

## Sonido directo

**Diálogos:** Transmiten información sobre la trama, los personajes o el tema que se aborda. Comunican emociones o intenciones de los personajes. Brindan información sobre el espacio físico donde sucede la acción. Es el elemento más importante para registrar en un sonido directo.

**Incidentales:** Sonidos producidos por la acción de los personajes. Expresan corporalidad o presencia física. Pueden tener valor narrativo propio. Brindan información sobre el espacio físico donde sucede la acción. Se suele reforzar o grabar íntegramente en la postproducción.

**Ambientes:** Pertenecen a un entorno y lo definen espacialmente. Dan realismo, verosimilitud y profundidad. Pueden ser parte de la narrativa.

**Timecode:** El TC tiene su origen en la identificación de los cuadros (frames). Tiene la precisión de al menos un cuadro de vídeo (frame) y permite la sincronización entre equipos de vídeo y/o audio.

- TC REC RUN: Marcha en grabación o “comienzo en cero”. El generador de código sólo marcha cuando el grabador está en rec.
- TC FREE RUN. Siempre genera código aunque no se esté grabando, por lo tanto obtenemos un código discontinuo.

**TC:** Cada frame grabado en un clip de vídeo o audio puede ser localizado electrónicamente, es decir, cada frame tiene su propio TC.

Cantidad de muestras en un segundo	
Velocidad	
192 Khz	Alta calidad y fidelidad de audio, aun no está estandarizada.
176.4 Khz	Muy poco usada.
96 Khz	Alta Calidad, se utiliza en grabación de música.
48 Khz	Es la frecuencia de muestreo más utilizada en cine. En la actualidad es el estándar de cualquier trabajo audiovisual.
44.1 Khz	Velocidad de Compact Disc.

## Dimensiones narrativas del sonido y la música en la imagen

**La composición AV:** El cine es acción.

- Es una acción de hacer.
- Es encadenar acontecimientos. Es un relato que contiene un sentido, y que mediante la expresión y la combinación de los elementos podemos tener emoción en el espectador.

El cine es un discurso AV, que contiene una estructura narrativa, dentro de la estructura narrativa, el elemento básico y estructural es la secuencia. Según la clasificación de Jesús García Jiménez en su libro "Narrativa Audiovisual" se clasifican en: Secuencias Descriptivas / Acciones Narrativas / Acciones Dramáticas / Desenlace. A través de estas clasificaciones intentamos encontrar la articulación entre secuencias, acciones (Narrativas, Dramáticas o Desenlace) y los distintos períodos determinados de la música: Preclásico, Clásico, Romántico, impresionista, Expresionista y Música Popular. El encadenamiento de la secuencia va a permitir desarrollar la narrativa AV de lo que yo quiero contar, secuencia a secuencia. La secuencia va a vehiculizar:

- **Contenidos:** que son los que generan sentido. El hecho de hacer un producto AV es para tratar de contar algo, y en sus contenidos encontrar el sentido de lo que quise contar.
- **Expresión:** Está ligada a la emoción.
- **Sustancia:** La estética

Los contenidos y la expresión generan sentido y emoción. Y ellos se vehiculizan a través de una sustancia, que es la estética que yo quiera definir.

**Dimensiones narrativas:** Las dimensiones narrativas, donde se desarrollan a través de una secuencia a otra, se desarrollan en diferentes tiempos narrativos. Estas acciones se desarrollan a través de distintos tiempos narrativos. La secuencia está formada por:

- **Acción dramática:** Son las que componen la escena, el móvil y el significado de la historia. Ahí va a estar el diálogo, el comportamiento y la caracterización de los personajes y la historia que quiero contar. Se presentan escenas donde empiezo a contar la historia. Estamos esperando que ocurra un suceso, un acontecimiento.
- **Acción narrativa:** Son imágenes descriptivas y narrativas de la imagen, lo que transmite la imagen. Cuando comienza una película y te muestran la ciudad. Muestra el movimiento de la imagen.
- **Acción de desenlace:** El desenlace es desencadenante y para ello se va a agregar un plus de sentido. Cuando llega el momento que se tiene que producir un desenlace, el sonido y la música trabajan en analogía, para

generar un desencadenante con plus de sentido para generar un sustancia que genera tensión. La acción de desenlace pueden ser:

- Episódicos:** Llevan al espectador, antes de terminar la serie, a estar expectantes de la segunda parte de la serie. Se van desarrollando diferentes desenlaces episódicos que cierran ese relato para seguir episódicamente la serie. En un largo lo episódico puede ser que muere un personaje pero la historia continua.
- Conclusivos:** Cuando se produce un desenlace conclusivo y quiero producir tensión siempre va a haber un tiempo de espera, donde espero que ocurra el desenlace.

