

Programa Compartim de gestió del coneixement del Departament de Justícia

Edició de vídeo

Monitors artístics de centres penitenciaris de Catalunya

Febrer 2010

Programa Compartim de gestió del coneixement del Departament de Justícia

Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada

Comunitat Monitors artístics de centres penitenciaris de Catalunya

Febrer de 2010



Avis legal

Aquesta obra està subjecta a una llicència Reconeixement 3.0 de Creative Commons. Se'n permet la reproducció, la distribució, la comunicació pública i la transformació per generar una obra derivada, sense cap restricció sempre que se'n citi el titular dels drets (Generalitat de Catalunya. Departament de Justícia). La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/legalcode.ca>

© Generalitat de Catalunya
Departament de Justícia
www.gencat.cat/justicia

Índex

Introducció.....	2
1a Part: Introducció al llenguatge audiovisual.....	4
1. Llenguatge audiovisual.....	4
Unitats de mesura en la narrativa audiovisual.....	4
2. El pla.....	4
2.1 Tipologia i expressivitat del pla.....	5
2.2 Variacions d'un pla.....	6
<i>Angles</i>	6
<i>Alçada de càmera</i>	6
3. Edició: el vehicle de la construcció audiovisual	7
3.1. Ritme.....	7
3.2. Continuïtat.....	8
3.3. Música i so.....	8
2a Part: Teoria. Edició de vídeo amb Movie Maker.....	9
1. Interfície de les àrees de treball.....	9
2. Finestra Col·leccions.....	10
3. Finestra Tasques de pel·lícula.....	10
4. El guió gràfic i escales de temps.....	11
5. El monitor.....	14
6. Ús de transicions de vídeo, efectes de vídeo i títols.....	15
3a Part: Pràctica inventada. Edició de vídeo Mercè 2009.....	19
Bibliografia.....	20
Tutorials.....	20

Introducció

Aquest manual és el resultat d'una demanda constant dels monitors. La voluntat de tenir més recursos per millorar la feina del dia a dia va comportar elaborar durant l'any 2009 petits manuals relacionats amb les noves tecnologies. No obstant això, teníem com a precedent els treballs, de qualitat excel·lent, de la nostra companya Rocío Naranjo, monitora d'audiovisuals del CP Brians 2. Després d'ensenyar-nos els treballs que havia fet (*El barco de papel*) i els projectes que tenia en curs, vam veure clar que era ella qui ens havia d'il·luminar en el tema de l'edició de vídeo.

A partir d'aquí vam decidir fer petits manuals, de poca extensió, però molt pràctics, de manera que els puguin fer servir fàcilment tots els monitors artístics dels centres i vam convidar Rocío Naranjo com a experta a les reunions.

Amb la voluntat d'aprofitar els recursos i despertar l'interès de tots els companys, vam obrir la sessió d'experts de Rocío Naranjo a tot el col·lectiu, la qual va tenir un gran èxit de participació i va despertar l'interès que preteníem.

El fet que la sessió fos molt clara i útil ens va incentivar a preparar un manual aprofitant, amb el seu permís, la seva presentació, el qual és el resultat d'aquesta sessió d'experts, però també el resultat d'una demanda constant d'eines relacionades amb les noves tecnologies aplicades a la nostra feina diària.

Per a què serveix l'edició de vídeo?

Aquesta eina pot ser útil per a diferents qüestions:

- Per fer classes amb els interns, perquè sovint alguns temes resulten més entenedors i fàcils de transmetre per imatges que no pas fent una classe magistral amb teoria.
- Per mostrar els resultats de les feines que fem als tallers, poder-ne fer difusió i donar a conèixer la feina que fem amb els nostres alumnes.
- Per presentar el vídeo a concursos, fires, mostres, ponències, etc., de manera que el vídeo pugui considerar-se el fet artístic per si mateix.
- Per fer presentacions a la feina.

Com ho estem aplicant?

De fet encara és molt aviat per veure-hi resultats.

Tot i així, cal dir que Rocío Naranjo està treballant en nous projectes en edició de vídeo i que a les III Jornades de Monitors podrem veure una exposició de fotografies que deriven d'un treball d'edició de vídeo fet al seu taller en col·laboració amb el taller d'escultura de Brians 2, d'una qualitat excel·lent, i que ha permès poder editar un llibre d'imatges. Així mateix, en aquestes jornades podrem veure els resultats d'aplicar aquest programa d'edició de vídeo en les presentacions d'algun ponent, com ara Sònia

Marco, que col·laborarà amb Rocío Naranjo, i explicarà com ha fet el primer vídeo amb el manual.

Els treballs resultants d'aquest projecte podreu consultar a la plataforma [e-Catalunya](#).

1a Part: Introducció al llenguatge audiovisual

1. Llenguatge audiovisual

Unitats de mesura de la narrativa visual

Quan parlem de llenguatge audiovisual, ens referim a una sèrie de signes que degudament codificats permeten abordar un determinat camp de comunicació. La clau del llenguatge audiovisual és que el significat del missatge es produeix per la interacció so-imatge, dins un context seqüencial.

