

La cámara que se utilizara para este proyecto será la RED ONE, la cual fue seleccionada entre todas las opciones de cámaras que teníamos. El uso de esta cámara se debe básicamente (desde el punto de vista de postproducción) a utilizar un material en un archivo de gran calidad de imagen y de resolución, teniendo suficiente información como para poder jugar con los efectos que se proponen para este proyecto. Además y muy importante, se elige por la profundidad de color (bit depth) del material. El soporte RAW también ayudará al proceso de la corrección de color (mayor profundidad de color en comparación a las cámaras que no usan RAW), dando mayor nivel de respuestas de T color al colorista y al director de fotografía, al momento de hacer la corrección de color. Otro motivo por el cual usamos esta cámara es por su gran resolución que nos permitirá hacer reencuadres dentro del mismo plano, lo que evitara una gran cantidad de complicaciones técnicas que conlleva el trabajo del chroma key.

El proyecto se grabará en 4,5K que tiene una resolución de 4480x1080px con la que podremos tener 23 minutos en un REDMAG de 64GB a 23,97 FPS (Redcode 42) .Lo que nos dará entre 150GB a 300GB por jornada de grabación. Que para las 3 jornadas de grabacion se acumularan unos 500GB a 1000GB de material (1TB). Que serán respaldados en rodaje a discos duros externos USB 3.0. Todo este material será posteriormente transcódificados a una versión en baja de 1270x720px en un archivo .mov (H.264) para respaldarlos y trabajarlos en montaje (offline) desde un disco USB 3.0 de 500GB, el que también incluye el sonido directo.

En dicho Disco también se guardaran todos los archivos de la parte gráfica que se hagan durante el proceso del montaje. Este será el disco de transporte que se entregará al centro de postproducción elegido. Al entregar el disco también se entregarán los archivos relacionados a la pre mezcla de sonido y los del proceso de montaje (.OMF .XML , baja del montaje final) en un pendrive de mayor capacidad.

El proceso de postproducción contempla la incorporación de los efectos en el montaje final (conformado) el cual se hará en Davinci Resolve, como también la corrección de color. Una vez terminada se harán los renders necesarios para satisfacer los siguientes tipos de formatos y medios de reproducción y exhibición:

DCP (2k), Blu-ray (1080p), Internet (1080p)

El sonido directo se irá respaldando al unísono con el material de cámara para facilitar y agilizar el trabajo de la sincronización del cortometraje y además ayudar al orden general de toda la DATA generada durante el rodaje de este cortometraje.

Los efectos visuales (VFX) se harán en Nukex y en After effects CS6 dependiendo del efecto que sea necesario hacer (Nukex se utilizará más para las posibles integraciones). Pese a que

habrán algunas integraciones, el fuerte de los VFX de este cortometraje serán las aberraciones y distorsiones visuales que se generan dentro del laboratorio. Estos efectos se logran mezclando técnicas ya conocidas para generar un resultado de gran peso visual y muy envolvente (que nos ayudará a sentirnos como se sienten los personajes). Las técnicas a utilizar son; RGB Shift, Radial Blur, Hue Shift, Heat Distort y Lens Distort. Estas además serán mezcladas con capas de grano y ruido para darle una sensación aún más intensa. La idea es aplicar la mayor parte de estos efectos en Resolve, utilizando distintos tipos de nodos (RGB Shift y Hue Shift), mientras que el resto se harán en Nukex y en After Effects.

Las referencias de las que me afirmo para este proyecto vienen de la película “Enter The Void” (en general) donde se utiliza de gran manera el Blur y otros efectos para dar la sensación de estado alterado de la mente.



