos no sólo fondos interesantes sino que consideremos trabajar con la **perspectiva**.

La **perspectiva** es la técnica por la cual se crea una ilusión visual a través de la cual el espectador reconoce que determinados objetos están más cerca que otros, y que hay cierta profundidad en el plano aún cuando se trate de un plano bidimensional.

Al igual que la regla de los dos tercios, la perspectiva necesita de “líneas imaginarias” que trazamos sobre nuestro plano para acomodar los objetos y los personajes. En el video de ejemplo verás muchas composiciones que trabajan con la perspectiva, sobre todo porque el espacio elegido permite su uso frecuente.



6.3. ¡A grabar!

Ya tenés lista tu escaleta. Ya tenés listo tu storyboard. Ya tenés pensados tus encuadres. Ahora agarrá tu cámara y tu trípode (que es muy recomendable... si no mirá lo que nos pasó en nuestro ejemplo por no tener uno: los planos podrían habernos salido mucho más estables de haberlo tenido...) y... ¡adelante! En el caso de este ejercicio, no necesitarás más que estos elementos y...tu ingenio.

6.4. El montaje

¡Ya grabamos con éxito nuestros interesantes encuadres! Ahora, con la estructura que armamos en la primera etapa, nos encontramos cerca de la computadora para empezar la última etapa seguramente con una gran cantidad de planos y tomas para elegir. El proceso de montaje empieza acá, cuando tenemos que decidir qué queda en nuestra película y qué no, cuánto tiempo va a tener el primer plano y cuánto el segundo, qué plano va a ir primero y cuál segundo.

El **montaje** es el proceso de selección, unión y orden de los planos que filmamos. No necesariamente el montaje tiene que seguir el orden que habíamos pensado en la estructura. Quizás porque no llegamos a grabar algunos planos, o porque los grabamos pero no quedaron tal como pensábamos, o porque al ver todos los planos juntos creemos que otro orden va a quedar mejor. En definitiva, nada está fijado hasta esta etapa: el montaje es el proceso que termina de armar nuestra película.

Es en este proceso que aparece aquello que planteamos en un principio sobre como es que distinguimos la calma de la furia en el cine. Dijimos que hay tres formas distintas de hacer parecer la calma o la furia en las imágenes: a partir del movimiento interno del plano, a partir del simulacro del movimiento interno del plano con el cambio de velocidades, y a partir del movimiento externo a los planos y del ritmo. Vamos a conocerlas una a una.

El movimiento interno

Como decíamos al principio, claramente podemos decir que en un partido de fútbol hay momentos de calma y momentos de furia, como también podemos diferenciar el trayecto de una persona que empieza caminando y luego sale corriendo. En esas acciones, los cambios de velocidades aparecen en los cuerpos mismos de estas personas (¡no hay ningún efecto especial que podamos aplicarles!).

Ahora bien, supongamos que vamos con nuestra cámara a grabar la llegada de un tren a una estación cabecera en hora pico. Ubicamos nuestra cámara en perspectiva para que tome todo el andén y la gente que hay en él, y la dejamos ahí fija. El andén está vacío, pero cuando llega el tren y las puertas se abren, muchísima gente sale de los vagones apuradísima por irse de ahí. ¿Qué vemos en nuestro plano? El cambio entre un espacio en el que no había nadie, y un espacio en el que hay muchísima gente apurada. No hicimos ningún corte, ningún efecto... sólo dejamos que la cámara registrara la realidad tal cual estaba sucediendo.

Nuestro plano capturó una situación en la que los cambios de velocidades de las acciones de los personajes generan un movimiento interno del cuadro. La cámara percibe lo mismo que percibiría el ojo humano, sin alteraciones.

Movimiento externo del cuadro: el ritmo.

Pero puede pasarnos que aunque la cantidad de gente que salió del tren fue la que esperábamos nosotros queríamos que caminarán más rápido aún de lo que lo hicieron, como si estuvieran corriendo, o casi. Esto en la "realidad" no podríamos modificarlo (¡al menos que salgamos gritando por altoparlantes que corran!). Pero en el cine sí.