Ese plus de sentido está formado por

- Sustancia:** Me ayuda a diferenciar estéticamente de un autor a otro.
  - ❖ **Ritmo**
  - ❖ **Manera:** En la que está contada la música y el sonido.
  - ❖ **Modo**
  - ❖ **Estética**
- Tensión:** Para generar un acción de desenlace que produzca tensión voy a necesitar estas analogías. No me sirve solo con la imagen, el sonido trabaja como un plus de sentido sobre la imagen. Voy a necesitar por lo menos 3 analogías.
  - ❖ **Analogía teatral**
  - ❖ **Analogía pictórica:** ¿Cómo está armado el plano?
  - ❖ **Analogía musical:** La música le da un plus de sentido dramático a eso que estoy tratando de desencadenar.
  - ❖ **Analogía sonora:** El sonido tiene que ver con lo que muestra la imagen.

**Tiempos narrativos:**

- **Diegético:**
- **Particular:** Pertenece a la individualidad del personaje.
- **Psicológico:** Pertenece a la individualidad del personaje.

Cuando la música no pertenece a la temporalidad no es contexto de época de la situación, se suele mostrar la diégesis. No es elección del actor, sino del director.

**Las funciones del sonido y la música:** La música puede funcionar de maneras distintas, sea una acción dramática o narrativa.

- **Formante:** Le da una carga de sentido dramático, transmiten emoción y sentido.
- Tiempo diegético**

- Tiempo psicológico:**
- Tiempo particular:** Podemos definirlo y darle una caracterización. Puede ser el misterio, emoción, suspenso, enigma, falsa expectativa, comedia, miedo.
- **Encadenante:** Nos sirve para el ritmo y encadenar una serie de imágenes, donde el relato de la imagen se vale por sí sola. Genera dinámica y son de características descriptivas.

### **La composición AV, dimensiones narrativas de la música en la imagen**

La estética, rama de la filosofía, nos enseña que la obra se compone de sentido y emoción. El término Estética tiene su raíz griega en la palabra sensación. La estética como rama de la filosofía nos enseña: y es que la obra se compone de sentido y emoción. Es innegable que el cine aporta sentido y emoción. Lo mismo puede afirmarse de cualquier otro producto audiovisual. Entonces sensación, emoción o sentimiento, la capacidad de conmover al oyente espectador, son parte inseparable de la estética musical. Kant separa la emoción del entendimiento, del sentido. Para Kant, la estética es del sujeto, es subjetiva y remite el juicio estético a una vivencia. Una vivencia puede tratarse de una oscura intuición, una clara aprehensión, una proyección sentimental o simple contemplación. Una figura Topológica, la banda de Moebius que tiene una torsión tal que permite que ambas caras se conecten e iluminen la una a la otra. Por una cara va la emoción y por la otra el sentido, en esa torsión de la banda ambas caras se conectan. El Sentido reptante en la oración en sentido temporal contrario a medida que pronunciamos nuestras palabras, las anteriores van cobrando sentido. El Sentido es Retroactivo. Cuando vemos un film o un producto audiovisual, el sentido se mueve en forma retroactiva. Mientras que la emoción es vivencia, sentimiento, oscura intuición, nítida aprehensión, proyección sentimental, la emoción. Es sin duda alguna, una experiencia subjetiva en un marco cultural. Schönberg en su "Tratado de Armonía Musical" describe la emoción estética como algo que supera lo tangible, contingente y relativo. Lo bello musical no es una determinación de la razón, sino una intersección de la emotividad y la razón. Pensamos que emoción y sentido no son caras separadas de una banda, sino partes que se relacionan e iluminan la una a la otra. Nuestro propósito es establecer qué articulaciones se producen entre la música y la estética audiovisual. Puesto que la música posee una estética, la capacidad de transportar sentido y emoción. En los inicios de la cinematografía, se trataba de que el sentido y la emoción fueran lo mismo, que la música reforzaría el sentido y la emoción que la imagen fílmica mostraba. Ya no se trata de eso. En la imagen pueden fusionarse por similitud o por contraste; esa es la clave de una nueva concepción de la estética audiovisual. El contraste que la música contradiga en apariencia lo que la imagen muestra, aporta nuevos sentidos y emociones propias de la fusión entre ambas. Aporta en definitiva una nueva estética cuyas formalidades o reglas vamos a develar a lo largo de nuestra investigación.

