

Postproducción de audio

Lemusic Producción y Tres Cero Cuatro Studio

Guía básica sobre la producción de audio en cortometrajes de mediano presupuesto

Introducción

En términos generales, la postproducción es el trabajo de finalización de un filme. Se compone de varias etapas creativas que aportarán al resultado final que el director espera.

La producción del sonido en un filme es esencial y de vital importancia para comunicar con efectividad las situaciones y emociones de la historia.

Recordemos los elementos auditivos que contiene un filme:



Las mejores prácticas de grabación de audio durante el rodaje facilitará el proceso creativo y correctivo de postproducción, tales como:

- Equipo de grabación adecuado
- Grabación por separado de dialogos
- Grabación de ambientes (sin imágenes) "wild sounds"
- Grabación de habitaciones "room tone"

Contando con éstos elementos, tendremos una base y guía extremadamente útil para la etapa de postproducción de audio.

Postproducción de audio

Es la etapa que comienza al momento de tener el “corte final”, es decir; la edición definitiva de cada escena del filme conocida también como “master de video”.

La etapa de postproducción de audio se puede dividir en dos fases principales:



Edición de sonido

1. Grabación

La grabación tendrá la mejor calidad cuando se graban en un estudio de grabación ya que es un entorno acústicamente controlado y que permite manipular con efectividad cada pieza auditiva.

Sonidos grabados después del rodaje pueden ser los siguientes:

- **Voz en off**
Narración, pensamientos audibles, locutor de radio dentro una escena, etc.
- **Foley o efectos de sala**
Recreación y reemplazo de sonidos de objetos y su interacción con los actores.
Generalmente se ubican en tres categorías:
 - Feet: Pasos con cada tipo de zapatos y superficies
 - Moves: Material textil de cada elemento visual.
 - Specifics: Objetos de cualquier clase.
- **Efectos especiales**
Generalmente los que se crean a partir de sistemas digitales como samplers, sintetizadores y la combinación de varias capas de sonidos manipulados con diversos procesadores de audio.
Explosiones, creaturas ficticias, armas, etc.

Para realizar búsquedas de sonidos con licencia libre:

<https://creativecommons.org>

- Doblaje

Grabación posterior al rodaje de diálogos **sincronizados**. Hay diversas razones por las que se opta por reemplazar el sonido grabado en directo, tales como:

- Eliminar errores de captura de sonido con ruido indeseado
- Cubrir la voz de un actor que no habla el idioma que nos interesa
- Actuación o intención incorrecta
- Decisión previa debido a la locación o limitaciones de equipo

2. Música

La utilización de música en un filme obedece a diversas razones o propósitos entre los cuales están:

- Fin emocional
- Significado social
- Estético
- Fin comercial

Las piezas musicales pueden ser originales para el film o piezas preexistentes, siempre y cuando se tenga los derechos correspondientes.

La música en el cine se categoriza según la fuente que la emite.

• Diegética

También llamada realista, objetiva o Actual sound, es la música que pertenece a la escena misma, se desarrolla en tiempo y lugar, pertenece a la propia secuencia fílmica.

(Dentro de un club de jazz, de un bar, el personaje escucha la radio o ve una banda en tv, o asiste a una sala de concierto, etc.)

• Extradiegética

Conocida también como música incidental, subjetiva o música de fondo. Forma parte y acompaña el mismo espacio sonoro y no tiene justificación propia sino que es utilizada para enfatizar emociones respecto a la narración.

Por otra parte la música puede o no tener grados de sincronización. Es decir, la música se ajusta a los articulaciones y movimientos visuales de la escena.

El caso extremo de articulación se conoce como “mickeymousing” en el que la música acompaña cada movimiento en perfecta sincronía.

En otros casos se utiliza sólo en algunos pasajes para dar énfasis a un momento en concreto.

Música de licencia libre.

Actualmente existen plataformas de música de licencia libre que puede ser utilizada en la banda sonora del film.

Las ventajas:

- Acortar tiempo de producción
- Menor presupuesto

Las desventajas:

- Falta de originalidad
- Discrepancia sonora
- Falta de calidad
- Posibles reclamaciones

Consejos

- La producción musical es tan importante como la producción de imágenes.
- Procura tener música original y dedicada a tu film
- Considera la producción musical dentro de tu presupuesto
- Evita minimizar el trabajo de músicos y productores
- Acude a músicos y productores abiertos y dispuestos a trabajar en equipo

3. Sincronización y montaje

Cada grabación es emparejada a la imagen, sincronizar es alinear.

Los labios deben coincidir con la voz que se escucha y los sonidos del foley deben coincidir con la propia articulación de los objetos.

En el caso de producciones de bajo presupuesto usualmente el audio grabado por la cámara sirve de track guía para sincronizar el audio grabado por separado.