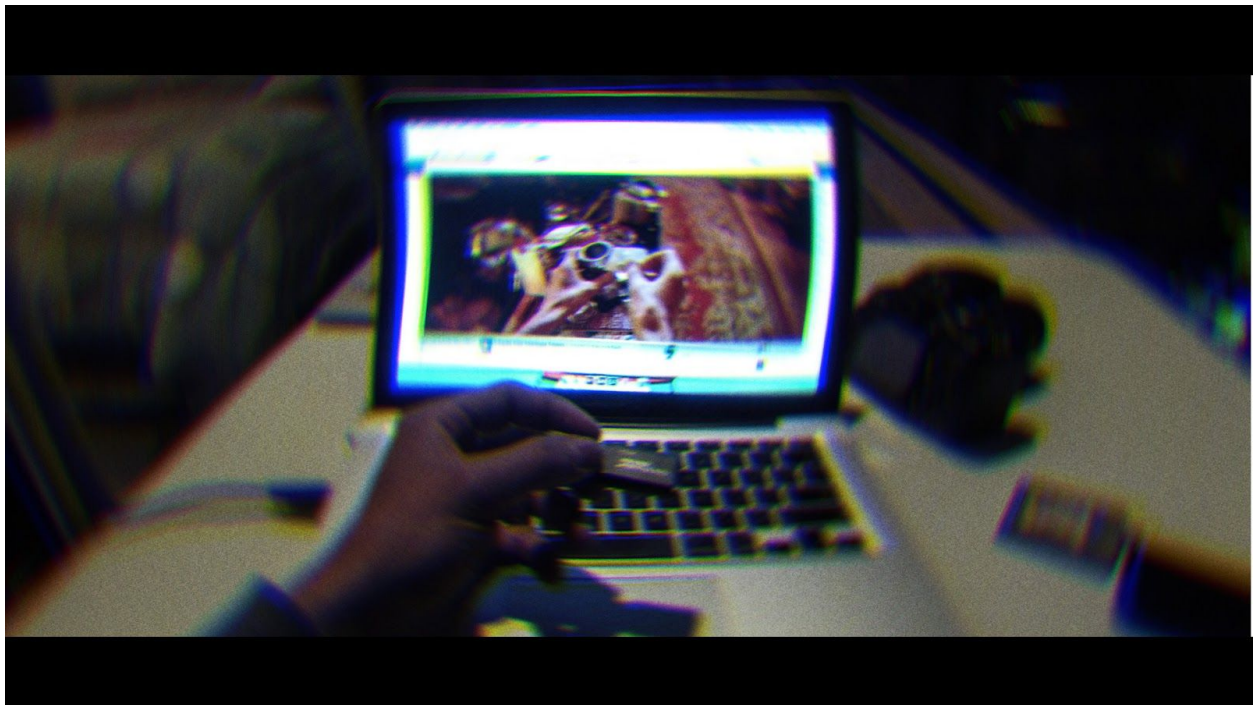


Creo que este es un muy buen ejemplo de cómo un simple Blur puede cambiar drásticamente al clima de una película, dándole mayor peso y un alto nivel de misterio e incertidumbre.

Además este efecto jugará muy bien al momento de hacer notar el estado alterado de la mente de los personajes al ingresar al laboratorio sin máscaras, donde el efecto irá aumentando desde un muy sutil cambio de color hasta una aberración total donde se mezclaran todos los efectos propuestos en este manifiesto.

El otro efecto que se mezclara con el Blur, será un RGB Shift. Este efecto es bastante simple en su teoría pero logra un efecto visual muy atractivo y alucinógeno. Lo explicare con fotos en vez de video pero es exactamente lo mismo. Se abre la imagen original, la cual se duplica 2 veces. Una vez que se tienen 3 versiones de la misma imagen, cada una de estas se configura en un canal de color específico, en este caos rojo, verde y azul. Una vez que tenemos esto, podemos empezar a jugar con la rotación y escala de las imágenes, logrando un desfase en las geometrías y en los colores de la imagen. También se puede agregar movimiento aleatorio a la imagen (wiggler) para lograr efectos más intensos.

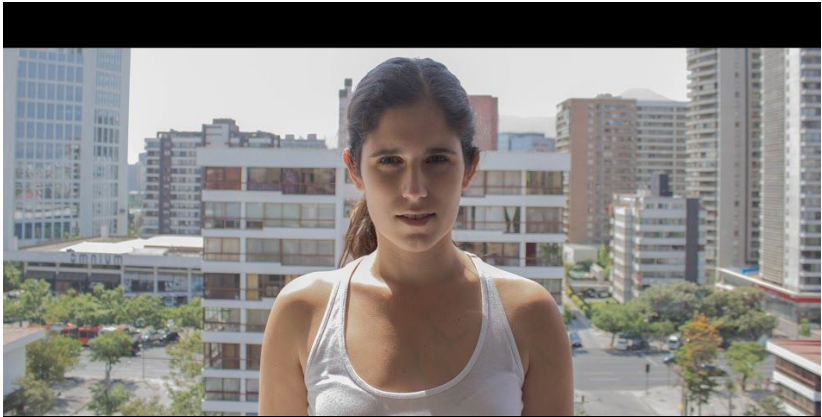




En el último caso, además del efecto RGB Shift, se agregó Radial Blur, Twirl (deformación al centro de la imagen) y se agregó una capa de grano.

