

- MONTAXE -

Programas de edición de vídeo profesionais

AVID

Final Cut 7 / Final Cut X

Adobe Premiere

Tedes moreas de información en manuais de moi diversos tipos se vos apetece investigar. Afacédevos a un, o que vos resulte máis cómodo, no que vos sintades máis seguros e ao que máis tempo poidades adicarlle. Todos os procedementos das distintas ferramentas informáticas acaban semellándose entre si. O único segredo está en botarlle horas.

* Todos eles empregados indistintamente en cinema e televisión corresponden a un entorno non liñal de edición. Dispoñemos todo o material rodado nunha estrutura de carpetas e traballamos libremente desde aí. É importante que entendamos que a estrutura do noso proxecto sempre está “chamando” ao material gardado nos nosos discos duros (as imaxes non están dentro do Final, nin do AVID, nin do Premiere, son só accesos directos). A organización é fundamental

Procedementos fundamentais

- **Inxesta, importación ou captura.**

O material rodado incorpórase ao noso proxecto de edición. Podemos traballar directamente sobre o material orixinal, sobre un duplicado ou sobre un duplicado transcodificado que se adapte mellor ao entorno do noso programa de edición. Neste sentido debemos ser conscientes de cales son as características técnicas do material co que traballamos: a resolución, os encapsulados e códecs cos que rodamos e sobre os que editamos, así como a taxa de transferencia de datos (bitrate), a profundidade de bits e a mostraxe de cor (color subsampling).

Resolución (o tamaño en píxeles de cada fotograma):

4K, HD (1920x1080), SDPAL (720x576)...

Encapsulados (contenedores):

Quicktime (MOV), MXF, MPEG4 (mp4), MPEG2 (m2v), MPEG1 (mpeg)...

Códecs (codificadores, a linguaxe que permite interpretar os datos da imaxe)

AppleProRes, XAVC, AVC, H.264, DNX...

Bitrate (determina a compresión, cantidade de información que se pode rexistrar e reproducir nun segundo)

200 Mbps, 100 Mbps, 50 Mbps, 40 Mbps, 30 Mbps...

Profundidade de bits (cantidade de información que recolleemos por cada unha das cores dunha imaxe)

8 bits (256 cores, propio do PAL), 10 bits (1024 cores, propio do HD), 12 bits (4096 cores, do 4K)

Mostraxe de cor (color subsampling): Dentro de cada píxel de vídeo atopamos información de luminancia e cor. A luminancia rexístrase conxuntamente coa cor verde, en tanto que o azul e o vermello rexístranse de forma independente. Temos así unha mostraxe que corresponde sempre a estes tres elementos sendo 4:4:4 a posibilidade máis fiel (e pesada) de rexistro (en cada píxel tomamos 4 mostrax de luminancia, 4 de vermello e 4 de azul). Outras mostraxes inferiores (e moi comúns) son 4:2:2, 4:1:1 e 4:2:0

*Con todo o anterior poderemos dicir, por exemplo que gravamos en .MOV cun códec AppleProRes 422 a 50 Mbps e 10 bits de profundidade.

- **Organización do material**

- Procuraremos dispoñer dunha organización do material que facilite a identificación e búsqueda en calquera momento. Organizaremos carpetas e secuencias atendendo á escaleta ou guiño do programa, episodio ou peli que esteamos a montar. O máis frecuente é que sobre un mesmo equipo e proxecto traballen distintas persoas (o montador e os seus axudantes) así que unha boa organización é fundamental.
- Valerémonos de códigos de cor e numeración que permitan identificar as tomas boas, as versións máis recentes dunha determinada montaxe, os planos gravados pola cámara principal, pola segunda ou terceira cámara...

- Non descartaremos a priori ningunha toma aínda que chegue referida como mala no parte de rodaxe. Unha reacción, unha frase, un simple ambiente dunha toma considerada mala durante a gravación pode salvar unha secuencia completa na montaxe.

- **O corte. Técnicas**

Segundo esteamos a traballar en ficción ou realidade o traballo varía lixeiramente.

- En ficción o máis común é comezar por facer un primeiro pegado de cada secuencia seguindo o guión e as indicacións de tomas correctas procedentes da rodaxe. Logo diso investigaremos na mellor maneira de mellorar a secuencia

- En realidade construímos cada bloque temático seleccionando primeiro os materiais válidos, que habitualmente non veñen indicados como tales da rodaxe. Logo armamos unha primeira estrutura de secuencia e a partir de aí empezamos a cortar, reordenar e propiamente editar

Algúnhas técnicas comúns de corte:

- Corte simple entre dous planos complementarios en continuidade (plano-contraplano, acción-reacción...)
- Jumpcut - Corte sobre o mesmo plano establecendo unha elipse
- Encabalgar - Adiantar ou retrasar o corte de audio con respecto á imaxe para dispoñer ao espectador cara o plano seguinte (o corte de imaxe e son non se producen á vez senón que empezamos a oír o plano antes de velo ou á inversa)
- Cortar sobre a acción (especialmente indicado para xerar sensación multicámara) – Cortamos entre un plano e o seguinte aproveitando accións/movements
- Montaxe en paralelo: secuencias distintas avanzan en paralelo e a través dos cortes de montaxe establecemos diálogo entre elas indo e volvendo entre personaxes e lugares.
- Montaxe en elipse: Avanzando por distintos momentos dunha historia para resumir a súa duración nun espazo de tempo moi curto.
- MatchCut: Buscamos formas ou accións que permitan construír unha certa continuidade

- **O ritmo**

É a palabra clave. Pero non sempre significa o que pensamos. Para dotar do ritmo correcto en edición a unha determinada secuencia debemos analizar cuestións que van moito máis aló de cambiar rapidamente de plano:

- Tempo de lectura e valor de plano: Canta menos información temos no plano menos tempo precisamos para entendelo completamente como espectadores. Isto ten que ver co tamaño do plano e co ritmo interno do que está a suceder dentro do mesmo.
- As elipses e a expansión temporal: Tan importante é o que amosamos como o que nos saltamos. Decidir correctamente que deixamos de amosar permítenos avances narrativos áxiles. Do mesmo xeito, recrearnos en detalles para o tempo. Porque unha cousa é o tempo da acción e outra o tempo da montaxe. Algo que sucede en 10 segundos pode ocupar en montaxe 5 segundos como pode ocupar 30.
- A música: É o máis evidente entre os falsos amigos. Seleccionar unha música para un determinado fragmento non supón mudar de plano en cada compás. Hai que procurar entrar en diálogo coas músicas que empregamos pero iso non debe convertírnos en escravos do seu ritmo. De feito, a mesma sensación rítmica dunha canción podemos obtela igualmente a través da superposición acompañada de sons de ambiente, ruídos, etc.