

Clase de la película

Acción narrativa: Da información al espectador. Un ejemplo es en Dark la escena de la cama. En la acción narrativa los sonidos son diegéticos.

Acción dramática: tiene que ver con la trama.

Los personajes están en un bar y hay sonidos de vasos o sonidos que se oyen en un bar. Esos sonidos son del contexto del bar.

Si suena una música en un bar y no vemos la fuente es intradiegética porque interactúa con el bar, que tiene la función de aportar contexto.

La música popular sirve de contexto. En la escena de los autos que se escucha la música que proviene de alguno de ellos es música popular, sirve de contexto.

Serículo: En Dark vehiculiza el odio del espacio de Martín y cuando ella atiende el teléfono se da cuenta que es el porque el sonido del serículo (ventilador).

Anticipación sonora: Es un sonido que conecta una escena o un plano con la siguiente escena o plano. En una escena en un cuarto suena un sonido de un tren al final del plano o una escena y al comienzo de la siguiente escena o plano el personaje está en una estación de tren y escuchamos el mismo sonido. El sonido está también presente en el corte entre las dos escenas o planos.

Un desenlace episódico en un largo puede ser que un personaje muera pero la historia continua.

Siempre que hay un desenlace hay una pulsación, un tiempo de espera.

Diálogos y efectos teórica

Voz Humana: Cantada tiene una tesitura que oscila entre los 80 y los 1000 Hercios. Bajo 82 293 Hz). Tenor 146 523 Hz). Contralto 174 659 Hz). Soprano 261 1046 Hz). Lo más importante son los diálogos del sonido directo.

Inteligibilidad: Prominencia de las consonantes. Características espectrales de la voz. Ritmo, articulación, vocalización. Para mejorar la inteligibilidad (los personajes, la locación y los micrófonos son diferentes), generalmente amplificando la banda del tono en 2khz hace que se entienda mejor. A través de un ecualizador, amplificar y ver si lo logramos, subir más de 3,4 db por encima de la frecuencia, a partir de los 3 db empezamos a notar los cambios. También aplicar reverb.

Consonantes: Las consonantes son básicamente ruidos y de ellas depende

la inteligibilidad, cualquier interferencia o ruido que aparezca en una grabación puede afectarla gravemente debido a un efecto de enmascaramiento.

Otras características a valorar en el registro de voces

- **Exceso de sibilancia** (que los sonidos de "s" no sean excesivamente prominentes"). Las "S" muy fuertes. Las "S" generalmente están en 7000khz o 8000khz. La solución es pasar la voz por un ecualizador, buscamos 7000hz, y las "S" ya no van a ser tan molestas.
- **Que no tenga plosivas enérgicas** (el aire escapa por la boca y no por la nariz), por ejemplo en las bes y "pes". Cuando decimos las "B" y las "P" largamos un aire. Lo ideal es poner un antipop para que lo detenga o ubicar el micrófono de modo que la cápsula no esté de frente a la salida de la expulsión del aire.