## Lo esencial del sonido directo

**Leer y entender el guión:** Re-leer el guión teniendo en cuenta los requerimientos de sonido. Subrayar o remarcar cualquier efecto de sonido o direcciones de sonido mencionadas en las descripciones de las escenas. Anotar cualquier efecto de sonido ambiente o ideas que usted crea serán útiles para la mezcla final.

**Evaluar el Diálogo:** ¿Es en Interior o Exterior? Estas locaciones podrían requerir el uso de microphones corbateros con su transmisor, así que cuente el número de actores en cada escena para saber el número de canales de grabación necesarios. ¿Hay números musicales en el guión que van a tener que ser pre-grabados? Si así es, un equipo de playback va a ser necesitado en el set. Si la música va a ser grabada en la locación, el equipo de playback también va a ser necesario.

**Reunión con el Director/a para hablar del Guion:** Averigüe las ideas del Director/a sobre el sonido de su producción.

**Scouting en Int y en Ext:** Escuche cuidadosamente para identificar las fuentes de sonido que causarán problemas. Evalúe la cantidad de tránsito denso, mala acústica en los interiores. Escriba un informe para el director/a y Productor/a señalando cuáles son sus razones para determinar que las locaciones elegidas son inapropiadas. Durante el Scouting, contáctese con los supervisores del edificio para verificar si la actividad y el aire acondicionado en el mismo pueden ser controlados durante las tomas. Verifique los alrededores para ver donde el generador podría ubicarse para evitar menos problemas de sonido. Asegúrese de que los generadores Honda que usualmente están al lado de las motorhomes de vestuario y de maquillaje, para la electricidad y calefacción, estén o bien ubicados apropiadamente o se comprometan a apagar los generadores durante las tomas.

**Con respecto al Stereo:** Es recomendado que toda la producción de diálogos sea grabada en Mono. Los ambientes y los murmullos deberían ser grabados en Stereo, pero las pasadas de coches probablemente van a ser mejor grabarlos en Mono y dejando la posición de los vehículos como decisión a ser tomada en las sesiones de regrabación gracias al paneo que en las mesas de mezcla es muy fácil de hacer. Los interiores de autos deberían ser grabados en Stereo. Efectos de sonido puntuales, como puertas, teléfonos, máquinas de escribir, son mejores grabadas en Mono. Los standards Stereo del cine requieren clara inteligibilidad de los diálogos en Mono. En el standard Dolby los diálogos van al centro de la pantalla. Quizás y eventualmente en tomas muy anchas y que abarcan grandes espacios las voces podrían ser "paneadas" ligeramente hacia la izquierda o derecha si es requerido.

**Analógico o digital:** La moda de hoy en día es grabar sonido digital ya que es considerado de mejor calidad. De todas maneras, como el rango dinámico es considerablemente más amplio que el analógico magnético y como la mezcla final

será hecha probablemente en soporte analógico magnético o fotográfico, se debería tener cuidado de no exceder demasiado el rango dinámico analógico. Existe ahora, de todas formas, la posibilidad de que la mezcla final sea sobre un soporte fotográfico digital.

