

## 1. ¿QUÉ VAMOS A HACER?

Te invitamos a hacer una entrevista en la que vos y tu cámara tomen el rol del entrevistador, y desarrollen una charla con algún amigo, pariente o a quien quieras, para lo que vamos a grabar algunas imágenes y luego a editarlas.

## 2. EL EJEMPLO

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

## 3. LA TÉCNICA

Vamos a realizar nuestra entrevista invitando a un amigo, un pariente, o a quien queramos, para que cumpla el papel del entrevistado. Tendremos que, además de hacerles preguntas, decidir si queremos que el entrevistador (o sea, ¡nosotros!) aparezca en el video o no.

Por ejemplo si queremos aparecer como periodistas, vamos a tener que incluirnos a partir del plano y contraplano o de la voz en off. Pero si queremos quedarnos detrás de cámara y preservar nuestra identidad, vamos a tener que lograr que la entrevista se arme como un discurso compacto, para lo cual seguramente utilizaremos inserts.

También vamos a aprender a tomar sonido directo, pero no el de la cámara sino un sonido que sea de mayor calidad, para lo que utilizaremos un micrófono externo.

## 4. ¿QUIEN PUEDE HACERLO?

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

## 5. ¿QUÉ NECESITAMOS?

Los requisitos técnicos para hacer la actividad son:

Para el rodaje:

- un medio para grabar la entrevista. Puede ser cualquier cámara de video digital o analógica (cassette grande, cassette chico, cualquiera sirve), una cámara de fotos o un teléfono celular que graben también videos.
- preferentemente un micrófono externo, que puede ser un corbatero o un boom o uno de los que usas para cantar.
- si la cámara que utilizás no tiene entrada de micrófono externo, necesitaremos un dispositivo adicional para registrar el sonido, como un mini disc o incluso algún reproductor de mp3.

- 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 un puerto Firewire en caso de las cámaras digitales, de foto o teléfono celular, o una placa de edición analógica en caso de las cámaras analógicas.

## 6. PASO A PASO

### 6.1 ¿Tenemos que tener un guión?

Estamos acostumbrados a relacionar la situación de una entrevista al periodista en un programa de televisión con sus invitados, o bien a una situación documental parecida a la de los noticieros donde el reportero sale a captar comentarios de los transeúntes.

En ambos casos generalmente nos da la sensación de que las entrevistas suceden “naturalmente”, que el astuto periodista le hace la primera pregunta que se le viene a la cabeza o que el rápido reportero consigue un gran testimonio con el primer peatón que se cruzó.

¿Por qué nos pasa ésto? Porque la entrevista está relacionada directamente con la actividad común y cotidiana de todos nosotros, como por ejemplo una charla entre dos personas en la que no hay actores, ni decorados ni guión como en una ficción, sino personas y situaciones espontáneas que suceden tal cual en la realidad.

Pero nos equivocamos si pensamos que una entrevista no se arma ni se piensa previamente como la ficción. Lo primero que tenemos que hacer para realizar nuestra entrevista es pensar en qué queremos contar, igual que si hiciéramos un cortometraje. Y una vez que decidimos eso tenemos que buscar a nuestro entrevistado, igual que cuando salimos a buscar a nuestros actores.

Lo que no vamos a tener en este caso es lo que en ficción llamamos guión literario.

¿Por qué no vamos a hacer un guión literario? Porque en el guión creamos cada una de las imágenes que queremos: el aspecto de un actor, el color de la pared de un decorado, la vestimenta de los extras, la lámpara de la mesita de luz... En el caso de la entrevista, o de cualquier documental, esa situación es un poco más difícil.

Si a mi me interesa entrevistar a mi vecino de enfrente, no voy a poder cambiar su aspecto físico ni su forma de vestir o caminar porque en ese caso dejaría de ser mi vecino de enfrente. El documental trabaja sobre los elementos de la realidad. La diferencia con la ficción es que no los creamos sino que los buscamos.

Sin embargo, y pese a esta espontaneidad de la realidad, sí tenemos que planificar mínimamente nuestro rodaje. Por ejemplo dónde vamos a hacer la entrevista, a qué hora del día grabaremos, en qué situación del entrevistado... Todos estos son elementos que no vamos a inventar pero sí a organizar. Por eso reemplazamos el guión literario por una **escaleta**.

