

1. ¿QUÉ VAMOS A HACER?

Te invitamos a hacer un video a partir de la lectura de poesías y trabajar las imágenes desde ciertos efectos expresivos como el color, la textura y los cambios de velocidades.

2. EL EJEMPLO

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

3. LA TÉCNICA

Vamos a realizar nuestro video a partir de la representación de las imágenes que forman las palabras del texto poético que elegimos. A partir de allí las vamos a trasladar a un relato que sea capaz de representar la sensación y el clima que trasmite el poema, para lo que veremos como trabajar con la **metáfora** y la **estructura no** lineal del guión.

La idea es generar una pieza donde lo principal no sea narrar una historia con personajes a los que les pasan cosas (como si fuera un cuento con introducción, nudo y desenlace) sino transmitir emociones a partir de las imágenes, de los encuadres, de la música, del armado total del video.

Te dejamos algunos ejemplos que puedes mirar en la web:

Anémic cinéma, de Marcel Duchamp (sobre textos de Rose Sélavy)

<http://www.ubu.com/film/duchamp.html>

L'Etoile de Mer, de Man Ray (sobre textos de Robert Desnos)

<http://www.youtube.com/watch?v=uBH5fEIzypk>

Film de Alan Schneider (sobre un texto de Samuel Beckett)

<http://www.ubu.com/film/beckett.html>

También algunos links para que leas a algunos poetas argentinos:

Alejandra Pizarnik

<http://www.literatura.org/Pizarnik/Pizarnik.html>

Oliverio Girondo

http://www.cervantesvirtual.com/bib_autor/Girondo/obra.shtml

Juan Gelman

<http://www.juangelman.com/wordpress/>

4. ¿QUIÉN 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 durante 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 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 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 De las palabras a las imágenes

Como en la realización de todo video, lo primero que vamos a hacer es definir lo que queremos contar. La mayoría de las veces partimos de ideas que se nos ocurren espontáneamente, de anécdotas que nos cuentan amigos, de historias que leemos en los diarios o vemos en la tele. Esta vez, nuestra idea inicial va a surgir a partir de una poesía.

¿Cuál es la diferencia de elegir como punto de partida una poesía o un cuento, una nota periodística, una anécdota?

La diferencia está en que la poesía es una forma literaria mediante la que el artista busca mostrar la realidad desde un lugar más emocional y simbólico, y lo hace asociando palabras a partir de una intensión que no tiene que ver con contar una historia sino con transmitir una emoción determinada. Por eso, el video que surja a partir de la lectura de una poesía va a tener una carga más sensorial que narrativa, y la manera de realizarlo va a ser distinta al modo narrativo en que se representa una historia.

Entonces, lo primero que deberás hacer es elegir el poema o un fragmento de un texto poético. Cuando te enfrentes al texto, lo primero que tendrás que hacer es interpretarlo, buscar las imágenes encerradas en las palabras.

En nuestro caso, tomamos dos poesías de Cecilia Rodríguez B.:

I

Tengo un corazón atragantado en la cabeza y ganas de jugar al elástico.
¡Pero cómo lloro cuando cruzo sobre los huesos de un tranvía!

Que no daría yo por tirarme al pasto seco y calmar mi sed con las estrellas...

Una noche me desprendí de la naturaleza para perseguir un lenguaje Imposible. O fue de día, ahogada por el hilo de unos metales calientes y el tren no venía.

II

Yo contaba todo lo que me había dejado, empezando por el último domingo porteño y la sensación inconfundible de los adoquines bajo mis zapatillas. No sabía nada del clima, la luna siempre me importó poco pero mentía buscándola.

Si me vieras guardando tus gestos entre las ruinas (que sin anteojos son cenizas) de un barrio perseguido por artistas impacientes que no lamentarán su caída.

Hay muchas maneras de contar lo que interpretamos en estos textos, y eso es porque estamos en terreno de la **metáfora**.

La **metáfora** es un recurso literario que traslada el significado convencional de las cosas a una imagen (que no se corresponde con esa cosa sino que la representa). Hacer una metáfora implica encontrar una imagen que simbolice lo que queremos decir, y que lo haga de un modo diverso al usual.