Frecuencias, voz, limitador y compresor: Son la cantidad de vibraciones que tiene un sonido. Se dividen en graves, medias y agudas. Mayor cantidad de vibración el sonido es más agudo, menor cantidad de vibraciones va a ser más grave. La voz tiene diferentes tonalidades y frecuencias. Reconocemos la voz de una persona sin verle la cara por el timbre (nos da la particularidad puntual de ese sonido), y la frecuencia que tiene. Las frecuencias de las cuales trabajan las voces cantadas son bastante amplias, podemos ir de 80 hz (grave) a 1000 hz pasando con los medios. Con los diálogos no pasa eso, no tenemos esa amplitud de frecuencias, va a ser más cerrado. Si hay música en la escena lo ideal es que los personajes hablen a un nivel alto. Lo más importante es valorar la inteligibilidades, puede ser por prominencias de las consonantes, las características espectrales de la voz (en todas las regiones no se habla igual). El ritmo, la articulación y la vocalización. Cuando tenemos un grito bajar los niveles de la grabación no está bien, lo recomendable es alejar la caña sin salir del micrófono (vamos a escuchar más el rebote que la fuente directa). También podemos poner otro micrófono más alejado, o usarlos limitadores (lo aplicamos cuando grabamos sonido y cuando el nivel de grabación llega a tope del nivel del limitador lo va a frenar, baja el nivel, el limitador baja el nivel de todo). Se usan los limitadores en música, los instrumentos de percusión tiene un ataque muy fuerte, no me satura, nos es común usarlos en cine para diálogos, capaz en un ruido particular. El limitador baja la cantidad de niveles, si ponemos un limitador a un micrófono, de -20 y pegamos un grito ese grito no va a ser audible, se va a cortar. El limitador también tiene un corte de graves, el low cut, todo eso conviene no aplicarlo en el rodaje porque le estamos sacando algo al diálogo que capa en post lo necesitamos. Si estamos al lado de la autopista o al lado de unas heladeras sí podemos usar un corte de graves de 50hz u 80 hz porque sabemos que la voz no va a estar en ese rango de frecuencias. El compresor le puedo dar un nivel de compresión, es muy usado en la voces de la música. Cuando finalizamos el tema se le aplica una compresión para que todo el tema suene a un mismo nivel, que no tenga variaciones. A veces las cámaras de video tiene estos

compresores y limitadores que cuando llega el diálogo, si le falta un poco de nivel lo va a ajustar para que se entienda bien el diálogo, no es muy conveniente para diálogos.

Edición de diálogos:

- Cuando tenemos una voz y una música, ambos sonidos se mide a través de frecuencias. Y si nos metemos en el rango de frecuencias de las voces las enmascaramos.
- Cuando se llega a la edición de diálogos es fundamental organizar y gestionar el material que llega todo mezclado, no grabamos cronológicamente. Saber con que contamos y con que no.
- Suaviza transiciones entre planos. Nos mandan un material que ya pasó por una edición. Y tiene un valor armado de imagen. El sonido arranca a trabajar cuando está el primer corte o el corte final. Nos conviene trabajar sobre el corte final para no trabajar de más. Si se hace primero la edición de sonido, antes de que se hayan terminado los cortes imagen, puede pasar que se achica o se alarga el timeline de la imagen y tenemos que empezar de nuevo. Se graban ambientes antes de arrancar el rodaje para las transiciones. El lugar donde se hacen más cambios estructurales es en el montaje.
- Soluciona problemas de articulación, superposiciones de diálogos (los diálogos de dos personajes se pisan) y errores. Si se pisan los diálogos en el directo es porque fue un error.
- Buscar tomas alternativas. Si montaje elige una toma pero el sonido es malo, puedo probar con otra toma a ver si funciona. Por eso siempre es fundamental grabar wildtracks de los diálogos para tener opciones de tomas alternativas.
- Elimina ruidos indecorosos que ocurren en el rodaje, ruidos del exterior no deseados (ropa, cuerpo). Siempre que trabajamos cualquier frecuencia de ruido afectamos la voz. La inteligencia artificial tiene programas de noise reduction.
- Puede proponer cambios de diálogos, que mejoren la historia. Un personaje queda de espaldas y sigue hablando y no puedo bueno. Pero después en montaje el director lo quiere sacar porque está de espaldas y no se ve, entonces lo podemos poner en otro momento. O incorporamos una voz en off.
- Elimina ruidos externos no deseados producidos por los personajes (la cinta del micrófono hace ruido, la mala manipulación de la caña). Si alguien tiene

un sistema inalámbrico de Sennheiser podemos comprar una cápsula de mejor calidad, entonces mejoramos nuestro equipo. En el directo lo ideal es chequear el sonido en el momento para regrabar esas tomas que salieron mal para no avanzar con las siguientes tomas. Si chequeamos el sonido directo y nos damos cuenta que ese ruido no pisó el diálogo, en post se corta la parte donde está ese ruido y le metemos otro ambiente. Pero los sonidos no terminan de desaparecer del todo, tiene un decay (un decaimiento largo) así que por ahí no desapareció ese ruido del todo y se lo cortamos queda el restante de ese ruido que queda feo. Eso generalmente pasa por el monitoreo que tenemos en el momento del rodaje.