Una **escaleta** es un listado de acciones en el espacio y en el tiempo exacto en que suceden. 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 cómo están vestidas las personas, cuál es la iluminación del lugar, cuáles son sus ánimos, etc. En el caso del documental, la escaleta sirve para delimitar qué situaciones necesitamos para retratar del modo que queremos la situación o personaje elegidos.

En el caso del video de ejemplo entrevistamos a un ama de casa. Charlando con ella previamente a la entrevista nos dimos cuenta que tenía particular interés en la cocina y en la preparación de recetas. Entonces decidimos armar nuestra entrevista en torno a la realización de una receta puntual. Partiríamos de la preparación inicial hasta el plato final, todo ello intercalado con la entrevista en la cual ella nos contaría de qué se trata la receta que estamos viendo.

La escaleta en este caso sirve para guiar la estructura de la entrevista, para formular determinadas preguntas y para saber qué situaciones tenemos que grabar sí o sí. Es importante saber que toda escaleta surge entonces a partir de un previo proceso de investigación sobre el entrevistado.

### Escaleta ama de casa

- 1 - Mujer cortando verduras
- 2 - Mujer presentándose
- 3 - Mujer cortando más verduras
- 4 - Mujer hablando de sus intereses
- 5 - Mujer con la sartén
- 6 - Mujer hablando de la receta
- 7 - Mujer mostrando el plato terminado

Mirá el video del ejemplo y comparalo con esta guía de acciones. Verás que no son exactamente iguales, porque nos faltó el plato final. Como todo documental, hay ciertas situaciones que podemos planificar o desear que pasen, y otras contra las que no podemos hacer nada. En el caso del video, sucedió que el plato no estaba listo para el momento en que debíamos terminar la jornada de rodaje. Una pena.

Un recurso fundamental para toda entrevista es preparar de antemano una **guía de preguntas** para hacerle al entrevistado. No sólo para no estar improvisando en el momento con el riesgo de olvidarnos todo lo que queríamos preguntar, sino para pensar claramente en qué tipo de respuesta queremos recibir.

Por ejemplo, ¿qué pasa si le pregunto al ama de casa: "¿Te gusta cocinar?"? Su respuesta es probable que sea "Sí" o "No".

¿Y qué pasa si decido eliminar la presencia del entrevistador y construir un discurso compacto, como si el entrevistado estuviera hablando naturalmente? ¿De qué me serviría una respuesta como "Sí", sin pregunta? Las preguntas deben ser lo suficientemente abiertas como para que el entrevistado responda con amplitud.

Podemos también persuadirlo de responder a través de demandas como "Contame un poco qué pasó..." o "¿Qué te parece la situación de...?" Mirá el video de ejemplo y tratá de imaginarte cuáles fueron las preguntas que hicimos para obtener esas respuestas.

### 6.2 ¡A preguntar!

Con el entrevistado elegido y la guía de preguntas en la mano, empezamos nuestro rodaje.

Lo primero que debemos hacer es elegir el **espacio** donde grabaremos la entrevista. Algo que sucede habitualmente es que se grabe en el lugar en el que el entrevistado está, o bien en el primer decorado que encontremos. Sin embargo, es recomendable pensar muy bien la elección del espacio, ya que nos puede ayudar -o también entorpecer- lo que se diga en la entrevista. En el caso del ejemplo le pedimos a nuestra ama de casa que se alejara un instante de la cocina (porque el tipo de iluminación no era muy conveniente para mostrar su rostro) para hacer la entrevista en su comedor, y grabar luego la situación del preparado de la receta en la cocina.

Una vez elegido el espacio debemos ubicar en la **escena** a nuestro entrevistado. ¿Y la cámara dónde va? Por lo general la cámara se ubica de frente al entrevistado, o creando una pequeña perspectiva que genere profundidad en el espacio. En cualquier caso es importante que definamos al mismo tiempo qué pasará con el entrevistador: ¿aparece en el video? Si aparece, ¿dónde lo ubicamos? Y si no aparece, ¿a quién le habla el entrevistado, a la cámara? ¿Donde pone su mirada?

En caso de que decidamos que aparezca, tendremos que ubicar al entrevistado y al entrevistador en situación de entrevista y grabar con dos cámaras: una para el entrevistado (ubicada detrás del entrevistador) y otra para el entrevistador (ubicada detrás del entrevistado).

O bien podemos grabar con una sola cámara y *mentir* la situación de la entrevista: primero grabamos todo lo que el entrevistado responde, y luego sólo grabamos las preguntas del entrevistador y algunos otros gestos que nos sirvan.