**En general:** Micrófonos profesionales, junto con las monturas anti vibratorias y paravientos apropiados, son también capaces de una excelente calidad de sonido, como también lo son las consolas de mezcla profesionales actuales. Hay ocasiones frecuentes donde la grabación del diálogo es de calidad satisfactoria pero no es útil a causa del nivel de ruidos extraños en la locación. Es también por el tipo de ruido, por ejemplo, tránsito o aviones, es incompatible con el período en que transcurre la película. En estos casos, el equipo de sonido debería grabar con la mejor calidad posible de tal manera que el sonido pueda ser usado como guía para los actores que tengan que “post sincronizar” durante las sesiones grabación de doblaje o ADR en el estudio de sonido. El trabajo de los sonidistas es obtener la mayor diferencia posible en la relación señal-ruido, siendo la señal los diálogos y el ruido, el ambiente por sobre el cual el diálogo está siendo grabado. El mejor modo posible de asegurar una relación señal-ruido aceptable es ubicar el micrófono en una posición apropiada, generalmente lo más cerca posible de la fuente de diálogo. Esta posición está limitada por los márgenes del cuadro de imagen. El mejor sonido de diálogos es aquél grabado usando un micrófono de calidad profesional, manejado hábilmente por el Operador de Boom usando un micrófono de boom o “hand pole”. La manera tradicional para el Microfonista de sostener el micrófono es justo afuera del margen de cuadro, arriba de las cabezas de los actores. Desde esta posición se favorece el lado sensible del micrófono con respecto a los actores hablando. El micrófono deberá panear dependiendo de los movimientos de cámara y de los actores. De esta manera, el micrófono toma el sonido en perspectiva con la acción cubierta en la imagen, creando un efecto realista. Durante la grabación de diálogos, es importante que sea inteligible y sin ruidos generados por accesorios, cerradas de puertas, pasos, etc. Ruidos como éstos tendrán probablemente más volumen que el volumen del diálogo. La grabación de diálogo no debería nunca ser intentada por una persona sola. Debería siempre haber un mínimo de 2 personas. A cargo de la grabación y responsable de la calidad de sonido será el Jefe de Sonido. Él será asistido por el Microfonista quién estará a cargo de ubicar el micrófono en el lugar correcto en el momento correcto. La tercera persona ideal para integrar al equipo de sonido es un ingeniero de mantenimiento que está dispuesto a hacer un trabajo de “dogs-body”, que consiste en ser un segundo Operador de Boom cuando es requerido, moviendo cables en tomas con movimiento, ajustando los equipamientos, cambiando y empacándolos, operando el equipo de playback y el equipo PA cuando es requerido, llenando planillas de grabación, manteniendo suministros de tapes y baterías. Sino, es realizado por el Jefe de sonido y el operador del boom. La mejor calidad natural de los diálogos será la grabada con micrófonos boom o en la mano.

**Micrófonos inalámbricos:** Cuando el sonido que necesitamos no puede ser tomado correctamente con el micrófono de caña debido al uso de lentes grandes angulares, alto volumen de ruidos ajenos, techos bajos en locaciones interiores, o cualquier otra situación en donde un micrófono boom no es práctico, será necesario usar micrófonos inalámbricos. Usando uno o dos canales es bastante fácil, pero con más canales, además de la destreza requerida por el Jefe de Sonido para manejar los niveles de grabación y monitorear la calidad de sonido, hay que considerar problemas de transmisión de radio para intentar evitar la interacción entre los mismos. La actual situación de los canales de micrófonos inalámbricos con diversity system, es que son capaces de eliminar la mayoría de los problemas relativos a las transmisiones RF. Ubicando el pequeño corbatero, se deberá tener cuidado para asegurar que no sea cubierto por ropa pesada y esté libre de ropas que puedan rozar contra él. El transmisor debe ser ajustado en forma segura de tal manera que no se pueda mover durante el rodaje y la antena debe estar separada del cable de micrófono. El transmisor, como también el micrófono y su cable, no deben estar a la vista. Si los micrófonos inalámbricos son usados para entrevistas en tv o en presentadores de tv, deberán ser abrochados o sujetos por sobre la ropa. Esto reducirá el problema de ruidos con la ropa, recordando mantener el cable del micrófono y la antena separados. se pierde la perspectiva de sonido cuando los micrófonos corbateros son usados en los diálogos. Las voces de los actores están siempre en un plano cercano a pesar de la distancia en que esté la cámara. Esa falta de perspectiva puede ser corregida hasta un cierto punto en el proceso de regrabación, pero es difícil recrear la sensación de realidad obtenida por las técnicas de microfoneo convencional. Si se está usando un grabador de dos o más canales, ubicando cada micrófono inalámbrico en su propio canal podría ser una gran ayuda para la etapa de post-producción. Cuando es una grabación multitrack, el balance de las voces y los niveles de grabación deben ser hechos como si estuvieran siendo mezclados en un solo track. En las grabaciones multitrack es importante registrar, escribir en el informe de sonido, que es lo que está grabado en cada canal para que los sonidistas de postproducción puedan hacer un eficiente uso de ese material. Cuando se está usando un grabador Stereo, será útil grabar el micrófono de boom en un canal, y en el otro una mezcla balanceada de los micrófonos inalámbricos. Un sonido del ambiente en Stereo debería siempre ser grabado en el lugar donde la acción se llevó a cabo. Esto debería ser hecho usando micrófonos de caña.