Por ejemplo, tomemos del primer poema la frase: "la sensación inconfundible de los adoquines bajo mis zapatillas". ¿Qué es lo que se dice en este fragmento del texto? Lo primero que se nos viene a la mente es pensar en la nostalgia. La situación nos remite a un espacio y a una sensación añorada que la autora nos cuenta en primera persona, y que el lector reconoce desde su propia experiencia. Para nuestro video, esta es la interpretación que elegimos. Sin embargo, los caminos siempre pueden ser otros, y eso va a depender de lo que cada uno quiera contar. La interpretación tiene un amplio margen en al poesía.

6.2 De las imágenes al guión

Una vez que hayamos analizado e interpretado el texto poético, ¿cómo hacemos para convertirlo en un relato audiovisual? ¿Cómo hacemos para transmitir las sensaciones, el clima que generan las palabras, las emociones?

En primer lugar, deberás definir las imágenes que, según tu punto de vista, tienen más fuerza, las que te hayan emocionado más o te parezcan simplemente más interesantes. A partir de estas imágenes, podrás construir las situaciones que se verán luego en la película. Entonces, el primer paso es ordenar las imágenes y las ideas bajo la forma de un **guión**.

Un **guión** es el recuento que describe paso a paso cada una de las imágenes y sonidos que vemos y escuchamos en nuestra película, tal y como querés que se vea. Contiene los diálogos entre los personajes, los espacios, las acciones, etc. Al escribir un guión tenés que ser capaz de imaginarte cómo se va a ver la película antes de que haya sido filmada. Esta herramienta es la que te va a ayudar en la organización del día en filmes, porque ahí va a estar todo lo que necesitás para hacerlo: los actores, los espacios, el momento del día, el vestuario, etc.

En el caso del ejemplo, el contenido del guión serán las imágenes correspondientes a una interpretación de las poesías: la imagen de los adoquines bajo las zapatillas, la de los huesos del tranvía, y la de la gente cruzando una calle.

Escena 1. Calle de adoquines. Exterior. Día.

Una chica camina sobre una calle de adoquines. Sus zapatillas de cuero blancas pisan los adoquines.

Escena 2. Calle de adoquines. Exterior. Día.

Las viejas vías de un tranvía se mezclan con los adoquines de la calle.

Escena 3. Esquina. Exterior. Día.

Varias personas cruzan de un extremo al otro de una esquina por la senda peatonal.

Al este tipo de guiones, en los que se traslada un contenido literario al lenguaje audiovisual, podemos emprender dos caminos. Uno es representar las imágenes del texto tal y como aparecen en él (por ejemplo, leo “las zapatillas sobre los adoquines” y pienso la imagen de alguien caminando con zapatillas sobre adoquines).

El otro tiene que ver con crear una imagen a partir de lo que la poesía sugiere, sin respetar necesariamente el sentido literal del texto (por ejemplo, en relación con la misma imagen, podemos imaginar un grupo de gente que cruza la calle como lo hace la protagonista mientras camina sobre los adoquines).

Ambos casos son válidos para la interpretación de la poesía, porque al momento de pensar imágenes para nuestro video tenemos que hacer lo mismo que hacemos cuando leemos un poema: tenemos que dejar un margen a la interpretación creativa y personal del texto.

Después será el tiempo de organizar las imágenes que ideamos y pensar en diversas formas de estructurar el video. Como en este caso no estamos ante una historia que se desarrolla de principio a fin –es decir, no se suceden situaciones de manera consecutiva ni los personajes se transforman–, nuestra forma de organizar el relato va a ser distinta.

Ya no nos sirve pensar únicamente en el orden lineal *introducción / nudo / desenlace*. Tenemos que empezar a pensar en otras formas de organización.

Estas formas pueden aparecer al relacionar las imágenes por su forma, por su color, por las acciones, por sus encuadres, por sus movimientos. Si te fijas en nuestro video verás que es difícil encontrar esta división de partes de la estructura, pero sí encontrarás que las imágenes están unidas por sus acciones (están los pasos sobre adoquines, los pasos sobre el asfalto y los pasos sobre rieles), por su color, por sus encuadres (prácticamente son todos planos detalle).

El relato audiovisual también puede organizarse de este modo, buscando un nuevo orden, una nueva forma de contar, distinta a la que estamos acostumbrados a ver todos los días en la tele o el cine.