Els cineastes van prendre consciència que la càmera no actuava com l'ull humà i que no podia servir com a simple instrument de registre, ja que era incapaç de reproduir amb exactitud el món sensible, i la van començar a fer servir com a mitjà que representava la vida, l'explicava a mode de relat i l'expressava.

La imatge és un model que substitueix la realitat mitjançant elements icònics (línia, punt, color i textura) i, a més, presenta un alt grau d'expressivitat i un baix nivell d'abstracció.

La tècnica va haver d'acudir a la convenció per poder representar la vida. D'aquesta manera, un primer pla s'interpreta com el punt de vista d'un observador que accedeix a l'expressivitat i a l'emoció del personatge i l'enfosquiment de la pantalla es fa servir per representar el pas del temps. Així mateix, la possibilitat d'observar dues accions paral·leles que succeeixen en diferents escenaris, el poder de veure com una persona agafa un tren i als pocs segons està a cents de quilòmetres, són alguns dels exemples d'aquestes convencions. D'altra banda, alguns d'aquests recursos no són naturals, com ara la música de fons.

Existeixen tres unitats de mesura del discurs audiovisual:

- La seqüència, que és la unitat de relat audiovisual en la qual es planteja, desenvolupa i conclou una situació dramàtica. Està constituïda per un conjunt de plans o escenes que en una pel·lícula es refereixen a una mateixa part de l'argument.
- L'escena, la qual es desenvolupa en un sol escenari i per si mateixa no té sentit dramàtic complet.
- El pla, que és la unitat mínima de significació dins el relat visual a partir del qual construïm les escenes i les seqüències.

2. El pla

El pla és la unitat mínima de la qual es compon l'obra i a la vegada és la unitat fílmica més important del llenguatge audiovisual. Depenent de l'enquadrament i de l'angle dels plans, evocarem diferents sensacions en l'espectador. L'elecció de cada tipus de pla està determinada pel dramatisme que vulguem expressar i també per una qüestió

estètica. És a dir, que l'elecció de la grandària del pla no és arbitrària, ja que ens donarà un significat dramàtic.

2.1 Tipologia i expressivitat del pla

Des d'una perspectiva clàssica de la narrativa audiovisual es distingeixen els següents tipus de plans atenent l'enquadrament i l'angle:

- Gran pla general (GPG): Mostra un gran escenari o una gran multitud. El subjecte o no hi és o bé es queda dissolt en l'entorn, llunyà, perdut o petit. Té un valor descriptiu i pot adquirir un valor dramàtic quan es pretén destacar la soledat o la petitesa de l'home davant el medi. D'aquesta manera, s'atribueix més rellevància al context que a les figures que es filmen. També es fa servir per mostrar paisatges.
- Pla general (PG): Presenta els personatges de cos sencer i mostra amb detall l'entorn que els envolta. Es pot veure en la caràtula de la major part de pel·lícules.
- Pla sencer (PE): S'anomena així perquè enquadra tot el subjecte.
- Pla americà (PA), que s'anomena també pla de tres quarts o pla mig llarg: Retalla la figura pel genoll aproximadament, i així mostra l'acció de les mans. S'usa des dels westerns amb la finalitat de mostrar el subjecte amb els revòlvers.
- Pla mig (PM): Retalla el cos a l'alçada de la cintura. Es correspondria amb la distància de relació personal, distància adequada per mostrar la realitat entre dos subjectes, com és el cas de les entrevistes.
- Pla mig curt (PMC): Capta el cos des del cap fins a la meitat del pit. Aquest pla ens permet aïllar una sola figura dins un requadre i descontextualitzar-la des del seu entorn per concentrar-hi la mateixa atenció.
- Primer pla (PP): En el cas de la figura humana, recolliria el rostre i les espatlles. Aquest tipus de pla, de la mateixa manera que el pla detall i el primeríssim primer pla, es correspon amb una distància íntima, ja que serveix per mostrar confiança i intimitat respecte del personatge.
- Primeríssim primer pla (PPP) Capta el rostre des de la base de la barbeta fins a la punta del seu cap. També dota de significat la imatge.
- Pla detall (PD): Només mostra un objecte, però en la seva màxima expressió. En aquesta part es concentra la màxima capacitat expressiva. Serveix per emfasitzar algun element d'aquesta realitat. En destaca algun detall que, d'una altra manera, passaria desapercebut.
- Pla seqüència: Seqüència filmada en continuïtat, sense tall entre plans, en la qual la càmera es desplaça d'acord amb una planificació detallada.
- Pla subjectiu o PDV: És el que ens mostra directament el punt de vista d'un personatge, o sigui, que veiem l'acció i els fets com si fóssim el personatge mateix.

