



TP3. “Ejercicio de Sonido Directo en formato documental”

Descripción

Cada grupo deberá producir un micro documental de aproximadamente 2 minutos de duración que constará de una serie de entrevistas a distintas personas sobre uno de los temas propuestos por la cátedra, editadas en continuidad.

Para la realización del trabajo práctico deberán seguir estos pasos:

Preproducción:

El primer paso será elegir uno de los temas propuestos aquí mismo e informarse al respecto del mismo. A partir de ello, buscar posibles entrevistados relacionados al tema elegido y pautar la realización de las entrevistas.

Los temas propuestos para las entrevistas se encuentran en el anexo “Temas TP3”.

Rodaje:

Una vez que tienen las preguntas, deberán realizar la grabación de las entrevistas a distintas personas.

El equipo de registro a utilizar constará de una cámara de calidad profesional, grabador multipista, boom y corbateros (para cada personaje en cámara).

Entre todas las entrevistas que realicen, deberán cubrir estos requerimientos técnicos:

- Todo el material debe ser registrado en calidad de imagen FHD a 25 cuadros por segundo, el audio en .WAV a 24bits y 48Khz.
- Tener al menos una entrevista en locaciones interiores y al menos una en exteriores.
- Utilizar los siguientes tipos de plano: Plano pecho fijo, Plano entero fijo, Plano en movimiento (traveling, cámara en mano).
- Al menos una de las entrevistas debe incluir a dos personas en cuadro que hablen en la misma toma. Por ejemplo, un entrevistador y un entrevistado, o dos entrevistados.
- Los corbateros deben estar ocultos.
- El boom y su sombra no deben verse en el encuadre.

**Recomendamos grabar una buena cantidad de entrevistas para luego poder hacer una selección entre ellas.*

El primer objetivo del trabajo es obtener en estas grabaciones un registro que se encuentre dentro de los parámetros correctos de nivel, piso de ruido, plano sonoro, y que esté libre de interferencias y ruidos ajenos a la narración como roces de corbatero, manipulación de boom o cualquier ruido externo que afecte a la inteligibilidad de los testimonios.





Postproducción:

Luego del rodaje, una vez reunidas suficientes entrevistas, el trabajo se divide en dos instancias: primero, la sincronización del material y edición de video; segundo, la edición de sonido.

La metodología de trabajo sugerida para editar la imagen es la siguiente:
En primer lugar realizar la sincronización de las tomas de imagen y audio.

Edición de Video y concepto de Bounces "Crudo"

A continuación, realizar una edición del material con cortes agrupados ("match" en *Premiere*), siendo que cada clip de video tenga sus pistas de audio correspondientes (la totalidad de los micrófonos registrados en dicha toma), en sincronismo y de exacta duración. Seleccionar fragmentos de las entrevistas y generar una secuencia de aproximadamente 2 minutos de duración hilvanando distintas respuestas en una continuidad de sentido.

El *timeline* en el editor de video debería verse similar al siguiente gráfico:

video toma 1	video toma 2	video toma 3	video toma 4
audio toma 1 boom	audio toma 2 boom	audio toma 3 boom	audio toma 4 boom
audio toma 1 corb A	audio toma 2 corb A	audio toma 3 corb A	audio toma 4 corb A
audio toma 1 corb B	audio toma 2 corb B	audio toma 3 corb B	audio toma 4 corb B

Una vez llegado a este punto y antes de realizar cualquier tipo de edición a las pistas de audio, deberán exportar una primera parte de la entrega: los "Bounces" de las tomas de sonido en crudo. El **Bounce Crudo** es un archivo de la misma duración que el video con el audio rendereado (similar a los *STEMS* que vienen entregando en los trabajos anteriores), con todos los clips de audio "en crudo" sincronizados con la imagen, sin ajustes de nivel, ni cortes suavizados, etc. Exportarán un *Bounce* de las tomas de Boom (para esto poner en "mute" los tracks de los corbateros), y otro *Bounce* correspondiente a las tomas de los corbateros (y, para esto, lógicamente habilitar los tracks de corbateros y mutear los de Boom).

Estos serán los dos primeros bounces del TP:

"Bounce Boom Crudo"

"Bounce Corbateros Crudo".

Una vez exportados estos archivos a la carpeta correspondiente, la edición de imagen quedará totalmente fija y no debería seguir alterándose en absoluto (para no generar diferencias entre los bounces de crudo y los bounces editados, ver más adelante), y se procederá a exportar también el render de video con el que se trabajará durante la edición de sonido.