Los cambios de Hue (tono) se harán casi únicamente en el clímax del estado mental de los personajes ya que este transformará totalmente los colores internos del cuadro. Esta rotación de colores es técnicamente simple a la hora de ejecutar por lo que se realizará dentro de Davinci Resolve.





Finalmente y el efecto más complejo a realizar es el de Heat Distort. Este efecto y como su nombre lo dice, genera el mismo efecto que se ve al ver a la lejanía en superficies a altas temperaturas, haciendo que lo que está detrás de dicha fuente de calor se vea alterada como si fuera una bandera flameando o la evolución de la superficie del agua. Este efecto se hace en su totalidad dentro de Nukex y funciona mezclando capas de ruido (las cuales evolucionan con el pasar del tiempo) a un nodo de Distort (por el canal alpha). Esto generará un flameo en forma de malla poligonal en la imagen. La gracia de este efecto es que se puede delimitar su área con una sola máscara lo que resulta interesante al momento de mezclar este efecto con el Blur mencionado previamente.

Finalmente, el proceso de corrección de color se hará (como se mencionó antes) en la plataforma Davinci Resolve, en el centro de postproducción elegido para este proyecto. Dicha colorización será realizada por mi persona en compañía del director de fotografía en una sala totalmente equipada con superficie de control, proyector 2K y sonido 5.1.



Los efectos a realizar en este cortometraje se harán con el objetivo de hacer sentir al espectador el mundo distorsionado que comienzan a ver los personajes al momento de entrar y respirar los químicos que hay dentro del laboratorio. La idea es que se sienta este viaje y deformación del mundo y de la realidad tal cual la conocemos. Apoyándonos de los movimientos de cámara, creo que es un proyecto idóneo para efectos de este estilo.

Hasta el momento, he presupuestado entre 6 y 8 planos con efectos, los cuales irán aumentando su distorsión exponencialmente al pasar el tiempo en pantalla. La idea es mostrar pequeños guiños o indicios de imagen previo a la gran explosión de color y aberración que habrá al final de la secuencia del laboratorio. Por lo que el trabajo de estos mismo se hará más grato. Básicamente se harán presets o armados de nodos bases para todos los efectos y tendrán variaciones de intensidad dentro de los parámetros de cada nodo.

		Enero																															Febrero		
Actividad	Responsable(s)	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2										
Transcode																																			
Sincro																																			
Montaje																																			
Pre-mezcla de sonido																																			
Mezcla final																																			
VFX																																			
Graficas																																			
Correccion de color																																			
Delivery																																			

El montaje de esta película será en su mayoría de tipo expansivo, aprovechando el ambiente misterioso y desconocido de la fábrica y, posteriormente el laboratorio. El montaje no será cronológico, sino que tendrá saltos temporales de vez en cuando, los cuales se recolectarán en los momentos precisos de acción o suspenso. La idea es explotar al máximo las 2 locaciones principales que hemos conseguido (la fábrica y el laboratorio) para que cada uno tenga su propia 'personalidad cinética' dentro del cortometraje, de esta manera el espectador se sentirá más cercano a lo que sienten los personajes dentro de estos lugares específicos.

Lógicamente la idea es que nuestro diseño sonoro juegue a la par con el montaje, por lo que también será un reflejo de las locaciones. Partiendo por la fábrica, la idea es que se sienta el uso de las máquinas, el piso engrasado y el movimiento de los extractores de aire. Para el laboratorio la idea es generar un sonido macro en su clímax de distorsión para que los personajes se sientan totalmente envueltos por la caída de gotas de agua dentro del rudimentario sistema que genera la droga, así como también las burbujas que se generan dentro de este sistema químico artesanal y poco prolijo. También se incluirán los sonidos ambientales de la calle, sirenas de policías, perros y frenadas, en pro de complementar el sonido del laboratorio. En cuanto al 'trip' de los personajes, se harán aberraciones de sonido y se aplicarán filtros para generar dicho resultado.