Es cuando una acción resulta demasiado rápida o demasiado lenta para nuestro gusto, o de acuerdo a lo que estábamos buscando, que procedemos a trabajar con lo que en cine se llama "ritmo del montaje".

El **ritmo** es una impresión de movimiento que se da en el montaje a partir de ordenar los planos entre sí, variando sus duraciones y/o velocidades de acuerdo a la sensación general que se quiera transmitir. Es a partir del ritmo que podemos manejar las intensidades o las tranquilidades de una película.

Algo que nos ayudará a entender cómo se trabaja el ritmo en una película es pensar cuánto duran los planos que vemos. Según cuál sea la duración de los planos, las películas tendrán un ritmo u otro. Hagamos una prueba: conseguí un cronómetro o tu reloj pulsera y calculá el tiempo que duran los planos en cualquier serie que veas en la tele. ¿Cuánto duran? ¿5 segundos? ¿10, a lo sumo? Y en un videoclip cuánto duran,

¿2 segundos? La duración de los planos en estos ejemplos determina un tipo de ritmo vertiginoso, típico del montaje televisivo, donde todo pasa muy rápido ya que, aparentemente, hay mucho para contar y no entra todo en una hora de programa. Además, el espectador se queda con una sensación de agitación.

Ahora te proponemos que sigas con tu cronómetro y veas una película de Abbas Kiarostami que se llama "Five". Verás que esta película está formada por sólo cinco planos, lo que equivale a la misma cantidad que vimos en la tele en un minuto... ¡Pero *Five* es un largometraje que dura 75 minutos y por lo tanto cada plano dura entre 10 y 20 minutos! Definitivamente la sensación que podemos tener ante una película así va a ser distinta que la que tenemos frente a la tele. Si la tele da la sensación de vértigo, de mucha información y rapidez, el ritmo de películas como *Five* da la sensación de calma, de lentitud, de paz.

El ritmo del montaje va a depender siempre de aquello que queramos contar. En el caso del ejemplo, verás cómo el ritmo es muy distinto en la primera parte en relación con la segunda. Si al principio se trata de gente que espera el subte, apacible, leyendo el diario -además de espacios solitarios y un poco melancólicos- el ritmo que decidimos usar es acorde a esta sensación que se quiere transmitir y a la calma de un lugar y sus acciones. Sin embargo, cuando el subte entra en acción el ritmo del video cambia completamente.

La acción ya no comprende gente sentada esperando sino rápidas velocidades alcanzadas por el subte, que atraviesa veloz los túneles oscuros caracterizados por la intermitencia de las luces. La acción cambia, el ritmo cambia.

Fijate que en este caso la calma o la furia de una situación no están dadas por la situación en sí, por lo que sucede dentro del cuadro, sino por la decisión de pegar un plano junto a otro, de hacer durar más a uno que a otro.

Un dato interesante para que tengas en cuenta es que algo que no puede hacerse en la realidad, pero sí en el cine, es cambiar la velocidad en que ocurren las acciones. Volvamos al ejemplo del tren llegando a la estación. Supongamos que obtuvimos la imagen pero no nos gusta la velocidad en que la gente sale de los vagones. Nosotros nos imaginábamos que saldrían corriendo pero salieron muy tranquilos, hablando entre ellos, paseando. ¿Qué podemos hacer? Una buena opción es cambiar la velocidad de la imagen: hacer más rápida una imagen que creíamos lenta, o al revés.

La cámara rápida es usada generalmente en este tipo de casos, donde se quiere transmitir la sensación de vértigo con una intensidad mayor que la de la acción real. La cámara lenta, por el contrario, es usada cuando queremos enfatizar lo estancado, el movimiento lento y sostenido.

6.5 Edición

Una vez que vimos el material y lo seleccionamos, vamos a empezar a capturarlo y a organizar la información para empezar a editar.