En cualquiera de los casos estaremos aplicando la técnica de la **continuidad** y el **plano y contraplano**.

La **continuidad** permite asociar dos planos que están pegados, haciendo como si vinieran uno detrás de otro en la historia aunque estén rodados en lugares y momentos distintos. Se trata de una serie de normas que tenemos que seguir para que la película parezca que es un continuo de espacio y tiempo.

El **plano y contraplano** es la técnica básica para mostrar una conversación entre dos personas. Consiste en tomas en un mismo tamaño de plano y altura de cámara a cada uno de los participantes de la charla. El plano (por ejemplo, plano del entrevistado) y el contraplano (plano del entrevistador) deberán hacer parecer que ambos personajes están en el mismo espacio y que se miran a los ojos al hablar, aún cuando nada de esto sea así. Podemos tener a un personaje en Córdoba y a otro en Santiago del Estero y simular que están conversando a partir del uso de esta técnica.

Por ejemplo si en el caso del video de ejemplo quisiéramos agregar ahora la presencia del entrevistador, a quien no grabamos en el momento del rodaje, debemos respetar los elementos que se indican arriba, especialmente el **raccord** de las miradas.

El **raccord** es la continuidad de elementos que se da entre dos planos. Por ejemplo, decimos que hay **raccord** de miradas cuando parece que dos personajes se están mirando si pegamos un plano al lado del otro, cuando en realidad estos dos planos fueron filmados en espacios y tiempos muy distintos. Para lograr esto, la dirección hacia donde ambos miran debe complementarse: si el chico mira hacia la derecha del plano y la chica hacia la izquierda, entonces dará la ilusión de que ambos se miran.

Así, si el entrevistado mira hacia la izquierda del cuadro, el entrevistador deberá hacerlo hacia la derecha para que parezca que se están mirando.

En el caso de que decidamos que el entrevistador no aparezca, podemos resolver la situación de la entrevista de dos modos. El primero es haciendo aparecer de todos modos las preguntas, ya sea a través de textos gráficos (por ejemplo generando un intertítulo entre respuesta y respuesta con la pregunta que le antecede) o del uso de la **voz en off**.

La **voz en off** es la aparición sonora de una voz narradora a la que no le corresponde en simultáneo una imagen. Es decir, una voz que se escucha pero no se ve ni se sabe a que rostro pertenece.

El segundo modo es haciendo desaparecer por completo al entrevistador y generando una unidad de discurso, como si el entrevistado estuviera relatando por sí solo una experiencia determinada. Esta es la opción que elegimos en el caso de nuestro video.

Como seguramente muchas de las respuestas que recibamos de nuestro entrevistado no nos satisfagan (porque no son interesantes en contenido, o porque el entrevistado se traba), vamos a tener que cortarlas para que no se vuelva aburrido o intrascendente.

Pero lo que nos puede suceder es que, cuando lleguemos al montaje, nos demos cuenta que la entrevista nos quedó tan cortada que se producen muchos saltos en la imagen. Para evitar esta situación que genera incomodidad visual, vamos a registrar lo que se llaman **inserts**.

Los **inserts** son breves imágenes que se insertan en medio de un discurso a modo de descripción de aquello que se está hablando. Por ejemplo, si un hombre habla sobre su trabajo pero no está en el lugar donde lo realiza sino en una plaza, un insert sería incluir imágenes del trabajo en el transcurso de esa entrevista.

En el caso del video de ejemplo, los inserts nos sirven tanto para solucionar este problema de los cortes de la imagen como para describir la actividad que el ama de casa está desarrollando. Los inserts en este caso corresponden a todos los planos que se desarrollan en la cocina, con la preparación de la receta.

### 6.3 ¡A guardar las respuestas!

Un recurso importante para que nuestra entrevista funcione es poder generar una toma de sonido que permita que todo lo que el entrevistado diga se escuche claramente.

Para eso necesitamos recurrir a un sonido mejor que aquel que nos proporciona el **micrófono** que viene incluido con la cámara. ¿Por qué? Porque los micrófonos de cámara se caracterizan por ser muy amplios, intentan captar un amplio espectro de sonidos a su alrededor y no un sonido puntual como puede ser en este caso la voz humana. Por eso necesitamos un micrófono externo a la cámara y direccional, es decir que dirija su acción sólo hacia la voz del entrevistado, en este caso.