En lo que se refiere al folley y la banda sonora, para este proyecto tendré que recrear y grabar una gran cantidad de sonidos industriales y químicos. Empezando por los industriales, estos se basan en frecuencias eléctricas, zumbidos eléctricos y sistemas de ventilación. Estos irán acompañados de sonidos que demuestren la viscosidad del lugar y de las máquinas que nos rodearán durante el cortometraje. Específicamente en las pisadas de los personajes que nos harán notar lo pegajoso y sucio que está el piso de la fábrica, tras años de trabajos y derrames de aceites y grasas. En la parte del laboratorio, habrán 2 dominantes principales de sonido. La primera es el sonido del aparataje químico mismo. Fluidos químicos, mecheros y burbujas, las cuales nos harán sentir el movimiento mismo del laboratorio químico y su imparable producción. Por otro lado se había planteado que el laboratorio tuviera una música específica que defina y nos hable un poco más de los que es este misterioso joven asiático. Para esto se usará un sintetizador analógico (Korg Monotribe) el cual posee un sonido muy particular e interesante.

Por otro lado durante el proceso del viaje distorsionado de los personajes, se incluirán sonidos que serán creados y modificados con un Korg Monotron, otro instrumento muy interesante y que juega muy bien con el estilo del proyecto.

Finalmente, y en cuanto a la grabación de todos estos sonidos, se harán tanto en locación como en estudio, grabados con micrófonos dinámicos y condensadores a través de un interfaz Avid Fast Track Duo (en el caso de que sea un sonido de locación se hará con un grabador portátil en conjunto con los micrófonos previamente mencionados).

A continuación presento los presupuestos específicos para mi área, en cada caso comienza con el presupuesto de NEGOCIACIÓN y luego con el REAL

Sonido

Equipo	cantidad	jornadas	valor por jornada	valor total
Grabador multipista Roland R-44	1	3	\$30.000	90.000
Senheisser MHK-416	1	3	\$15.000	45.000
Kit Inalámbrico	2	3	\$15.000	45.000
Caña y accesorios	1	3	\$5.000	15.000
Pack pilas AA (pack16)	1	1	\$9.500	9.500
Cables XLR	2	3	\$2.000	2000
			TOTAL	206.500

Equipo	cantidad	jornadas	valor por jornada	valor total
Grabador multipista Roland R-44	1	3	\$30.000	-
Senheisser MHK-416	1	3	\$15.000	-
Kit Inalámbrico	2	3	\$15.000	-
Caña y accesorios	1	3	\$5.000	-
Pack pilas AA (pack16)	1	1	\$9.500	9.500
Cables XLR	2	3	\$2.000	2000
			TOTAL	11.500

Postproducción y montaje

categoria	objeto	unidad	valor unidad	comprar	total
Sonido	Pilas AA	Pack 16	\$9.500	x	9.500
	MaskingTape	1	\$690	x	690
Montaje y postproduccion	Disco Duro externo (1TB)	1	\$39.990	x	39.990
	Disco Duro externo (500GB)	2	\$34.990	x	34.990
	Bluray	torta 10u	\$10.990	x	10.990
	Montaje	7 jornadas	\$15.000	x	105.000
	Sincro y Pre-mezcla	1 jornada	\$35.000	x	35.000
	Creditos	1 jornada	\$25.000	x	25.000
	Graficas	1 jornada	\$30.000	x	30.000
	Transcode RED a mov 720 (valor x hora de material)	1 hora	\$35.000	x	35.000
	Conformado	2 horas	\$110.000	x	220.000
	Correccion de color (master 4k)	1 dia	\$890.000	x	890.000
	Mezcla sonido 5.1	1 dia	\$500.000	x	500.000
TOTAL					1.936.160

categoria	objeto	unidad	valor unidad	comprar	total
Sonido	Pilas AA	Pack 16	\$9.500	x	9.500
	MaskingTape	1	\$690	x	690
Montaje y postproduccion	Disco Duro externo (1TB)	1	\$39.990	x	39.990
	Disco Duro externo (500GB)	2	\$34.990	x	34.990
	Bluray	torta 10u	\$10.990	x	10.990
	Montaje	7 jornadas	\$15.000	-	-
	Sincro y Pre-mezcla	1 jornada	\$35.000	-	-
	Creditos	1 jornada	\$25.000	-	-
	Graficas	1 jornada	\$30.000	-	-
	Transcode RED a mov 720 (valor x hora de material)	1 hora	\$35.000	-	-
	Conformado	2 horas	\$110.000	-	-
	Correccion de color (master 4k)	1 dia	\$890.000	-	-
	Mezcla sonido 5.1	1 dia	\$500.000	-	-
TOTAL					96.160