6.3 Del guión al rodaje

Con el guión en la mano y la estructura definida, podrás tomar la cámara y comenzar a grabar. Para hacerlo, tendrás que planificar y conseguir todo aquello que necesites en relación con la construcción de las imágenes, desde lo más importante a lo aparentemente insignificante. Demos un repaso al caso de nuestro video.

Por ejemplo, para la escena uno necesitamos a un **actor o actriz** y necesitamos encontrar ese espacio, la calle de adoquines. El personaje bien puede ser un amigo tuyo que quiera participar o un familiar o un vecino, siempre y cuando su aspecto sea útil para transmitir lo que estás buscando. ¡En nuestro caso podría tratarse de cualquier persona joven, sin necesidad de que haya estudiado actuación, porque sólo le vemos los pies!

Lo segundo importante es el **espacio**. Tratá de buscar e investigar dónde podés encontrar el espacio indicado. Imaginate esta misma imagen en una calle asfaltada: ¿nos serviría? O para la escena dos, una calle sin viejos tranvías, ¿transmitiría lo mismo? Seguramente no, por eso recorrimos varios de estos espacios antes de encontrar exactamente lo que estábamos necesitando.

Otro elemento igual de importante que los anteriores es cuidar el detalle de elementos que aparecen en el encuadre, como por ejemplo el **vestuario**. La frase original de la poesía hablaba de la inconfundible sensación de caminar con zapatillas sobre

adoquines. ¿Qué pasaría si, en vez de elegir estas zapatillas que usamos en nuestro video, hubiéramos elegido unas largas botas con taco aguja? Seguramente esos pies, ese personaje, no habría sentido la misma inconfundible sensación, y esas botas entonces no nos habrían ayudado a transmitir el clima que transmite la poesía.

6.4 El montaje

¡Ya grabaste con éxito tus interesantes encuadres! Ahora, con la estructura que armaste en la primera etapa, deberás ir a 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 hay que decidir qué queda en la película y qué no, cuándo 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 la película.

En el caso de este video nacido a partir de una poesía, el montaje va a tener un rol fundamental para terminar de delinear el clima de la obra. Al igual que en la escritura del guión, hay que guiarse por las leyes convencionales del montaje: no importa tanto si las imágenes son continuas, o si hay saltos, o si se nota que las imágenes fueron grabadas en días distintos. Lo que va a priorizarse es el trabajo con las formas, con las asociaciones entre los planos.

En este aspecto hay una clara diferencia entre lo que se llama **montaje narrativo**, que es el que tiene como objetivo contar una historia, construir un espacio, unos personajes y un tiempo comprensibles por todos; y **montaje expresivo**, que es el que construye una idea más que una historia a partir de “pegar” dos planos que quizás nada tienen que ver el uno con el otro, pero que juntos generan una nueva sensación.

En el caso del video hecho a partir de poesía, vamos a trabajar especialmente con este último. Si la idea que nos resultó más atractiva de las poesías era la sensación de nostalgia que transmitían las palabras, entonces será esa idea la que el montaje expresivo nos tiene que ayudar a construir.

En nuestro video definimos que el camino para transmitir esta nostalgia sería el uso del **color** (el azul), de la **textura** de la imagen (más cercana formatos de otros tiempos; en este caso, el super 8, que es un formato de filmación en celuloide que hoy está prácticamente en desuso) y la **velocidad** de las acciones (más lentas que lo normal, más pesadas y quizás oníricas).

Estas decisiones son las que se toman en relación con aquello que se quiere contar.

La idea de nostalgia como objetivo final se tomaron entonces tres decisiones: el color azul, la textura super 8 y la pesadumbre del ritmo del montaje. Seguramente un video con imágenes de tonos rojo furiosos y con velocidades rapidísimas transmitiría algo completamente distinto.

Para hacer estas variaciones es necesario meterse de lleno con el manejo de los programas de edición, porque es con ellos que se logran estos cambios.

6.5 Edición

Antes de empezar con el trabajo de los efectos especiales de color, velocidad y textura, vamos a repasar rápidamente el proceso inicial de edición.

Lo primero que tenés que hacer es crear una carpeta con el nombre del proyecto, que en este caso llamaremos "videopoema". Luego, ubicar todos los archivos que se vayan a utilizar (los videos, los sonidos, la música) en esta carpeta, así como también cada uno de los proyectos que se hagan (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 al medio con que hayas trabajado: 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, debés 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.