Todos los Bounces deberán tener un beep inicial (un tono de 1KHz de un frame de duración a -20dBFS) en sincronismo con un cuadro blanco en imagen. Ambos (beep en audio y cuadro blanco en video) estarán ubicados exactamente 2 segundos antes del primer cuadro de acción. Entre estos dos puntos no puede haber absolutamente ningún sonido. Lo mismo sucederá con el beep final, ubicado exactamente dos segundos después del último cuadro de acción. Para más información ver la Clase Virtual de Introducción a la Postproducción en nuestro canal de Youtube

Edición de Sonido

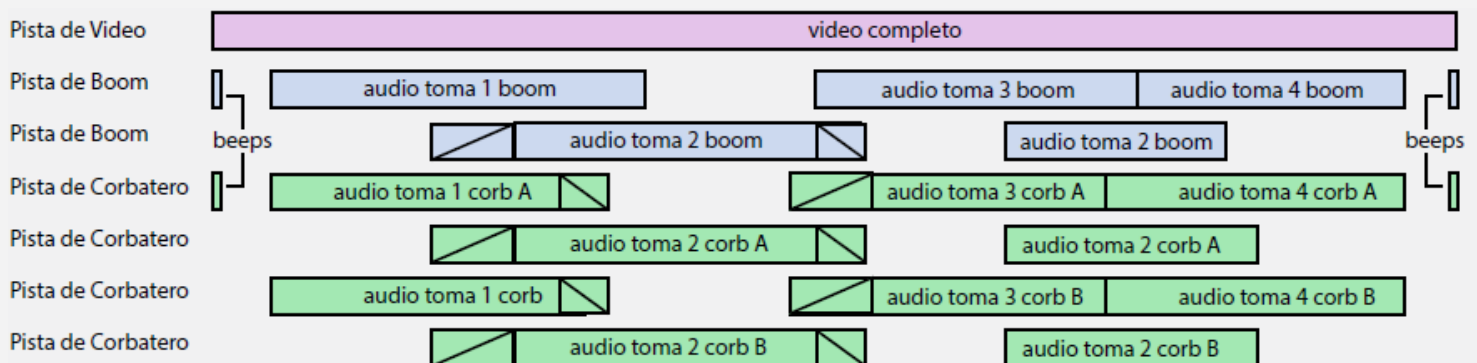
El concepto principal de la edición de sonido para este trabajo práctico será el de buscar una continuidad sonora entre los distintos fragmentos que incluyan en el montaje, para ayudar a mantener la verosimilitud en el espectador.

Desde aquí se continuará exclusivamente en un **editor de audio** (*Adobe Audition, Pro Tools, Sony Vegas*) y se trabajará con una referencia de video consolidada (un render de video).

**Para conocer más sobre los archivos de intercambio entre editores de video y editores de audio, remitirse al apunte sobre OMF y AAF que se encuentra en nuestra página.*

Deberán las pistas del audio registrado por la caña (mutear los corbateros) y, valiéndose de las herramientas de edición, lograr una continuidad sonora entre los distintos fragmentos. Para ello deberán empatar los fondos y niveles entre las distintas tomas. Deberán también limpiar las tomas de todo ruido que hubiese sido registrado y pueda ser eliminado, manipulaciones en la caña, ruidos ajenos a las entrevistas, saltos entre los clips, etc, manteniendo siempre la verosimilitud de los diálogos. Luego, mutearán todos los tracks de boom y realizarán el mismo trabajo esta vez sobre los tracks de los corbateros. Para la edición de corbateros deberán tener en cuenta que en las tomas con dos interlocutores, solo deberá escucharse el corbatero del entrevistado que hable en cada momento (alternando de corbatero si cambia el interlocutor), e intentar que no haya saltos de fondo ni de nivel en estos cambios tampoco.

El timeline en el editor de audio debería verse similar al siguiente gráfico:





Bounces Editados

Una vez finalizada esta tarea, deberán exportar de la misma manera que habían hecho con el material en crudo, los dos bounces restantes del TP correspondientes al material editado de Boom y de Corbateros:

“Bounce Boom Editado”.

“Bounce Corbateros Editado”.

** Recuerden que los Bounces editados también deberán tener su beep de sincronismo, que coincida con el video.*

Los archivos de audio entregados deben ser .wav, mono, 24 bits, 48 KHz.

El video debe ser un quicktime (.mov) con compresión PhotoJPEG o en su defecto h264, siempre a 25 FPS (frames per second / cuadros por segundo).

Objetivos:

El objetivo de este trabajo práctico, es que el grupo tenga un primer acercamiento al registro de sonido directo en una situación de trabajo documental y comience a detectar las dificultades e inconvenientes que se generan en el rodaje para poder mejorarlos en las instancias siguientes. Asimismo, empezar a entender las necesidades del área para de la etapa de postproducción.