Lo primero que tenemos que hacer es crear una carpeta con el nombre de nuestro proyecto, que en este caso llamaremos "Calmafuria". Luego, ubicar todos los archivos que vayamos a utilizar (los videos, los sonidos, la música) en esta carpeta, así como también cada uno de los proyectos que hagamos (lo que veremos más adelante).

¡Consejo!

Elegir siempre nombres simples para los archivos, que nos ayuden a localizarlos fácilmente. Sugerimos que en ningún caso contengan mayúsculas o signos de puntuación.

Ahora necesitamos pasar las imágenes desde nuestra cámara a la computadora. Este proceso, llamado "captura", variará de acuerdo a que hayamos trabajado con un medio digital (cámara de video digital, cámara de fotos digital, teléfono celular) o analógico (cámara de video analógica).

Para capturar video desde un medio digital, debemos conectarlo a la computadora. La mayoría de estos medios traen una salida desde la cual se conecta un cable hacia una entrada en la computadora. En el caso de las cámaras de video, esta salida es siempre un puerto Firewire. En el caso de las cámaras de foto o teléfonos celulares, también podemos encontrar un puerto USB de salida. Generalmente, la computadora reconocerá automáticamente la cámara.

Si es así, una ventana de advertencia te aparecerá, y por lo general una opción para “Abrir el nuevo dispositivo encontrado”. Si no la reconoce, seguí los pasos de copiado que te indica el manual de tu cámara.

Para capturar video desde un medio analógico, tenemos que contar con una placa de video analógica para conectar nuestros cables (por lo general cables rca de salida de audio y video) a la cámara. Si no contás con una, podés encontrar varios lugares donde pasan cintas a formato digital, o bien acudir a una isla de edición.

Una vez que conectamos nuestro dispositivo, vamos a acceder a alguno de los programas específicos de edición de imagen y sonido para capturar los videos. En esta guía vamos a hacer un repaso rápido por tres de los programas que te sugerimos, además de un sitio web.

Windows Movie Maker

Este programa está instalado en casi todas las máquinas que tienen Windows. Podés encontrarlo en Accesorios / Entretenimientos. Tiene la ventaja de contar con una guía de ayuda incorporada que te explica paso a paso lo que tenés que hacer para obtener tu video editado.

Lo primero que tenés que hacer, en este y en cualquier programa, es traer los videos que vas a usar en el proyecto. Para eso tenemos que capturar los videos en “Capturar desde dispositivo de video”. Automáticamente los videos se incorporan al proyecto. Si por algún motivo tus videos ya están capturados en la computadora, lo que tenés que hacer es importarlos. Los videos seleccionados aparecerán ahora en “Colecciones”.



Para empezar a editarlos tenemos que arrastrarlas al sector inferior, que es la línea de tiempo. En la línea de tiempo aparecerán cada uno de los videos en el orden que nosotros querramos darle. Para agregar efectos y transiciones tenés que desplegar el menú "Editar película", que está al costado izquierdo, y también arrastrar cada uno de los elementos que quieras agregarle.

En el caso de nuestro ejemplo, tenemos que empezar a agregarle algunos elementos además de cortar y pegar los planos. Estos elementos (que además de que van a hacer que la imagen del video se vea un poco mejor, van a permitirnos variar esta cuestión de las velocidades que vimos en el apartado 4) se llaman "efectos de video", y puede accederse a ellos en el menú de la izquierda. Para aplicarlos a las imágenes debemos tomar el que elijamos y "arrastrarlo" hasta el clip que seleccionemos de la línea de tiempo.

En nuestro caso, por ejemplo, decidimos pasar todas las imágenes a blanco y negro, por lo cual aplicaremos el efecto "Escala de grises". También hay momentos en que queríamos variar la velocidad, para lo cual usamos "Ralentizar", en caso de querer una cámara lenta, o "Acelerar", en caso de querer lo contrario.