**Recibiendo el equipo alquilado:** Si se grabara en un grabador analógico Nagra de 1/4 de pulgada, verificar que el Bias y la Ecuilización están ajustadas correctamente para el tipo de cinta 1/4 de pulgada que se va a utilizar. Pedir a la compañía de alquiler una prueba de que las frecuencias en respuesta de grabación y reproducción de la máquina sean las mismas que especifica el fabricante del equipo. Probar la grabación y reproducción, verificando que la señal "pilot synch" se está grabando y que los niveles de grabación y reproducción estén alineados. Verificar que un carrete extra esté incluido. Asegurarse que los conectores sean compatibles con las entradas del grabador y mezclador, si éste último también es

usado. Verificar que todos los cables principales y otros inter-conectores sean compatibles. Verificar que la cantidad de cintas de 1/4 de pulgada o DAT's pedidos hayan sido suministradas, que sean del tipo correcto y que todas tengan el mismo número de lote del fabricante. (El uso de DAT quedó desactualizado podríamos cambiarlo por tarjetas de memoria de buena calidad).

**Si los micrófonos inalámbricos son alquilados:** Asegurarse que los canales de los micrófonos inalámbricos suministrados estén en una frecuencia compatible y legal. Verificar que cada canal suministrado sea compatible entre sí: El transmisor con el receptor y las antenas para ambos, junto con el cable para conectar el receptor al grabador o mixer.

**Equipamiento extra:** Si se usa un mixer multi-track, verificar que esté funcionando bien y que se entienden los controles de ecualización. Verificar que estén incluidos los inter-conectores para conectar el mixer con el grabador. Deberían ser suministradas también las fuentes de alimentación del mixer y el grabador, incluso si el rodaje fuera en exteriores. Si se va a usar un mixer, es aconsejable tener un carro apropiado, con ruedas o sin ruedas para ubicar el mixer y grabador.

**Al principio del día:** Al llegar a la locación, averiguar cuándo la primera toma de rodaje va a realizarse. Desempacar y ajustar el equipamiento en las inmediaciones del área de rodaje. Verificar que todos los equipos estén funcionando correctamente. Tarjetas. Cargar el grabador. Grabar un tono de referencia alineado. Grabar una identificación verbal sobre la producción y el número de rollo. Si es usado, ajustar el timecode a la frecuencia de cuadro y tiempo correctos. Ajustar los "User Bits" a la forma concordada. Preparar las planillas de grabación. Reproducir las grabaciones y verificar la calidad, la igualdad en los niveles de grabación/reproducción y que el sistema de sincronización esté funcionando. Verificar que el micrófono esté bien y que la suspensión y la caña no tengan traqueteos y ruidos cuando son manejados en movimiento. Al recargar el grabador durante el curso del día, las cabezas deberían ser verificadas de no estar sucias y los procedimientos de alineación/identificación deberían ser seguidos como cuando fue hecho antes. Una planilla por separado debería ser escrita para cada cinta o cassette.

**Consejos:** Nunca intentar grabar diálogos de drama siendo un sólo sonidista. Escuchar con atención los ensayos para identificar ruidos hechos por los actores que puedan interferir con la inteligibilidad de sus diálogos y ver de eliminar esos ruidos si es posible. Escuchar atentamente otros ruidos ajenos, especialmente aquellos hechos por el equipo de rodaje, y hacer que los eviten. Asegurarse que todo el diálogo sea inteligible, de buena calidad, y grabado a un buen nivel. Grabar sonidos de los ambientes de todas las locaciones. Grabar todos los efectos de sonidos que crea necesarios para la post-producción. Grabar diálogos WT (wild tracks) de aquéllas tomas que considere no han quedado claras durante el rodaje.



**Lo que sí hacer:** Leer el guión. Asegurarse que el grabador está ajustado y ecualizado para el tipo de cinta que se va a usar en las grabaciones de cinta de 1/4 de pulgada. Asegurarse que la sincronización entre la imagen y el sonido utilizada durante la producción sea compatible con los requerimientos de transfer y post-producción.

**Lo que no hacer:** Intentar grabar diálogos siendo sólo un sonidista para realizar la tarea. Intentar grabar sonido en exteriores con el micrófono sin el paraviento apropiado. Regrabar sobre lo ya grabado, especialmente cuando se usa equipamiento de sonido digital. Grabar a bajo nivel tanto cuando se graba en analógico o digital.