2.2. Variacions d'un pla

Els plans anteriors poden variar segons els elements següents:

Angles

- Normal: L'angle de la càmera és paral·lel o al terra.
- Picat: La càmera se situa per sobre de l'objecte o subjecte mostrat, de manera que es veu des de dalt.
- Contrapicat: Oposat al picat.
- Nadir, supina o contrapicat perfecte: La càmera se situa completament per sota del personatge, en un angle perpendicular al terra.
- Zenital o picat perfecte: La càmera se situa completament per sobre del personatge en un angle també perpendicular.

Alçada de càmera

- Normal: La càmera se situa a una distància del terra equivalent a la de la vista.
- Baixa: La càmera se situa sobre un metre i mig de distància al terra.
- Alta: La càmera se situa a una distància més gran, a 1,80 metres

3. Edició: el vehicle de la construcció audiovisual

L'edició o muntatge és l'organització i manipulació de plans d'un discurs audiovisual en determinades condicions d'ordre i de durada, amb la finalitat de construir un altre objecte, l'obra audiovisual.

Com a vehicle de construcció, si el muntatge és arbitrari, s'aconsegueix una successió de plans sense un significat dramàtic. Qüestionar *què* volem explicar (discurs complet) i *com* ho volem explicar (disposició de plans) és una eina necessària en l'execució del projecte que es dugui a terme.

En l'edició es combinen el ritme, la continuïtat, la durada dels plans i la coherència entre imatge i so.

3.1 Ritme

El ritme és un suport fonamental per dur a terme un muntatge coherent. El ritme del discurs audiovisual complet depèn de:

El ritme intern del pla	El ritme extern al pla
<ul style="list-style-type: none">- El moviment dels personatges.- El moviment de càmera.- Les característiques formals del pla (tipus, angles,..) i la seva duració	<ul style="list-style-type: none">- El tipus de muntatge- El número de plans.

Cada pla necessita una durada mínima per ser comprensible. Aquesta està determinada en cada cas per la mida del pla, el contingut i la situació dins del context. Aquests tres elements són els que marquen el ritme del relat audiovisual.

3.2 Continuitat

El muntatge cinematogràfic va trencar la continuïtat que hi havia en la representació teatral.

La continuïtat cinematogràfica (*raccord*) fa referència a la relació que hi ha entre els diferents plans d'una filmació. Cada pla ha de tenir relació amb l'anterior i servir de base per al següent.

La continuïtat dóna unitat a tots els elements que componen el significat d'un relat audiovisual.

3.3 Música i so

El so és essencial en qualsevol vídeo. La majoria de vegades passa desapercbut, però sense aquest so les seqüències no tindrien vida. És el 50% de l'obra audiovisual.

La *música ha de parlar de l'escena*. Si volem editar un curtmetratge, fer publicitat o una pel·lícula, hem de tenir en compte el món que l'envolta. Això és: l'entorn (ocells, vent, grills, motos, cotxes, ventiladors, etc.), els moviments i les accions (passes, fricció de la roba en una escena silenciosa, vaixella, portes que s'obren, cops, etc.) i una pista clara per a la veu. Si volem editar un videoclip, hem de trobar una cançó que vagi bé amb la imatge o enregistrar determinats plans d'acord amb el tema de la cançó.

Qualsevol esdeveniment sonor comú en la pantalla, sense el so corresponent es torna irreal i, per tant, treu de context i perd l'atenció de l'espectador.

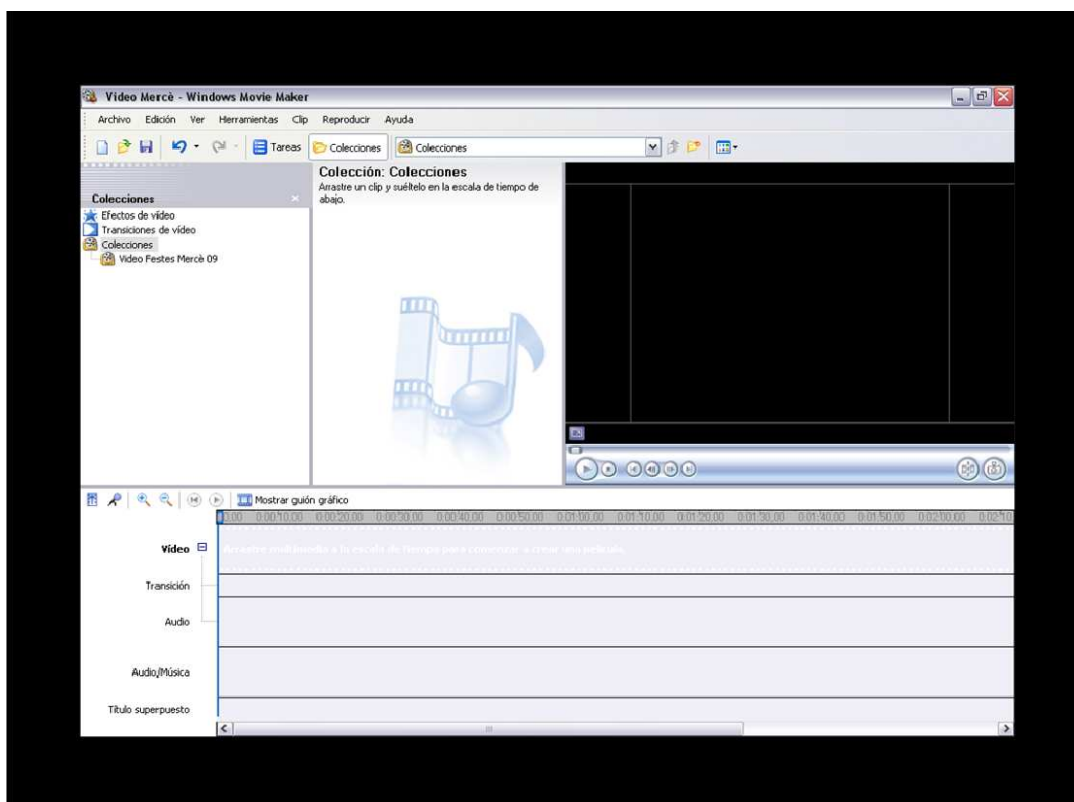
La música en el muntatge sonor es pot dividir en quatre tipus:

- Incidental: Reflecteix o realça una situació dramàtica, la qual se suposa que només és escoltada per l'espectador. És el que sol passar amb les músiques de les bandes sonores de les pel·lícules.
- Real o documental: És la que escolten els personatges de la història.
- Integrada: Engloba els dos tipus anteriors.
- Asincrònica: No correspon amb la imatge, ja que s'usa com a contrapunt.

2a Part: Teoria. Edició de vídeo amb *Movie Maker*

1. Interfície de les àrees de treball

La interfície del programa es divideix en quatre àrees principals:



La barra de menús i la barra d'eines

- *Barra de menús*: proporciona informació sobre la utilització dels comandaments de menú;
- *Barra d'eines*: proporciona informació per fer feines en Movie Maker.

1.2. Les finestres: Col·leccions i feines

- *Finestra Col·leccions*: proporciona informació per veure les col·leccions
- *Finestra Feines de pel·lícula*: proporciona informació per realitzar feines comunes en editar un projecte i crear una pel·lícula.

1.3. El guió gràfic i escala de temps

Proporciona informació sobre la utilització del guió gràfic o l'escena del temps per treballar amb clips en el projecte actual.

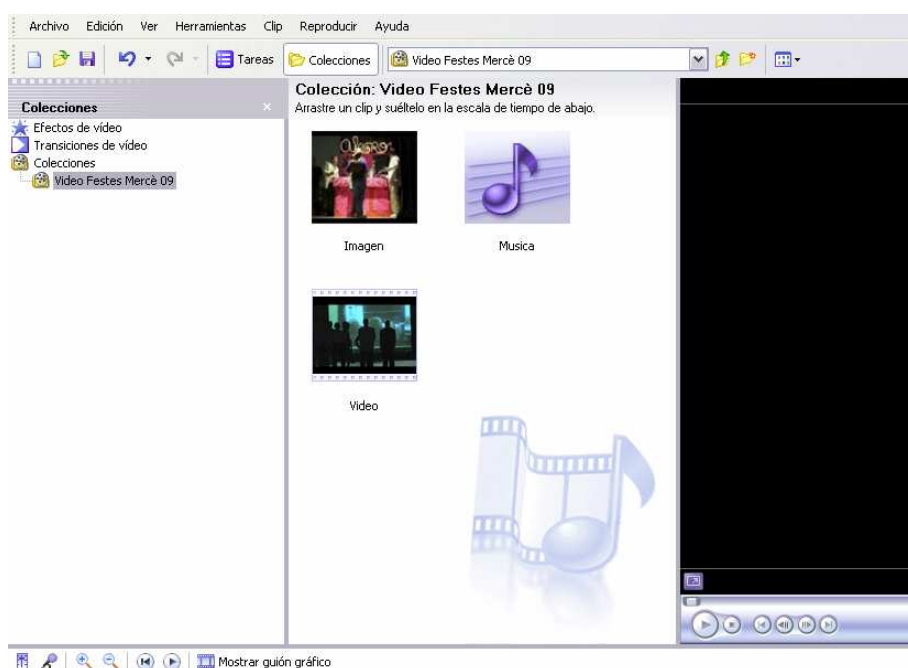
1.4. Monitor

A través del monitor es pot obtenir una vista prèvia del projecte abans de guardar-lo com a pel·lícula i durant el muntatge.

2. Finestra Col·leccions

La finestra Col·leccions mostra les col·leccions que, a la vegada, contenen clips.