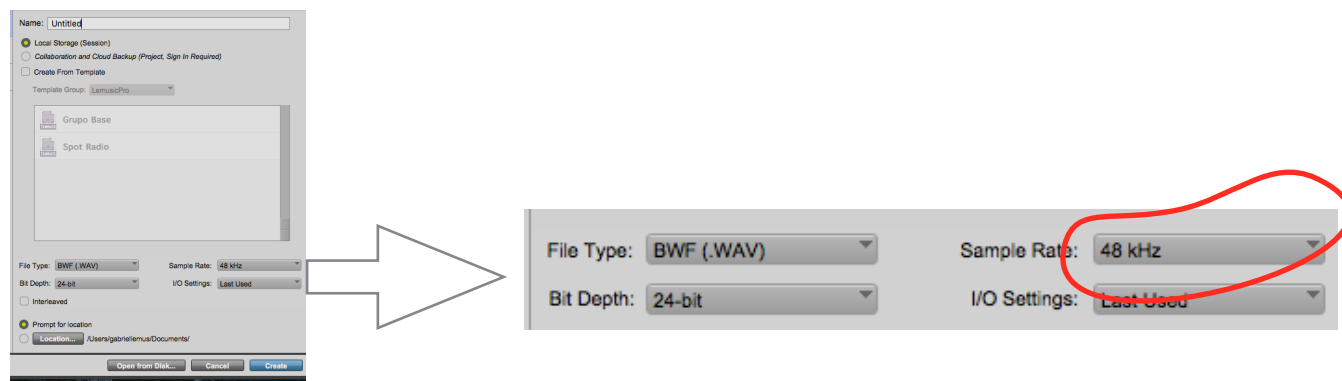
Para ello es importante conocer y realizar los ajustes o configuraciones necesarios para evitar problemas de sincronía.

Las cámaras de video digital por lo regular graban audio de manera predeterminada a una frecuencia de muestreo “sample rating” de 48Khz, así que es importante ajustar el equipo de grabación externo al mismo “sample rate”.

Ajustes recomendados:

SETTINGS	CAMARA DE VIDEO (ajustes predeterminados)	GRABADORA DE AUDIO (Ajuste manual)
Resolucion de audio	16 bit	16 / 24 bit
Rango de muestreo	48kHz	48kHz
FPS	23.98	

Para trabajar en un DAW (Digital audio workstation) en este caso “Pro Tools” es necesario crear una sesión con el mismo rango de muestreo



Los diálogos grabados posteriormente en estudio por lo general fueron realizados bajo dirección y supervisión artística con el fin de evitar en la medida de lo posible la sincronización artificial por medio de procesos digitales. Sin embargo tales herramientas son de gran ayuda para hacer un trabajo con mayor detalle y exactitud.

- Elastic audio de TC Electronics
- Vocalign Pro de SyncroArts

4. Edición

Una vez que tenemos todas las grabaciones que se utilizarán en el filme, el responsable de editar el sonido realiza las siguientes tareas:

- Organizar tracks en categorías (Diálogos, foley/efectos y música)
- Elegir las mejores tomas posibles
- Limpiar el sonido (ruido de fondo, artefactos, reverberaciones)
- Hacer cortes, degradados (fade in, fade out, crossfades etc)
- Montar la música en locaciones específicas, etc

Mezcla de sonido

5. Mezcla

El arte de la mezcla de audio es:

- Ajustar niveles (volúmen) de diferentes tracks para reproducirlos en conjunto.
- El balance correcto de varios canales
- Mejorar la calidad del sonido a través de procesos correctivos y creativos
- Preparar un track o tracks finales para el proceso de masterización

En esencia, mezclar es hacer sonar bien todos los tracks al reproducirlos juntos, mientras se preserva la intención artística del director y la historia.

Como podemos ver, el procesamiento de audio es una disciplina artística y especializada, la recomendación para producciones de bajo presupuesto es informarse, aprender y practicar, siempre y cuando se cuente con el equipo básico adecuado como:

- DAE (Estación de trabajo)
- Monitores de referencia de respuesta plana
- Audífonos de respuesta plana
- Entorno acústico adecuado

6. Masterización

La masterización consiste en optimizar el balance general del track de mezcla final para su reproducción final, ya sea en una sala de cine, en tv o en un dispositivo móvil.

Los ajustes que se realizan en esta etapa son:

- Ecuilización (balance general)
- Compresión (momentos débiles y fuertes del soundtrack)
- Limitador (El volumen final que tendrá el film)
- Formato

El formato de audio básico es estéreo (canal izquierdo y derecho) y se entrega como archivo wav o aiff a una resolución de 16bit a 48kHz de frecuencia de muestreo.

Para mayor información y referencias:

lemusicpro@mac.com

www.lemusicpro.com

Gabriel Lemus