Hay varias opciones que pueden servirte para esto. Una de ellas es usar un **micrófono corbatero**, como en el caso del video de ejemplo. Los corbateros son los micrófonos que habrás visto en muchos programas de televisión, donde un conductor recibe a su invitado. Todo corbatero está formado por dos partes: el emisor y la base receptora. El emisor es el micrófono en sí; es lo que en el video de ejemplo vemos que se le da al entrevistado para que lo acomode a su gusto.

Muchas veces el micrófono puede adherirse a alguna prenda de ropa cercana al pecho de la persona, o bien colgarse de las orejas como en el caso del video de ejemplo; esto va a depender del tipo de emisor que tengas. La base receptora es la que va a captar el sonido que el micrófono recibe y es el que, en el video de ejemplo, conectamos al mini disc. Por lo general la base es inalámbrica, es decir que no tiene cables conectados con el emisor, como en el caso del video de ejemplo.





Otra opción puede ser usar un **boom**. El boom es el tipo de micrófono que habrás visto que se usa en cine, donde un microfonista sostiene una caña con un micrófono colgado de la punta. Esa caña se eleva por sobre los personajes o entrevistados para que el micrófono no se vea en la escena pero a la vez pueda captar lo más de cerca lo que se dice (¿viste que a veces pasa que se ve en la parte superior del plano un micrófono que entra? Ese es el boom, y es el microfonista que metió la pata).



En cualquier caso vamos a tener que conectar el micrófono externo a una entrada de micrófono, ya sea en la cámara o en otro dispositivo. Si tu cámara tiene entrada de micrófono (fíjate que seguramente dirá "mic in"), entonces simplemente conectá el micrófono ahí.

Por lo general las entradas de las cámaras son mini plug, igual que las salidas de muchos micrófonos, pero puede pasar que la salida del micrófono y/o la entrada de la cámara tengan conectores distintos, como el plug o el cannon. En ese caso tendrás que conseguir un adaptador de uno a otro, que fácilmente se consiguen en casas de electrónica.



Conector miniplug



Conector plug

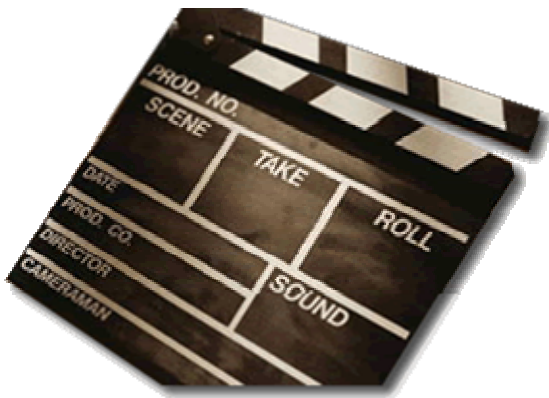


Conector cannon

Muchas cámaras de video hoy en día (sobre todo las hogareñas) y desde ya las cámaras de fotos, webcams o los celulares, no traen esta entrada para micrófono externo. En ese caso tenemos que recurrir a un **dispositivo externo** a la cámara, como puede ser un mini disc. En el caso de la realización del video de ejemplo, teníamos una cámara hogareña sin entrada de micrófono por lo que tuvimos que salir a conseguir un mini disc. El procedimiento en ese caso es el mismo: conectas el micrófono a la entrada del mini disc y listo.

### 6.4 ¡Clack!

Si tenemos que usar un dispositivo externo como el mini disc, vamos a tener que hacer algo que seguramente te dieron ganas muchas veces de hacer: usar una claqueta. Como verás en el video de ejemplo no teníamos claqueta! Así que la reemplazamos por nuestras manos!



¿Y por qué sólo en ese caso? ¿Para qué me sirve una claqueta?

Además de ayudar a ordenar las tomas que se van haciendo en el rodaje (en la claqueta se indica que escena se está grabando, que plano y cuantas repeticiones de cada plano), la claqueta (cuyo nombre remite al sonido parecido a ¡clack! que se produce cuando hacemos chocar la parte superior con la base) sirve para que en la edición podamos sincronizar el audio que grabamos -en este caso en un mini disc- y la imagen grabada en la cámara. Es decir, nos sirve para que los labios del entrevistado se muevan al mismo tiempo que estamos escuchando su voz. Veremos esto en detalle en la etapa de edición.



## 6.5 El montaje

¡Ya tenemos las respuestas que queríamos de nuestro entrevistado! Ahora empieza el proceso de montaje, 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.

En el caso de la entrevista, la etapa del montaje nos va a servir para recortar el discurso del entrevistado a fin de que sólo dejemos lo que nos parezca más interesante o útil para lo que queremos decir.