Les col·leccions es visualitzen en una llista ordenada per nom en la finestra Col·leccions, situat a la esquerra de la pantalla, i els clips de la col·lecció seleccionada es visualitzen en la finestra Col·lecció situada a la dreta, tal com es mostra en la il·lustració següent:

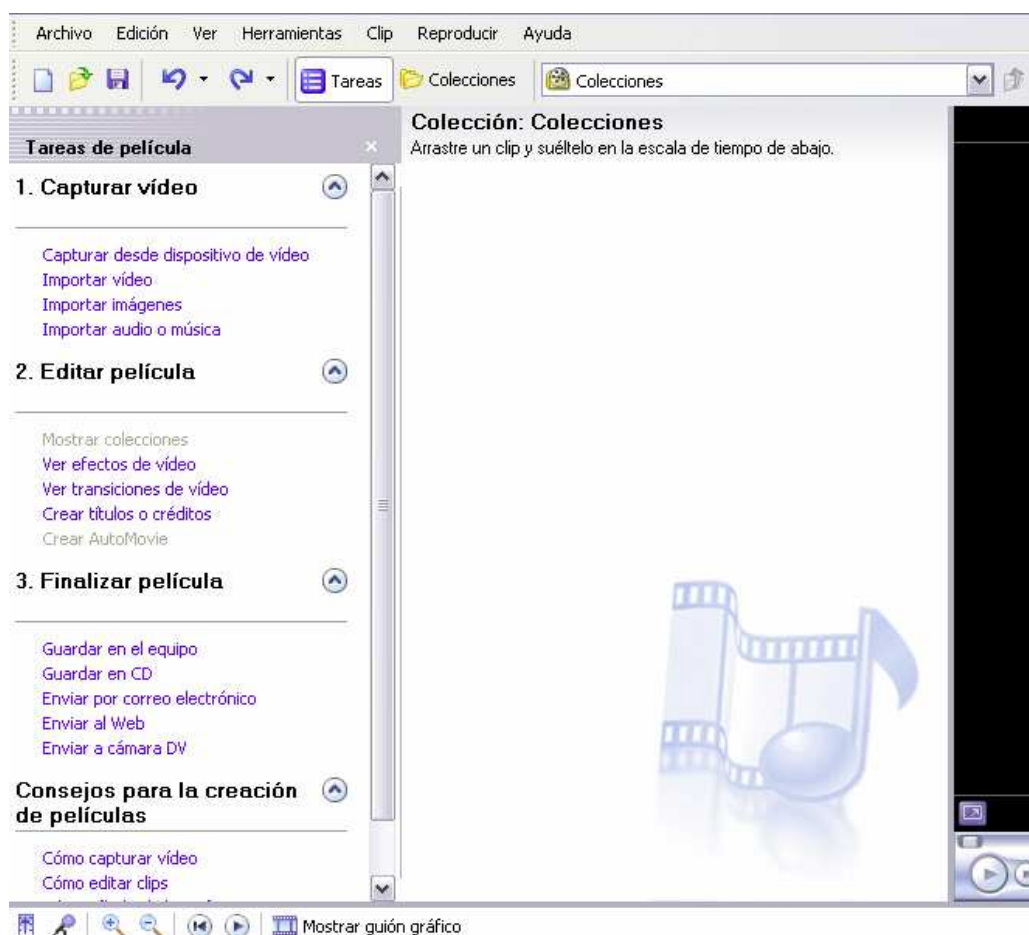


Els clips d'una col·lecció es poden arrossegar des del panell col·leccions al guió gràfic/escala de temps del projecte actual.

També es poden arrossegar els clips al monitor per reproduir-los. Un clip només representa l'arxiu d'origen inicial perquè Movie Maker ho reconegui i ho faci servir. Si s'introdueixen canvis en el clip, aquests canvis només es reflectiran en el projecte actual i no afectaran l'arxiu d'origen.

3. Finestra Tasques de pel·lícula

La finestra Tasques de pel·lícula conté totes les feines habituals per fer una pel·lícula.



La finestra Tasques de pel·lícula permet efectuar feines habituals d'acord amb el punt del procés de creació de la pel·lícula. Són les següents:

- Capturar vídeo. Ofereix opcions per començar a crear una pel·lícula, com ara capturar vídeo i importar vídeo, imatges o àudio existents.
- Editar pel·lícula. Ofereix opcions per crear una pel·lícula, com veure vídeo, imatges, àudio o efectes de vídeo existents, o bé agregar títols i crèdits. També pot iniciar AutoMovie per començar a crear una pel·lícula automàticament.
- Finalitzar pel·lícula. Ofereix opcions per guardar la pel·lícula final en l'equip, en un CD gravable o bé per enviar-la a una web o guardar-la en cinta en una càmera DV.
- Consells per a la creació de pel·lícules. Conté ajuda per fer les feines habituals de Movie Maker.

4.El guió gràfic i l'escala de temps

4.1 Guió gràfic

El guió gràfic és la vida predeterminada de Movie Maker. Es pot fer servir per visualitzar la seqüència o l'ordre dels clips del projecte i, si cal, modificar-lo amb facilitat. Aquesta vista també permet veure qualsevol efecte o transició de vídeo que s'hagi agregat.

Es pot tenir una vista prèvia de tots els clips del projecte actual. Els clips d'àudio agregats al projecte no es mostraran en el guió gràfic, tot i que sí que ho faran en l'escala de temps.

La següent il·lustració mostra el guió gràfic.