Se evaluarán las siguientes características de las grabaciones: Nivel de grabación, relación señal/ruido, distorsión, nivel de ruido de fondo (electrónico y acústico), inteligibilidad de la palabra, definición, plano sonoro, reverberación y sincronismo con la imagen.

TP3. Entrega: 21/08/2018. Trabajo Grupal.

Cada grupo debe entregar en un pen drive (rotulado y nombrado con el número de grupo) la siguiente información:

1.- Una carpeta llamada BOUNCES

que contenga 4 archivos: los 2 bounces (boom y corbateros) como quedaron luego de la edición de video y los 2 bounces (boom y corbateros) luego de la edición de audio.

Estos archivos de audio deben ser del tipo .wav, exportados a 48 KHz/24bits.

2.- Una carpeta llamada VIDEO

donde incluirán el archivo de video de su cortometraje, sobre el cual trabajaron en la edición de audio y por lo tanto, el que debería sincronizar perfectamente con los Bounces arriba mencionados.

4.- Una carpeta llamada PROYECTO

que contenga la sesión abierta del proyecto de edición **de audio** junto con la carpeta de archivos (Media Files, Audio Files, Conformed Files, etc,) que ésta utilice.





5.- Una carpeta llamada BACKSTAGE

Donde incluirán fotografías y videos donde se ilustre el tratamiento acústico, conexionado y operación de los equipos, y cualquier otro aspecto remarcable sobre la realización del TP.

Es importante señalar, que no se trata de documentar el momento de encuentro entre los integrantes, sino que permita a los docentes entender como trabajaron en relación a: la posición y distancia al micrófono, el nivel de grabación, la conexión entre equipos, la acustización del espacio, los elementos utilizados para grabar la sonorización, etc.

Todas las carpetas y archivos deben estar nombradas antecediendo el número del grupo al que pertenece, por ejemplo:

- 123 BOUNCES CRUDOS
- 123 Bounce Boom Crudo.wav
- 123 Bounce Corbateros Crudo.wav

6.- Completar el cuestionario on-line llamado “Cuestionario TP3. Análisis del trabajo propio”

En el mismo deberán completar:

- Datos de los integrantes del grupo,
- Ficha técnica del trabajo,
- Incluir el link a *Vimeo/YouTube* de su trabajo, cuyo audio sea el Bounce Boom Crudo.. (El video subido debe tener en su título el número de TP, el número de grupo y el año, por ejemplo: “TP3_G123_2018”)
- Responder detalladamente las preguntas sobre la realización del trabajo.

Cabe remarcar que este cuestionario es parte importante de la realización del TP, ya que es la herramienta que nos permite saber si están logrando reconocer los aciertos y problemas que se presentan en su propio trabajo

El formulario estará disponible en sonidoanda.com.ar.

TP3. Parte 2: Fecha de entrega:

Trabajo individual. Tiempo de realización: 1 semana.

Cada integrante del grupo deberá realizar un análisis sobre los trabajos que hayan sido asignados por su docente vía email completando el cuestionario “**Cuestionario TP3. Análisis de trabajos ajenos**” que estará disponible en sonidoanda.com.ar a partir del momento en que sean asignados los trabajos a analizar.





Anexo: Temas para TP3

El tema propuesto para las entrevistas en esta edición del trabajo práctico parten del próximo cumplimiento del 30 aniversario de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido. A partir de ello, proponemos indagar en las relaciones de la carrera y de quienes la transitan o forman parte de ella, con la actualidad de la educación universitaria pública y gratuita, de la cuál son parte, así como respecto a la coyuntura de la industria audiovisual, en la cuál buscan incorporarse sus graduados.

Ejemplos de preguntas:

¿Por qué elegís (o no) estudiar esta carrera en una universidad pública?

¿Cómo ves, desde tu lugar (estudiante, docente, no docente, graduado), la situación de la UBA en el contexto socioeconómico actual del país? ¿Qué cambiarías de la carrera o de la facultad?

¿Cómo ves tus posibilidades de conseguir trabajo en la industria de cine nacional?

¿Proyectás realizar (como director, productor u otro rol) una película u otro tipo de proyecto audiovisual de manera independiente?

¿Qué opinás de la implementación en el INCAA de un sistema de puntajes para acceder a los subsidios del fondo de fomento para la producción cinematográfica que quita posibilidad de acceso al mismo para los estudiantes y nuevos realizadores?

Las preguntas dadas de ejemplo pueden ser empleadas en sus trabajos pero deben limitarse a ellas. **Pueden elaborar otras preguntas a partir del mismo disparador.**