En el caso del video de ejemplo decidimos eliminar la presencia del entrevistador. Por eso es que ahora, en el montaje, tenemos que conseguir que el discurso parezca unificado, es decir que no parezca que existen cortes.

En el caso de la entrevista con el ama de casa sucedió mucho que la mujer dudaba con sus respuestas. Se produjeron muchos huecos de duda o espacios de silencio que no podemos dejar porque se volvería todo muy largo y aburrido. Por eso es que esos huecos fueron cortados, igual que ciertas respuestas poco interesantes. Sin embargo si mirás el video no te das cuenta de esta situación. Esto pasa porque el uso de los inserts que grabamos en el rodaje ayuda a que estos recortes no se sientan.

## 6.6 Sincronización de sonido

Vamos a saltar por un instante la etapa de edición para explicar de modo general esta cuestión de la sincronización de sonido, que puede resolverse del mismo modo en cualquier programa que elijas.

Al hacer el video de ejemplo sucedió que la cámara utilizada no tenía entrada de micrófono y tuvimos que usar un mini disc para registrar el sonido del corbatero. Al momento de sentarnos a editar nos encontramos con un problema: ¿cómo hacemos para que el sonido coincida exactamente con los labios de la persona y parezca que efectivamente esas palabras están saliendo de esa boca? Es acá que nos vamos a dar cuenta de la importancia del buen uso de la claqueta.

Cuando la imagen se graba por un lado (en la cámara) y el sonido por el otro (en el mini disc), el sincro entre la imagen y el sonido no es automático como cuando grabamos imagen y sonido en un mismo dispositivo. Por eso es necesario implementar el uso de la claqueta para que este proceso se resuelva fácilmente.

La claqueta permite que se grabe el sonido que se produce al chocar su parte posterior con la inferior y a la vez que se vea en la imagen este choque. La unión de la imagen de la claqueta y del sonido de la claqueta permite que todo lo que continúe luego quede sincronizado (pero para que sea automático, la imagen y el sonido deben tener la misma duración; si se producen cortes en la cámara o en el registro sonoro, esta sincronización sencilla no va a funcionar).

Cuando se trabaja con el registro del sonido en un dispositivo externo en la cámara, suele también en ese caso tomarse el sonido con el micrófono de la cámara. Este sonido se llama "sonido de referencia", y facilita aún más el proceso de sincronización ya que, a partir de igualar el dibujo de la forma del sonido de referencia con el dibujo de la forma del sonido del corbatero, la sincronización es perfecta. Fijate lo que pasa en la edición del video de ejemplo.



Es importante que esto lo hagas antes de empezar a cortar la entrevista. De lo contrario te va a pasar que tendrás que sincronizar cada parte una por una y con menor precisión.

### 6.7 La edición

Ahora sí, volvamos al inicio del proceso de edición.

Lo primero que tenemos que hacer es crear una carpeta con el nombre de nuestro proyecto, que en este caso llamaremos "entrevista". 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!**

Siempre elegir 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.

Si registraste el sonido en un dispositivo externo, vamos a necesitar conectar ese dispositivo a la computadora a través de la placa de sonido. Para capturarlo vas a necesitar otro programa distinto a los de edición de imagen, que bien puede ser alguno de los que venga con la placa de sonido, u otros como el Sound Forge.

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 y los sonidos. En esta guía vamos a hacer un repaso rápido por tres de los programas que te sugerimos.

#### **Windows Movie Maker**

Este programa está instalado en casi todas las máquinas que tienen Windows. Podés encontrarlo en Accesorios / Entretenimientos. Este programa tiene la ventaja de contar con una guía de ayuda 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 al 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 arrastrarlos 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 queramos 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.

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, para 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 lo 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 pueden ser 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 cambias 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.

Una vez seleccionada esta información se despliega todo el programa con sus partes. Como 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.

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, está vez de un software libre que podés 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 más datos sobre como editar en este programa, te recomendamos [el tutorial del 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 tenés la opción de elegir qué tipo de conexión tenés y el programa elije 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 crea una carpeta que luego llevás 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 lo bajes 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](http://www.encuentro.gov.ar) **por:**

Grupo de Investigación y Diseño en Culturas Digitales  
[www.culturasdigitales.org](http://www.culturasdigitales.org)

**Idea y coordinación:**

Judith Faifman  
Carlos Trilnick  
Damián Zantleifer

**Redacción y realización:**

Carolina Cappa