Para que el video final esté terminado tenemos que exportarlo. El Windows Movie Maker nos da varias opciones directas como guardar el video en un CD, en un DVD, en la web, para una cámara, etc. Más abajo veremos algunas especificaciones de este paso.

Adobe Premiere

Esta es la opción más avanzada y es ideal para el trabajo con imágenes de video, por lo que la iremos abordando de a poco durante las actividades.

A diferencia de los otros dos programas, lo primero que sucede cuando abrimos el Premiere es que nos pide configurar un **proyecto**.

El proyecto es un archivo que contiene todas las modificaciones sobre las imágenes, como por ejemplo un cambio de color, o sobre los sonidos, como puede ser un aumento del volumen. En ningún caso estos programas modifican el archivo original: es decir que si en el Movie Maker cambiás tu imagen de color a blanco y negro, no significa que perdiste la imagen color original sino que en el proyecto (y por lo tanto, en nuestro corto final) se conserva de ese modo. Esto permite que siempre podamos volver a editar la imagen original, y que podamos hacer tantos cambios y pruebas como queramos a nuestro material.

El proyecto que vamos a elegir en el Premiere es el DV PAL, dado que es la norma de nuestros televisores (excepto que estés trabajando con otra norma).

Una vez seleccionada esta información se despliega todo el programa con sus partes. Como en el Movie Maker, en el Premiere también tendremos una línea de tiempo, un sector para las colecciones y un monitor.

Como en los otros programas, debemos importar las imágenes y luego arrastrarlas a la línea de tiempo para empezar a editarlas. Al costado de la línea de tiempo están las herramientas para editar: la herramienta para cortar los clips y la herramienta para seleccionar son las dos básicas.

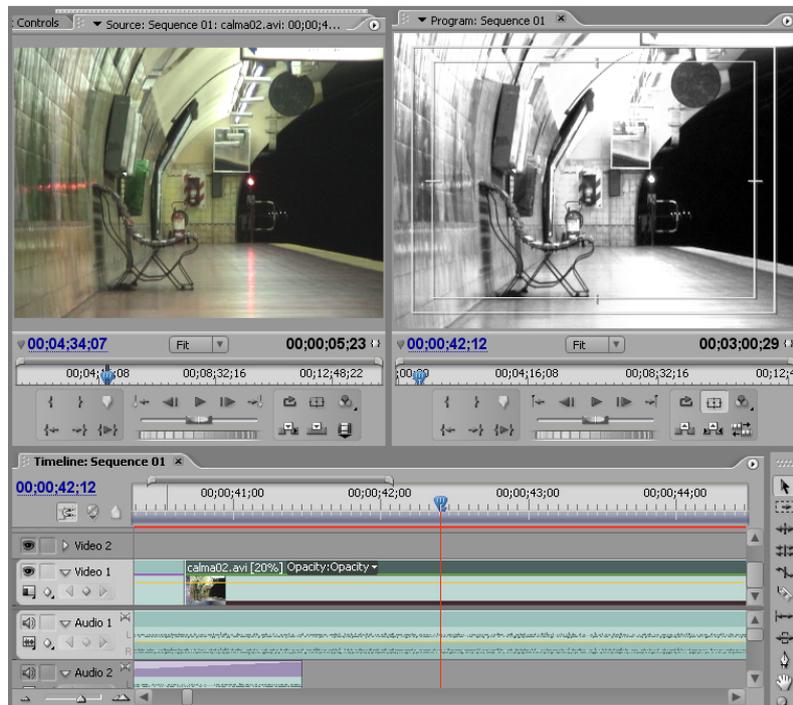
¡Consejo!

Es muy importante que, una vez iniciado el proyecto y hasta concluirlo, no cambies los nombres de los archivos ni de las carpetas donde están ubicados. Esto afectaría directamente al proyecto precisamente porque éste trabaja con la ubicación de los archivos y no con los archivos mismos.