Creative commons by Rocio Naranjo

La totalitat de clips del guió gràfic defineixen el projecte.

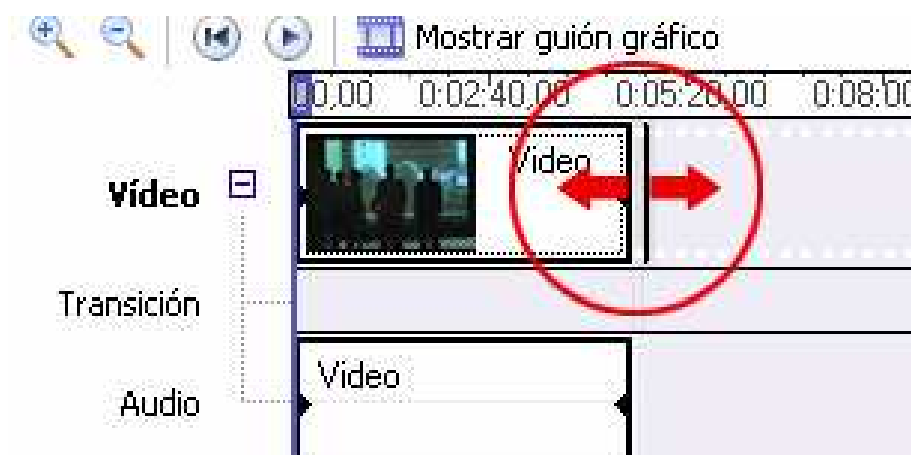
4.2 Escala de temps

L'escala de temps es pot fer servir per revisar o modificar la durada dels clips del projecte.

Els botons de l'escala de temps serveixen per executar feines com canviar la vista del projecte, augmentar o reduir-ne els detalls, gravar una narració o ajustar els nivells d'àudio.

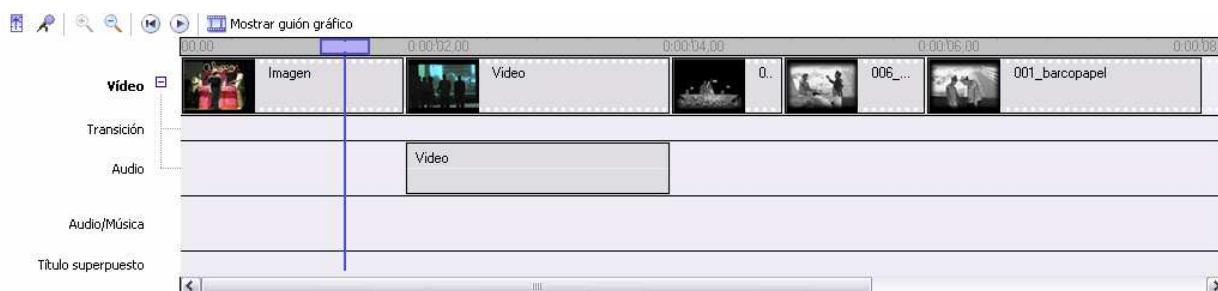
El temps es mostra segons el format següent: hores: minuts: segons: centèsimes de segon (h:mm:ss:cs).

Per retallar porcions no desitjades del clip, es fan servir els controladors de retall que apareixen quan se selecciona un clip.



També es poden veure prèviament tots els clips del projecte actual, que es mostren en l'escala de temps.

La següent il·lustració mostra l'escala de temps. La totalitat dels clips de l'escala de temps defineixen el projecte.



L'escala de temps mostra les pistes següents per indicar quin tipus d'arxius s'han agregat al projecte actual.

Vídeo

La pista *Vídeo* permet veure quins clips de vídeo, imatges o títols s'han agregat al projecte. Així mateix, pot expandir-se per mostrar l'àudio corresponent al vídeo, i totes les transicions de vídeo que s'hi hagin agregat.

Després d'agregar un clip a l'escala de temps, apareixerà el nom de l'arxiu d'origen en aquest clip. Si s'agreguen efectes de vídeo a la imatge, vídeo o títol, apareix una petita icona (estrella blava) en els clips per indicar que s'hi ha agregat un efecte de vídeo.

Transició

La pista *Transició* permet veure totes les transicions de vídeo que s'hi han aplicat. Aquesta pista només apareix si s'ha expandit la pista vídeo.

Totes les transicions de vídeo que s'agreguen des de la carpeta 'Transaccions de vídeo' apareixen en aquesta pista. Quan s'agrega una transició a l'escena de temps, el nom apareix en aquesta última. Pot arrossegar el controlador de retall inicial que apareix en seleccionar la transició per augmentar o reduir-ne la durada.

Àudio

La pista *Àudio* permet veure l'àudio inclòs en els clips de vídeo agregats al projecte. De la mateixa manera que en la pista *Transició*, només es pot veure la pista *Àudio* si s'ha expandit la pista *Vídeo*.

Si se selecciona el clip d'àudio d'aquesta pista i s'elimina, també s'elimina la part de vídeo corresponent de la pista *Vídeo*.