**Esencial:** verifique que el kit del equipamiento de sonido incluye herramientas básicas de mantenimiento tales como pinzas, navajas, destornilladores (medianos y de bolsillo), tester, soldador para soldar, masking tape de cámara de 1/2 y 2 pulgadas.

### **Material extraído del libro “Pensar el sonido” L. Guerra.**

**Sonido directo:** El sonido directo contiene lo que esté sonando en ese momento en el set o locación correspondiente a cada plano que se filma. El sonido directo puede contener diálogos, ambiente, incidentales, efectos y hasta música. También suele contener sonidos no deseados (todo lo que suene en el entorno, por ejemplo, la siempre inoportuna alarma de un coche) o carecer de sonidos deseados (por ejemplo, un trueno, que en imagen será sólo un destello de luz). Por eso comúnmente la banda sonora de una película suele tener una mezcla entre sonido directo y sonido adicional grabado antes o después del rodaje, o bien tomado de un archivo de sonidos. Es evidente que una película de animación no puede tener sonido directo, a menos que la animación se haya efectuado a partir de una imagen real.

**Lectura del guión:** En primer lugar el sonidista lee el guión para conocer la historia y los personajes de la película. En segundo lugar, para trabajar en el desarrollo de la propuesta sonora y ubicar posibles complicaciones técnicas. Se comienza por ubicar los elementos sonoros explícitos (aquellos que son mencionados de manera puntual o la mención de obras musicales específicas que deben escucharse en un determinado momento) e implícitos (aquellos que sin ser mencionados surgen de manera natural del contexto de la acción dramática) del guión, así como las particularidades del mismo que puedan presentar situaciones técnicas y/o artísticas complejas o inusitadas en cuanto a su realización sonora.

**La preproducción:** Etapa que, a partir del guión, se establecen todas las necesidades tanto de tipo artístico como logístico: se seleccionan locaciones, se diseñan y construyen escenografías en foro, se escoge al elenco, se escoge al

equipo de trabajo, se preparan los efectos especiales y se genera el plan de rodaje. El sonidista convocado se hará cargo solamente del sonido de producción, el llamado sonido directo, y no tendrá nada que ver con el proceso de la posproducción. El sonidista de rodaje debe leer el guión para evaluar las exigencias tanto técnicas como artísticas que se desprenden del mismo, todos los detalles que afecten el correcto registro sonoro en filmación. Luego, según las necesidades de la película, se puede comenzar el trabajo del diseño sonoro.

**El casting:** El primer oído que tiene que detectar la verdad o la falsedad de una interpretación es el director. Un buen sonidista será el segundo oído, atento no sólo a la obtención de un buen registro técnico, sino también a las sutilezas de la interpretación actoral. Tenderá a poner más atención a las aptitudes vocales y dancísticas del elenco. El sonidista tiene que saber cuántos micrófonos necesita a lo largo del rodaje.

**Locaciones:** Una locación “natural” lejos de la carretera u otras fuentes de ruido ambiental, es mejor que una locación ruidosa. Luego el sonidista debe realizar una evaluación de las condiciones acústicas de las mismas. Estas condiciones se dividen en dos: las propiamente acústicas, que tienen que ver con cómo suena un recinto, y las ambientales (ruido ambiental), es decir las fuentes sonoras que rodean al lugar. Esto hace que en películas diferentes lo que en un caso sea ruido, en otro no lo sea. Una película urbana en época actual, de tono realista, soporta cierto nivel de ruido ambiental (mientras no “ensucie” los diálogos). El sonidista tiene que evaluar las condiciones de ruido ambiental según las exigencias narrativas y expresivas de cada película e inclusive de cada escena. El ruido estructural es aquel que se transmite directamente a través de los sólidos, como las vibraciones del paso del metro o de un gran camión. Las dos características principales de un espacio cerrado son su resonancia y su reverberación. La resonancia de un lugar está determinada por sus dimensiones, por lo que los lugares de similar tamaño resuenan más o menos a las mismas frecuencias. Se puede decir que, debido a sus modos de resonancia, cada espacio “colorea” los sonidos que en él suenan, al amplificar determinadas frecuencias. Se puede eliminar en la mezcla por medio de la ecualización. La reverberación está también determinada en parte por las dimensiones de un recinto, pero fundamentalmente depende del nivel de absorción o reflexión de las superficies. Un lugar que está acústicamente muerto es un lugar que se trata de un lugar cuyas superficies tienden más a absorber las ondas sonoras que a reflejarlas. Al decir que un lugar está vivo nos estamos refiriendo a la presencia notoria de reverberaciones sonoras en el mismo, se trata de un lugar cuyas superficies tienden a reflejar el sonido más que absorberlo. Existe un nivel de reverberación a partir del cual la inteligibilidad de los diálogos comienza a verse afectada, esto se debe al hecho de que el micrófono, aún más que el oído humano, no discrimina entre el sonido directamente emitido por la voz humana y aquel que llega después de haber sido reflejado, de tal manera que en el registro ambas señales se enciman, provocando una pérdida en la inteligibilidad de los diálogos. El