Al igual que el Windows Movie Maker, el Premiere nos permite modificar el aspecto de nuestras imágenes así como la velocidad de las mismas. En el caso del aspecto, debemos hacer doble click en el clip que elijamos. Se abrirá una nueva pestaña llamada "Control de efectos". Además de esta pestaña debemos tener otra llamada "Efectos" (si no está abierta, debemos ir a Ventana / Efectos).

La diferencia entre estas pestañas es que desde "Efectos" seleccionamos cada uno de los efectos que queremos aplicar, y desde "Control de efectos" modificamos los atributos de éstos. Por ejemplo, aplicamos "Brillo y contraste" a nuestra imagen desde "Efectos", y en el Control elegimos hacerlo más brillante o menos brillante. En nuestro caso, aplicaremos el efecto "Blanco y negro" a todas las imágenes.

A diferencia del Movie Maker, las velocidades de las imágenes se modifican haciendo click con el botón derecho del mouse sobre el clip que seleccionemos en la línea de tiempo. Allí se desplegarán varias opciones entre las cuales debemos elegir "Velocidad": desde allí podemos modificarla, sabiendo que si el 100% es la velocidad normal, el 200% será una velocidad muy rápida y el 10% una muy lenta.



Para saber más sobre el uso de este programa te recomendamos el [tutorial de Adobe Premiere 6.0 en castellano](#).

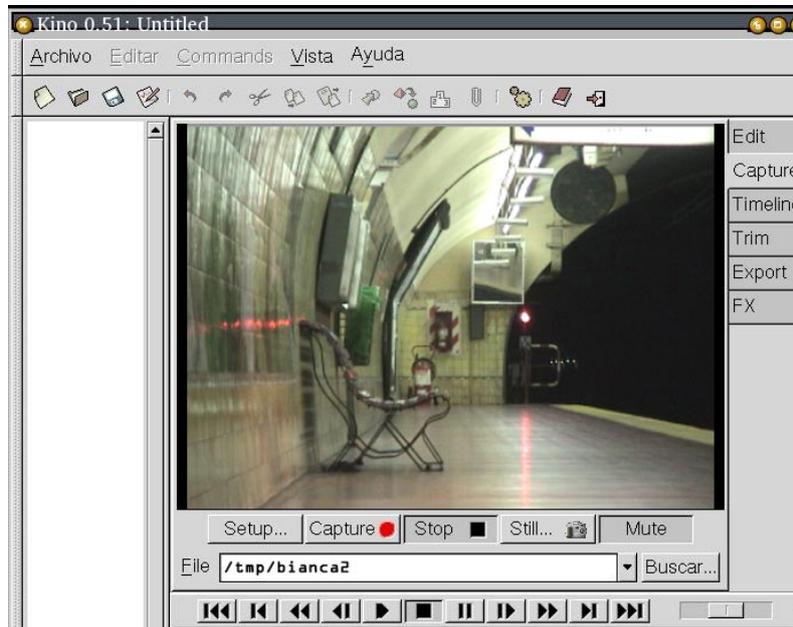
Kino

Vamos a revisar una tercera opción, esta vez de un software libre que puedes conseguir gratis en la web y que corre para el sistema operativo Linux. Se trata del [Kino](#).

