

GUIA TÉCNICO DE UTILIZAÇÃO DO LIS (GRAVAÇÃO, EDIÇÃO E MIXAGEM DE ÁUDIO)

O LIS (Laboratório de Imagem e Som), por meio deste guia, orienta os alunos e usuários em geral, sobre o uso adequado dos serviços do estúdio de áudio, visando a otimização do trabalho nos processos de gravação, edição e mixagem, o ganho técnico nas atividades competentes para atender com maior eficácia a agenda semestral. Tais objetivos são pressupostos a partir da obediência aos mecanismos de aprimoramento aqui descritos e aconselhados.

Recomendamos que, antes de quaisquer ações de trabalho dentro de um projeto (captação de imagens, gravação de áudio, montagem ou esboço das artes), os técnicos sejam procurados para uma conversa sobre as possibilidades de execução, organização e adequação de roteiros, de forma a aproximar a ideia inicial e o produto final audiovisual, com a melhor qualidade possível.

Atendemos demandas variadas: edição e mixagem de áudio em curtasmetragens, gravação de foleys e sound design para filmes, gravação/edição/mixagem de programas para rádio, entre outros produtos. As especificidades de cada curso trazem consigo uma diversidade de “erros” frequentes que, uma vez evitados, melhoram sobremaneira o andamento do trabalho e a qualidade final do mesmo.

Segue uma lista com as principais dificuldades verificadas nos trabalhos no estúdio de áudio. Abaixo de cada tópico é descrito o procedimento correto:

1º- Agendamento realizado para vários grupos num mesmo dia.

Em um trabalho no estúdio de áudio, diferentemente da ilha de edição, efetuamos (na maioria das vezes) a gravação, edição, mixagem e exportação do produto finalizado. Isso é um processo que requer tempo, portanto, procurando uma melhor gestão tempo no estúdio, alguns critérios para agendamento devem ser seguidos. São estes:

- As atividades no estúdio terão início às 08:30 no turno da manhã e 14:30 no turno da tarde.
- Para atividades que tenham produto final com duração de até 15 (quinze) minutos, serão permitidos até 3 (três) grupos por turno, tendo cada grupo até 1 (uma) hora e 30 (trinta) minutos para realização do projeto (uma vez que ainda existe o tempo necessário para a exportação do material finalizado que é exatamente a mesma da sua duração final).
- Para atividades que tenham produto final até 30 (trinta) minutos, serão permitidos até 2 (dois) grupos por turno, tendo cada grupo até 2 (duas) horas para realização do projeto (uma vez que

ainda existe o tempo necessário para a exportação do material finalizado que é exatamente a mesma da sua duração final).

- Atividades que tenham produto final acima de 30 (trinta) minutos será permitido apenas 1 (um) grupo por turno.

Obs.: Caso as atividades sejam rápidas ou com tempo final muito pequenos (spots ou vinhetas), é sugerido ao professor que procure o técnico do turno no qual será realizada a atividade para verificar a disponibilidade de mais grupos realizarem os trabalhos no mesmo turno.

2º- Chegar ao estúdio de áudio com arquivos em formatos e codecs que necessitam conversão.

Trabalhamos, exclusivamente, com os formatos de alta qualidade .WAV e .AIF, além de outros com compressão de menor qualidade de áudio (.MP3 e .AAC). Se os arquivos não estão nessas especificações, converse com o editor sobre a melhor maneira de converter o material antes do dia já agendado para atividade. Muitos projetos possuem um grande volume de arquivos. Converter no dia agendado, principalmente nestes casos, leva muito tempo e não é uma opção (uma vez que alguns arquivos terão que ser convertidos por softwares ou serviços online, onde poderão surgir imprevistos que prejudicarão toda a atividade agendada).

Em caso de gravação de foleys, trilha sonora ou mixagem para um vídeo ou filme, é necessário que se traga o vídeo/filme em um pendrive ou hd externo (formatado em exFAT – vide item 7º) nos formatos .MP4 ou .MOV, preferencialmente na resolução 1280x720 ou 1920x1080.

3º- Quem está com o material é o último a chegar e/ou grupo atrasado.

O grupo deve chegar completo e no horário programado. Caso tenha que chegar “em parcelas”, os que chegam mais cedo devem trazer o material e ter plenos poderes nas escolhas realizadas. Existe uma tolerância de 30 minutos sobre o horário programado para início dos trabalhos (08:30 pela manhã e 14:30 pela tarde). Após esse tempo, o técnico pode preencher a agenda em questão com projetos pendentes e o grupo terá que reagendar a atividade para um outro dia disponível.

4º- O grupo chegou para gravar/editar sem roteiro impresso.

É indispensável o roteiro impresso para a realização de qualquer atividade no estúdio de áudio, tanto para que os locutores realizem de forma correta a gravação quanto para que o técnico

realize de forma ágil e eficaz a gravação, edição e mixagem do material gravado e decupado.

5º- Chegar ao estúdio com material sem decupagem, ou decupagem inadequada.

A decupagem (escolha e anotação dos tempos, techos, melhores takes) é um processo essencial e anterior à edição. Analisar o material bruto, apreciar os melhores takes, discutir e definir os escolhidos é um processo que deve ser feito pelo grupo ANTES de entrar no estúdio de áudio. Não é uma filtragem superficial. É a escolha do melhor (um). Escolher três takes entre dez possíveis, deixando a escolha final para o momento da edição é uma decupagem inadequada e gera perda de tempo.

6º- Pesquisar trilhas ou efeitos sonoros no momento da edição.

O som a ser utilizado no projeto deve ser pensando, também, ANTES da montagem. Pesquisar trilhas ou efeitos sonoros leva tempo. Existem bancos de trilhas enormes para apreciação e escolha na internet, a exemplo; soundsnap.com, soundbible.com, ou até mesmo o youtube.com (atenção com direitos autorais). Lembrar de trazer o arquivo escolhido no dia da atividade, e não apenas o link, pois podemos nos deparar com uma situação de falta de conexão a internet (ater-se aos formatos especificados no item 2º deste manual).

7º- Armazenar no e-mail/nuvem o material que vai ser utilizado (trilhas, sonoras, músicas, arquivo escrito com decupagem, etc) para ser feito o download no momento da atividade.

O aluno deve trazer tudo o que for usar em um hd externo e/ou pendrive (ambos formatados em exFAT). A internet do LIS não pode ser usada para localizar esse material, principalmente no momento da atividade. Também não serão enviados via e-mail/nuvem os trabalhos finalizados, sendo estes transferidos para os hds e pendrives dos alunos.

8º- O projeto é conduzido por mais de um aluno e não há consenso ágil nas escolhas.

Discutir e relativizar as escolhas é algo válido, mas não deve tomar o tempo do processo. Quando houver divergência, o grupo deve escolher quem detém a palavra final e/ou entrar rapidamente em consenso. O conceito de “melhor” pode ser muito amplo no campo audiovisual. Muitas vezes, as escolhas comportam referências de caráter pessoal. Convocar uma reunião a cada sonora ou off colocado nas tracks pode comprometer o prazo de término do projeto. Melhor usar esse tempo para fazer uma finalização mais tranquila e cuidadosa.

Em caso de dúvidas ou esclarecimentos a respeito desses procedimentos, procure o técnico disponível no horário.