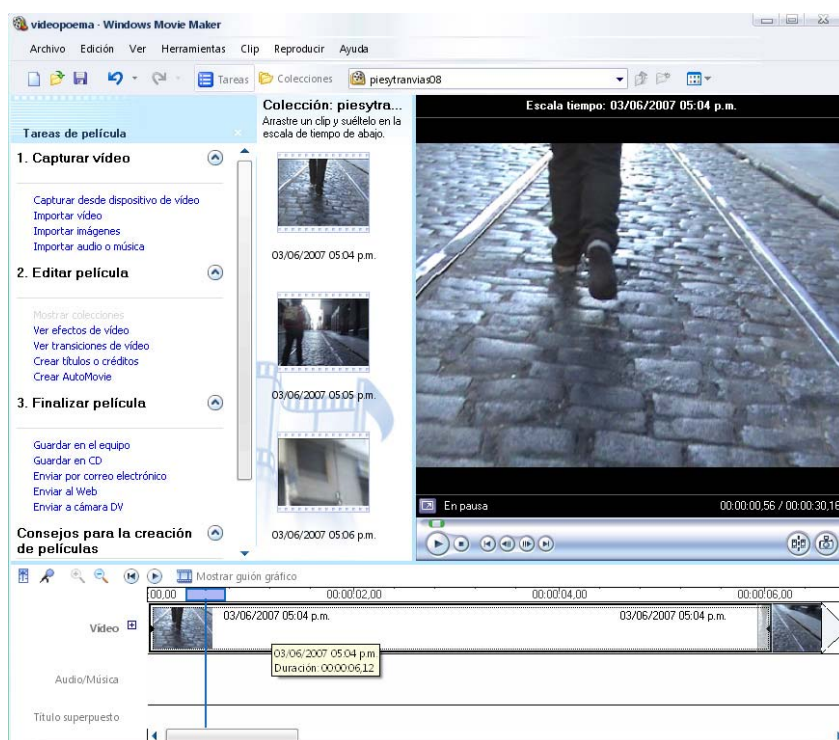
Para capturar video desde un medio analógico, tenemos que contar con una placa de video analógica para conectar los cables (por lo general cables rca de salida de audio y video) a la cámara. Si no contás con una, podés encontrar varios lugares donde pasan cintas a formato digital, o bien acudir a una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

Una vez que conectás tu dispositivo vas 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. 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.

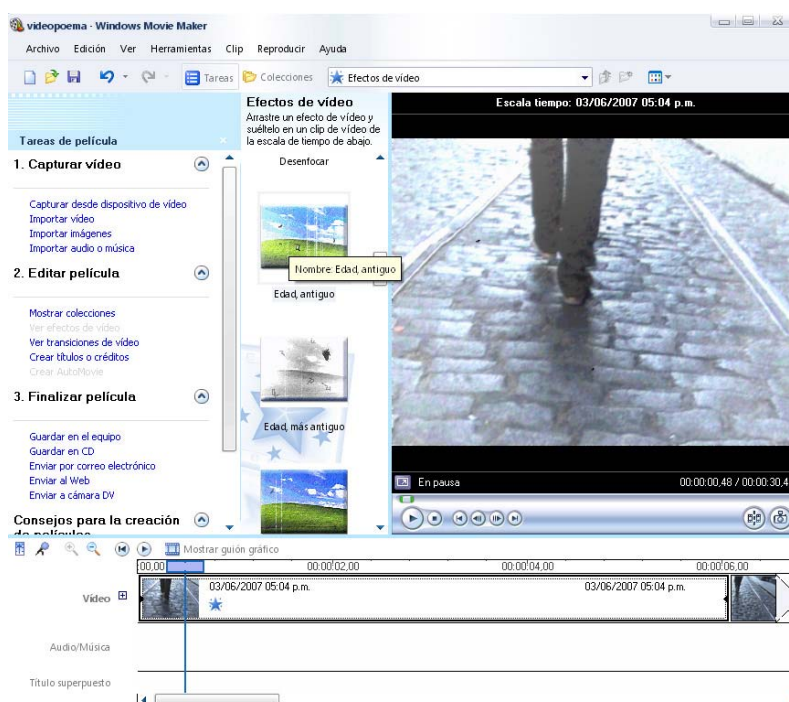
Lo primero que tenés que hacer, en este y en cualquier programa, es traer los videos que vas a usar al proyecto. Para eso tenés que capturar los videos en "Capturar desde dispositivo de video". Automáticamente, los videos se incorporan al proyecto. Si por algún motivo tus videos ya están capturados en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



Para empezar a editarlos tenés que arrastrar los archivos 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.

