



TP3. "Ejercicio de Sonido Directo en formato documental"

Descripción

Cada grupo deberá producir un micro documental de aproximadamente 2 minutos de duración que conste de entrevistas a distintas personas sobre el tema propuesto por la cátedra, editadas en continuidad.

Para la realización del trabajo práctico deberán seguir estos pasos:

Preproducción:

El primer paso será investigar e informarse al respecto del tema propuesto por la cátedra para definir un enfoque particular del mismo. A partir de ello, buscar posibles entrevistados relacionados al enfoque elegido y pautar la realización de las entrevistas.

El tema propuesto para esta edición del trabajo práctico es: **"Redes"**

Rodaje:

Les dejamos aquí el [link al Protocolo Sanitario para Rodajes](#) de la cátedra, léanlo si aún no lo han hecho, es fundamental que tengamos los cuidados necesarios para minimizar complicaciones. Les dejamos aquí el link al Protocolo Sanitario para Rodajes de la cátedra, léanlo si aún no lo han hecho, es fundamental que tengamos los cuidados necesarios.

Una vez que se cuente con un listado de preguntas y los entrevistados estén definidos, deberán realizar la grabación de las distintas entrevistas.

El equipo de registro a utilizar consta de una cámara de calidad profesional, grabador multipista, boom y corbateros (un corbatero 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 formato .WAV a 24 bits y 48Khz.
- Al menos una entrevista deberá realizarse en exteriores y al menos una en interiores (En locación con ventilación adecuada y que permita respetar los requisitos de distanciamiento social entre el equipo y el o los entrevistados).
- Utilizar los siguientes tipos de plano: Plano pecho fijo, Plano entero fijo, Plano en movimiento (traveling, cámara en mano, etc.).
- 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. (Respetando medidas de distanciamiento social)
- 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 (Para esto se deberá contar con un método que garantice su correcta sincronización como por ejemplo la utilización de una claqueta en rodaje).

Edición de Video y concepto de Bounces "Crudo"

A continuación, se debe 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 la 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 renderizado (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".

Aclaración: no se espera que estos bounces suenen agradables ni técnicamente correctos, simplemente debe sonar la toma cruda como se registró en cada plano.





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 25 cuadros por segundo, picando en -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.

Edición de Sonido El concepto principal de la edición de sonido para este trabajo práctico será 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 **software editor de audio** (*Adobe Audition, Pro Tools, Sony Vegas, Fairlight*) y se trabajará con una referencia de video consolidada (el render de video previamente mencionado).

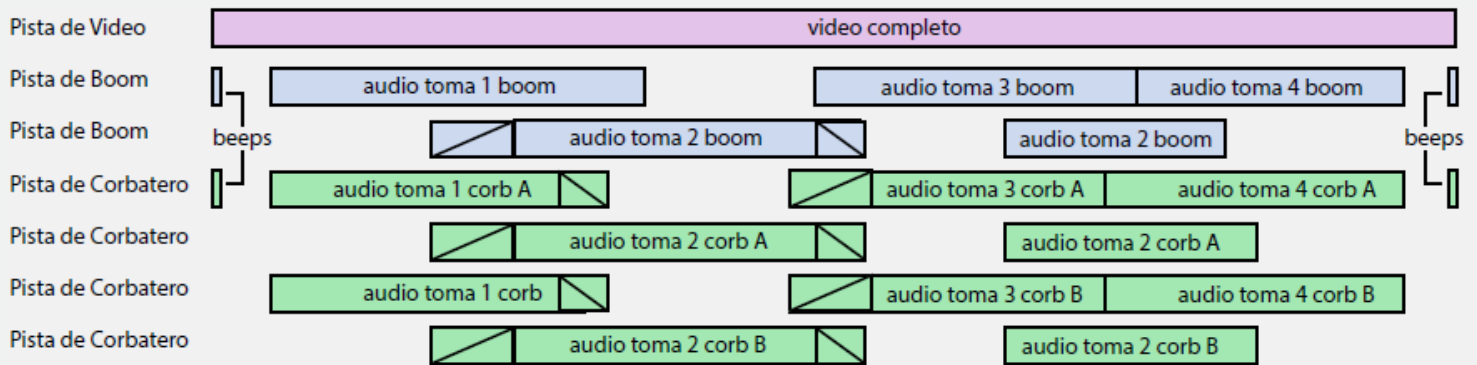
**Para conocer más sobre los archivos de intercambio entre editores de video y editores de audio, remitirse al apunte sobre OMF y AAF que se encuentra en nuestra página.*

Deberán editar 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, golpes, manipulaciones en la caña, ruidos ajenos a las entrevistas, saltos entre los clips, etc, manteniendo siempre la verosimilitud de los diálogos. Luego, silenciarán 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, sólo deberá escucharse el corbatero de la persona 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 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 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.





Entrega:

Fecha de entrega Burbuja A: 23/08/2022.

Fecha de entrega Burbuja B: 30/08/2022.

Trabajo Grupal. La entrega se enviará por mail al docente de sus respectivas comisiones a través de alguna plataforma de transferencia (Wetransfer, Google Drive, Dropbox, MyAirBridge, etc)
Cada grupo debe entregar un archivo comprimido .zip conteniendo la siguiente información:

1.- Una carpeta llamada BOUNCES

que contenga 4 archivos:

BOUNCE CRUDO BOOM,
BOUNCE CRUDO CORBATEROS,
BOUNCE EDITADO BOOM
BOUNCE EDITADO CORBATEROS.

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

Recuerden que todos los bounces deben tener la misma duración, e incorporado los beeps de inicio y de final.

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. No deben entregar el material de video en crudo, sino el editado final de video.

4.- Una carpeta llamada PROYECTO

que contenga la sesión abierta del proyecto de edición de audio (únicamente) 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 cómo 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

Además, deberán subir a Youtube **un** video que contenga su trabajo en dos versiones (dos veces el mismo corto, una seguida de la otra) una con audio correspondiente al bounce de boom editado y otra con el audio correspondiente al bounce de corbateros editado. Cada versión deberá tener una placa sobrepuesta que aclare a qué bounce corresponde el audio.

El video subido debe tener en su título el número de TP, el número de grupo y el año, por ejemplo: "TP5 G123 2021".





Por último, completar el cuestionario on-line llamado **“Cuestionario de autoevaluación TP3”**. En el mismo deberán completar todos los campos requeridos detalladamente.

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 y en el campus en la sección Trabajos Prácticos

TP3. Parte 2 - Análisis de TPs Ajenos:

Fecha de entrega Burbuja A: 30/08/2022

Fecha de entrega Burbuja B: 06/09/2022

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 martes 23/08/2022.