- Reemplaza secciones de diálogos corrompidos (viento, manipulación de caña).
- Determinar e informar a producción que diálogo no puede ser salvado por lo cual irá a doblaje. Si se nota en el directo, avisarlo para que no se atrase el proyecto.
- Trabaja en la sincronización junto a otros departamentos. Hay que chequear el trabajo del sincro.
- Prepara las pistas de diálogos para la premezcla de diálogo.
- Colabora en la premezcla de diálogos y puede hacer correcciones. La mezcla se va a hacer en otro estudio, ya que nos da una buena sensación sonora de cómo se escuchara eso en una sala de cine. Si no mezclamos en una sala con las casi mismas características que una sala de cine, se va a escuchar en otro lado, va a tener otra sonoridad. Por lo que se puede consultar al estudio de mezcla a ver cómo se va a escuchar para saber si los niveles están correctos. En la mezcla de sonido agarramos todos los sonidos para buscarles un plano sonoro correcto. La voz siempre tiene que estar al frente por un posicionamiento entendible, claro y conciso.
- Prueba los Wild Tracks
- Separa los efectos de sonido de producción de la pista de diálogos, para la preparación de M & E (música y efectos). No tenemos que poner en el mismo canal ambientes, diálogos, incidentes, etc. Porque después cuando lo pasamos a post producción eso se puede trabajar con efecto por canales, por eso lo ideal es que estén separados. Tal canal es para los diálogos. A mayor cantidad de complejidades en el proyecto va a haber más canales.

- Para paliar la sibilancia pueden utilizarse de essers compresores especializados que se encargan de recortar la banda en torno a 7 u 8 KHz cuando existe un exceso de energía en ella
- Podemos mejorar la inteligibilidad amplificando la banda en torno a los 2 KHz (o en general amplificando 3 ó 4 dB por encima de esa frecuencia).
- También la elección de una reverb bastante corta, poco prominente, e incluso con un predelay de unos 35 ms puede jugar en favor de una mejor inteligibilidad
- Respecto al procesado eq Low cut etc casi siempre es preferible aplicarlo "a posteriori" pues al aplicarlo en grabación resultará imposible o muy difícil restaurar el original

Doblaje o ADR: Substitución de diálogos originales que deberá mantener

- Sincronismo de caracterización
- Armonía entre la voz, aspecto y gesticulación
- Contenido (texto) y visual (movimientos)
- Nivel de emisión del diálogo
- Relación con el sonido directo (la toma que se va a doblar)
- Plano de la imagen y relación con el posicionamiento

En los doblajes a otros idiomas (cuando se dobla todo el film) se permiten ciertas "licencias" en cuanto al sincronismo. La banda Internacional (o pista internacional) nos permite tener las pistas de efectos, Foley, ambientes y música por separado de los diálogos para poder reemplazarlos a diferentes idiomas.

Relacion plano sonoro e imagen:

Planos de sonido	Relación entre imagen y sonido
Primerísimo Primer Plano	Pronunciación frecuencias bajas. Exige perfecta dicción. Se registran respiraciones, abertura de labios y detalles.
Primer Plano	Conversación normal entre dos o más personas. Puede contener licencias de excepciones cinematográficas.
Plano exclamativo	Gritos, lamentos, quejas etc.
Plano de fondo	Sensación de lejanía. Se asocia al PG. Apropiado para trabajar con los sonidos ambientes.
Plano en movimiento	Relacionado con la sensación de percepción del oyente. Influye la fuente que genere el movimiento.