En el caso de nuestro ejemplo, tenemos que empezar a agregarle algunos elementos además de cortar y pegar los planos. Estos elementos, llamados **efectos de video**, son los que nos van a dar el cambio de color, textura y velocidad. Se puede accederse a ellos desde 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 utilizar una textura de película vieja, por lo cual aplicaremos el efecto “Edad antigua”. También hay momentos en que decidimos variar la velocidad, y usamos “Ralentizar”, para dar efecto de cámara lenta.



Para que el video final esté terminado, deberás **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.

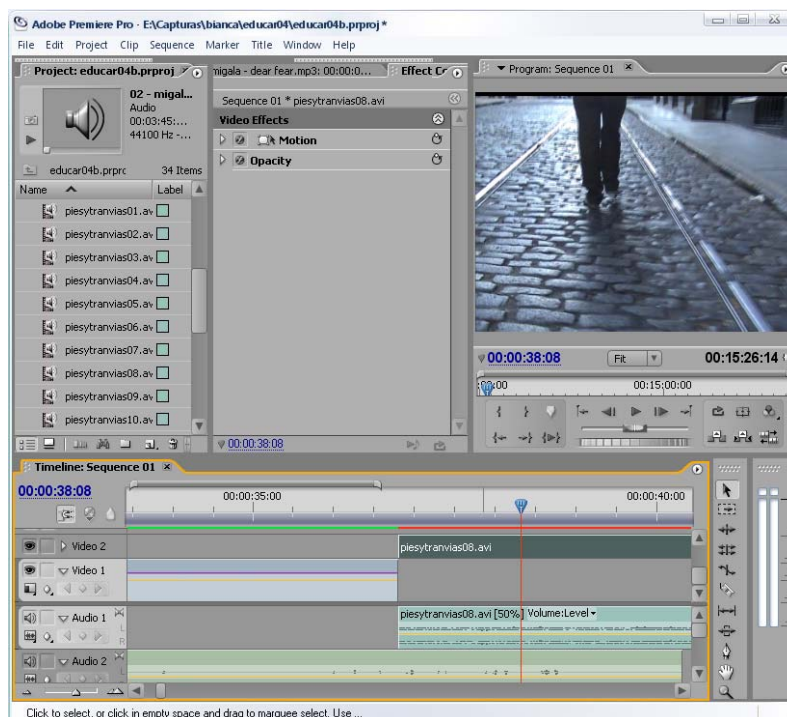
A diferencia de los otros dos programas, lo primero que sucede cuando abrimos el Premiere es que nos pide configurar un **proyecto**.

El **proyecto** es un archivo que contiene todas las modificaciones sobre las imágenes – como un cambio de color– o sobre los sonidos –como 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 el 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 seleccionado 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.



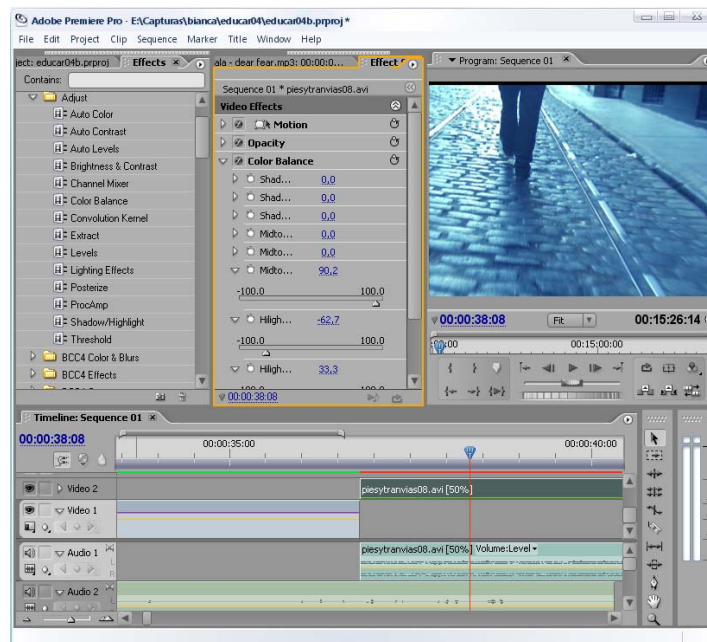
¡Consejo!