Àudio/Música

La pista *Àudio/Música* permet veure els clips d'àudio agregats al projecte. El nom del clip d'àudio apareix en el clip. També es poden agregar clips de vídeo a aquesta pista

si es vol aconseguir que es reproduïxi l'àudio (però no el vídeo) en el projecte i la pel·lícula final.

Títol sobreposat

La pista *Títol sobreposat* permet veure els títols i crèdits agregats a l'escala de temps. Es poden agregar diversos títols a aquesta pista en punts diferents de la pel·lícula.

Els títols se sobreposen al vídeo visualitzat. En arrossegar el controlador de retall inicial o final que apareix en seleccionar el títol, aconseguim augmentar o reduir-ne la durada.



5. El monitor

A través del monitor es pot obtenir una vista prèvia del projecte abans de guardar-lo com a pel·lícula. Es poden fer servir els controls de reproducció per desplaçar-se per un clip individual o tot un projecte.

També es poden utilitzar els botons del monitor per executar funcions, com ara, per exemple, dividir un clip de vídeo o d'àudio en dos clips més petits o prendre una imatge del fotograma actual mostrat en el monitor.



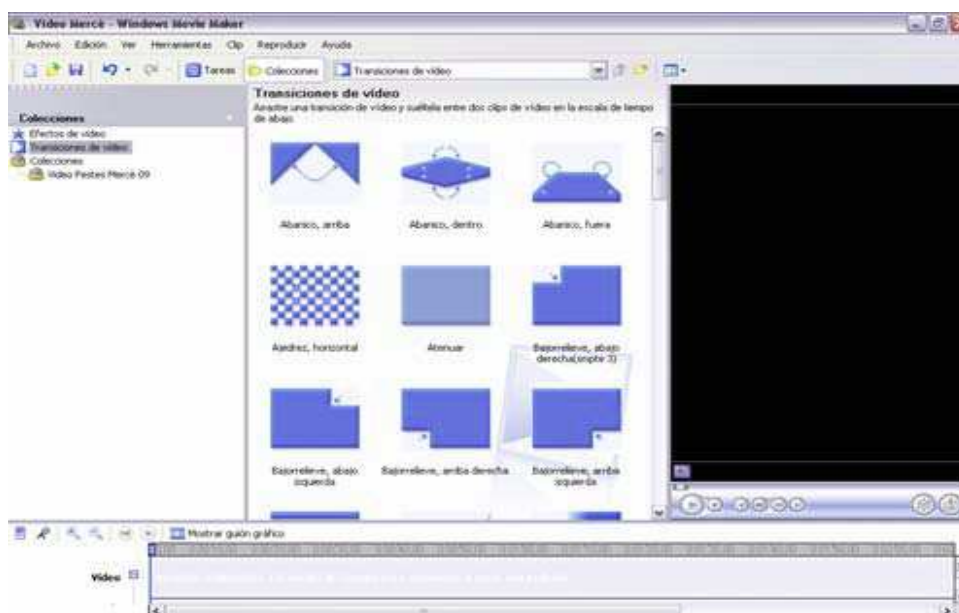
6. Ús de transicions de vídeo, efectes de vídeo i títols

6.1 Transicions de vídeo

Una transició de vídeo controla la manera de reproducció en passar d'un clip de vídeo o imatge al següent.

Les transicions s'agreguen entre dues imatge, clips de vídeo o títols, en qualsevol combinació, en el guió gràfic/escala de temps. La transició es reproduceix abans que acabi el primer clip i mentre comença el següent.

Les transicions s'emmagatzemen en la carpeta 'Transicions de vídeo' de la finestra Col·leccions.



Transiciones de vídeo

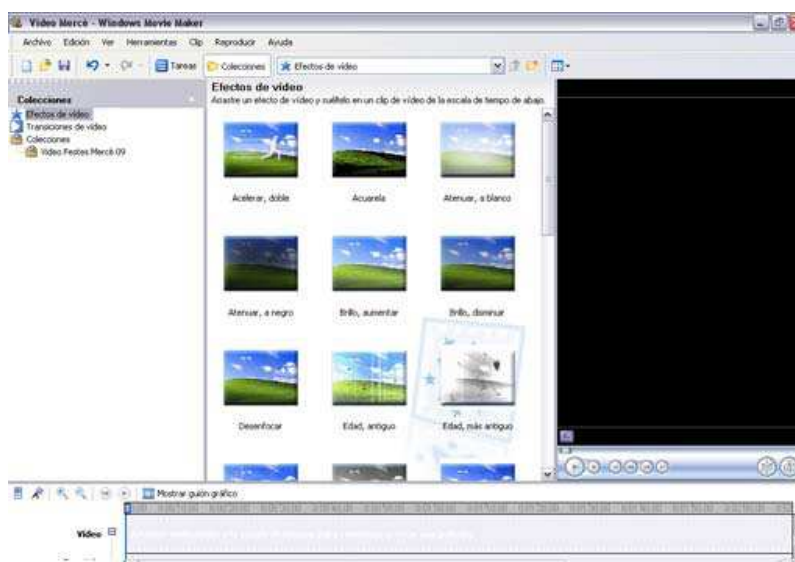
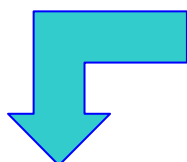
Arrastre una transición de vídeo y suéltela entre dos clips de vídeo en la escala de tiempo de abajo.