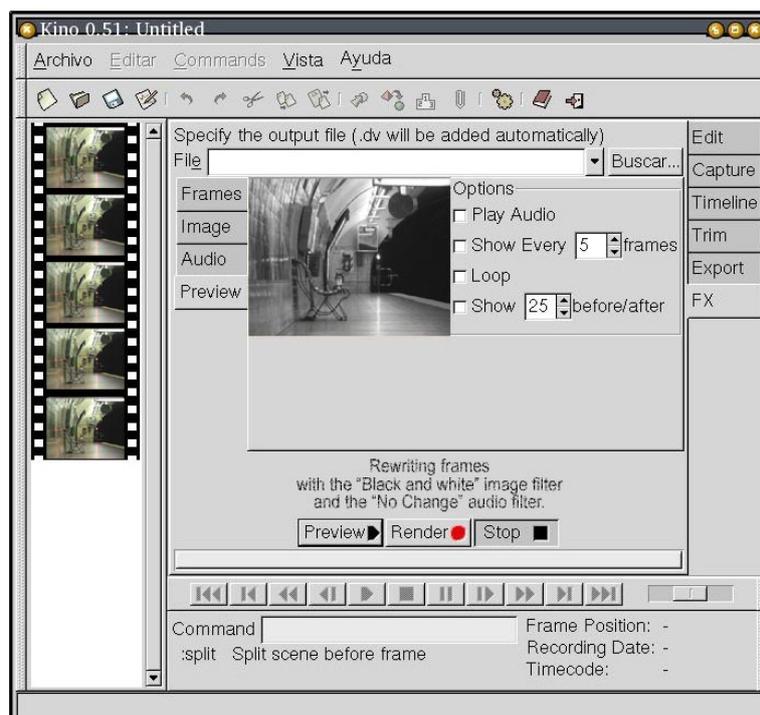
Al igual que en los otros ejemplos, lo primero que tenemos que hacer es capturar y eso lo podemos hacer desde "Capture".

La interfaz de Kino cuenta con un monitor, como todos los programas de edición, pero no cuenta con línea de tiempo. Sólo tiene debajo del monitor una serie de comandos para editar. Además cuenta con una serie de modos de trabajo al costado del monitor, entre los que están Capturar, Editar, FX, Exportar. Activando cada uno de ellos es que se accede a cada paso de trabajo.

Una vez que hemos capturado nuestros videos seleccionamos el modo "Edit". Ahora se activarán los comandos de la parte superior del programa, entre los cuales encontraremos los básicos que también hemos visto en los otros programas, tales como la herramienta de corte ("split") o la de pegado.



Para agregarle efectos debemos ir al menú "FX". Allí tenemos cuatro solapas: en "Frames" le indicamos si queremos que sobrescriba las imágenes anteriores con las del nuevo filtro; en "Image" elegimos el filtro que deseamos, en este caso "Black and white"; en "Audio" seleccionaríamos un filtro para el audio, en caso de quererlo, y en "Preview" podemos observar el resultado final del efecto aplicado.



Para más datos sobre como editar en este programa, te recomendamos el [tutorial de Kino](#).

7. CODIFICACION Y PUBLICACION FINAL

Una vez que tenemos editado nuestro video en cualquiera de los programas, lo que tenemos que hacer es finalizar la película y exportarla. Para eso te damos acá algunos datos básicos de cómo hacerlo de acuerdo a dónde queremos ver nuestro video.

Si lo vas a subir a Internet, desde cualquiera de los tres programas tenés que exportar un archivo de video con una baja resolución para que cualquiera pueda bajarlo sin que tarde mucho. En el Movie Maker tenes la opción de elegir que tipo de conexión tenés y el programa elige la resolución automáticamente. Para el caso de subirlo a [You Tube](#), por ejemplo, la resolución necesaria es 320x240.

Si lo vas a pasar a un DVD, desde el Premiere tenés la opción directa en Archivo / Exportar a DVD. Allí se te crea una carpeta que luego llevas a cualquier programa de grabación de DVDs, o bien grabás directamente en el mismo Premiere. En este caso la computadora que utilices debe tener instalada una grabadora de DVD.

Si lo vas a mandar a la televisión, es necesario que exportes un archivo de video .avi de alta calidad (720x576 -PAL- o 720x480 -NTSC-) y bajarlo a un cassette de video (para lo cual necesitas una cámara de video digital o una placa de video analógica),

En el Movie Maker tenés la opción "Enviar a cámara DV" y en el Premiere la de "Exportar a cinta".

CREDITOS

Producido para www.encuentro.gov.ar **por:**
Grupo de Investigación y Diseño en Culturas Digitales
www.culturasdigitales.org

Idea y coordinación:

Judith Faifman
Carlos Trilnick
Damián Zantleifer

Redacción y realización:

Carolina Cappa