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 trabaja con la ubicación de los archivos y no con los archivos mismos.

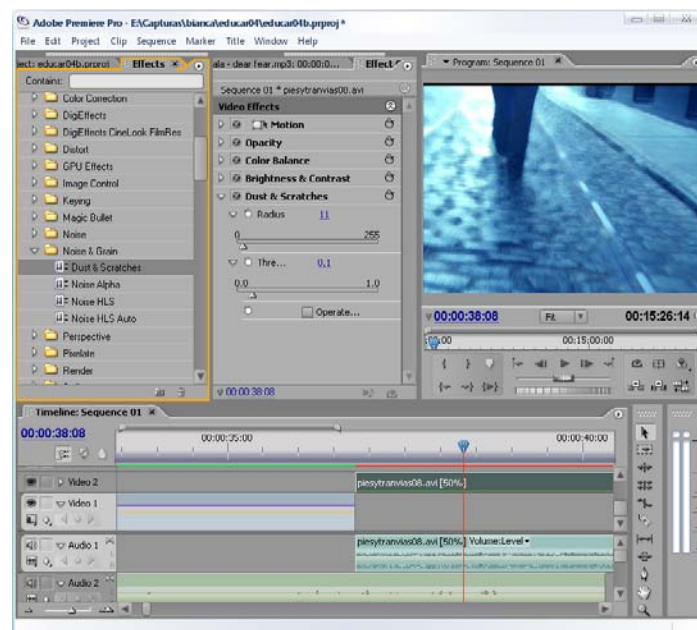
Al igual que en el Windows Movie Maker, el Premiere nos permite modificar el aspecto de nuestras imágenes así como la velocidad de las mismas. En el caso del aspecto, debemos hacer doble click en el clip que elijamos. Se abrirá una nueva pestaña llamada "Control de efectos".

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 “Balance de color” para variar el color hacia el azul.



Haremos lo mismo con el efecto “Dust and scratches” (“Polvo y rajaduras”) para añadirle la textura de película vieja.



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:

<http://www.videoedicion.org/manuales/edicion/premiere/premiere.htm>

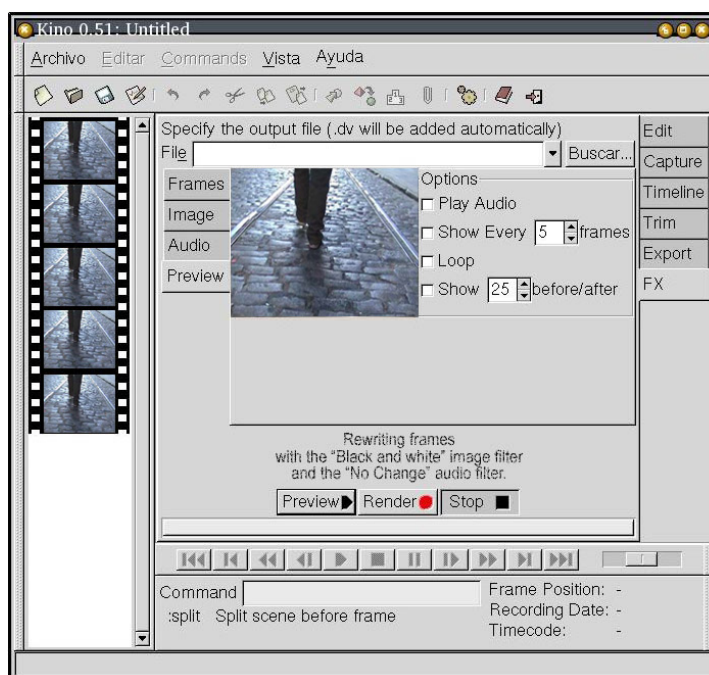
Kino

Vamos a revisar una tercera opción, está 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 es capturar, y eso se hace 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 posee 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 "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: http://blogguia.files.wordpress.com/2008/01/manual_rapido_de_kino.pdf

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 elije la resolución automáticamente. Para el caso de subirlo a [YouTube](http://www.youtube.com), por ejemplo, la resolución necesaria es 320x240.

Si lo vas a pasar a un DVD, desde el Premiere tenes 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 tenes 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