Efectes de vídeo

Un efecto de vídeo determina la manera com ha d'aparèixer un clip de vídeo, imatge o títol en el projecte i la pel·lícula final. Els efectes de vídeo permeten agregar efectes especials a la pel·lícula. S'apliquen durant tot el temps durant el qual el clip de vídeo, la imatge o el títol apareix en la pel·lícula.

Els efectes de vídeo s'afegeixen des de la carpeta 'Efectes de vídeo' de la finestra Col·leccions.



Efectos de vídeo

Arrastre un efecto de vídeo y suéltelo en un clip de vídeo de la escala de tiempo de abajo.



6.3 Títols i crèdits

Els títols i crèdits permeten millorar la pel·lícula afegint-li informació basada en text.

Es pot canviar l'aparença del títol o crèdit, a més a més de l'animació de títol, la qual cosa determina la manera com apareixeran els títols o crèdits en la pel·lícula.



¿Dónde desea añadir un título?

Añadir [título al principio](#) de la película.

Añadir [título antes del clip seleccionado](#) en la escala de tiempo.

Añadir [título en el clip seleccionado](#) en la escala de tiempo.

Añadir [título después del clip seleccionado](#) en la escala de tiempo.

Añadir [créditos al final](#) de la película.

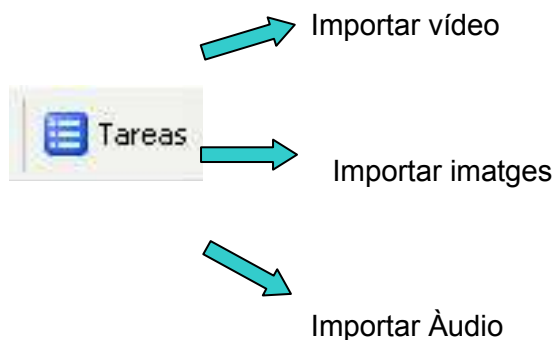
[Cancelar](#)

3a Part: Pràctica inventada: edició de vídeo Mercè '09

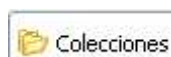
1. Veure, escoltar i seleccionar el material per a editar

El material està dividit en tres carpetes: imatges, vídeo i música en un CD.

2. Importar a Movie Maker el material seleccionat



El material s'importa a la finestra Col·leccions



Si s'han d'editar un gran nombre d'arxius és aconsellable crear amb el botó dret del ratolí una nova col·lecció per tenir separades les imatges, els vídeos i la música

3. Inserir els arxius al guió gràfic/escala de temps

Per començar a editar els arxius, cal clicar i arrossegar des de la finestra Col·lecció els arxius al guió gràfic.



Canviar el mode d'edició a Mostrar escala de temps per tallar els clips i organitzar-los.



4. Afegir transicions, efectes de vídeo i títols.

Des de la finestra Feines s'afegeixen transicions i efectes de vídeo o s'editen els títols amb animació.

5. Exportar el projecte com a pel·lícula

Una vegada acabat el muntatge en el projecte, s'exporta des del menú arxiu com a pel·lícula.

Arxiu → Guardar arxiu de pel·lícula → Seleccionar una carpeta per a exportar-ho i posar nom a la pel·lícula → Configurar pel·lícula activant altres opcions → AVI DV PAL.

Bibliografia cinematogràfica i edició de vídeo

Andrei Tarkovsky. *Esculpir en el tiempo*. Ed. Rialp. Madrid, 1999.

David Borwell, *El arte cinematográfico*. Ed. Paidós. Madrid, 1995.

Luis Buñuel, *Mi último suspiro*, Ed. Plaza-Janes. Madrid, 1982.

Truffaut, *El cine según Hitchcock* Ed. Alianza. Madrid, 1991.

Vincent Aniel, *Estética del montaje*. Ed. Abada. Madrid, 2005.

Dancynger, K. *Técnicas de edición en cine y video*. Ed. Gedisa. Barcelona, 1999

Tutorials

<http://www.slideshare.net/angelicacarrillo/tutorial-de-windows-movie-maker>

<http://www.abcdatos.com/tutoriales/tutorial/l6580.html>

<http://www.tu.tv/videos/video-tutorial-de-windows-movie-maker-y>

[http://mosaic.uoc.edu/pdf/Manual Basico de Windows Movie Maker.pdf](http://mosaic.uoc.edu/pdf/Manual_Basico_de_Windows_Movie_Maker.pdf)

<http://aulavisual.comunidadviable.cl/content/view/493161/Presentacion-realizacion-devideo-con-Movie-Maker-semana-del-video-educativo.html#>