sonidista puede intentar bajar la reverberación de un sitio colocando grandes superficies de materiales acústicamente absorbentes sobre los muros y superficies originales. También puede usar micrófonos corbateros, mismos que suelen ser inalámbricos, y que le permiten grabar la voz antes de que ésta se vea afectada por las reverberaciones del lugar. La desventaja de este método es la artificialidad espacial del registro: se obtienen voces claras, pero que no suenan en el espacio que vemos. Sin embargo, la inteligibilidad de los diálogos suele estar por encima de todas las demás consideraciones, además de que la reverberación puede ser añadida en el proceso de la mezcla cinematográfica, devolviendo las voces, por así decirlo, a su espacio sonoro “natural”. Cuando un lugar no está acústicamente aislado y tiene alta reverberación, el ruido se multiplica, pues cada vez que el ruido externo penetra comenzará a reverberar dentro del recinto.

**Sonido guía o de referencia:** Es donde se tengan todos los diálogos e incidentales de la acción, aun a sabiendas de que probablemente no van a ser utilizables en la banda sonora final porque la locación no es propicio para la grabación de sonido directo. Su importancia para la recreación del sonido es fundamental, en primer lugar, para el doblaje de diálogos, como referencia actoral y de sincronía, y en segundo lugar para el doblaje de incidentales, como referencia tímbrica y de sincronía también. Lo que era en principio un sonido guía puede en ocasiones ser salvado y quedar como el sonido final de una escena. Esto último es más factible en el caso de que el “ruido” ambiental pertenezca a la diégesis de la escena, como el tráfico que molesta sólo en la medida en que estorba la correcta inteligibilidad de las palabras, pero que como fondo funciona.

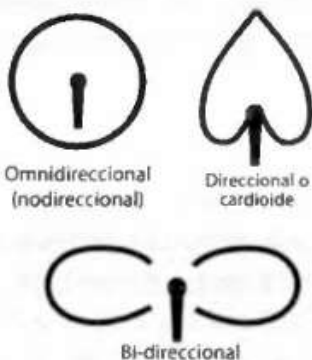
**Breves consideraciones técnicas sobre el registro y la reproducción de sonido:** Un buen sonido cinematográfico no es, simplemente, aquel que es técnicamente impecable, sino aquel que aporta de manera significativa a la fuerza y eficacia narrativa y/o expresiva de una película. Los dos aspectos técnicos más importantes que debe cuidar el sonidista son la microfonía (qué tipo de micrófonos y cómo usarlos) y el monitoreo (audífonos y bocinas). Dentro de sus posibilidades, cada sonidista debe intentar usar los micrófonos, los audífonos y los monitores de la más alta calidad, pues de los primeros depende en gran medida la calidad del registro, y de los segundos su capacidad de valoración de dicha calidad. Acerca de los micrófonos, lo más importante en un sentido práctico es su patrón de captación. Éste puede ser de varios tipos, los más comunes son: omnidireccional, bidireccional y cardioide (o direccional). Como sus nombres lo indican, cada tipo de micrófono capta los sonidos de diferente manera: los omnidireccionales registran los sonidos provenientes de cualquier dirección, es decir tienen un patrón de captación de 360°; los bidireccionales tienen un patrón de captación en forma de ocho; y los cardioides o direccionales tienen un patrón en forma de corazón. Para el registro de sonido directo normalmente se utilizan micrófonos direccionales, ya que son los que permiten discriminar mejor entre el sonido que se quiere registrar y otras fuentes no deseadas. Al estar correctamente dirigido, un micrófono direccional permite colocar

en primer plano el sonido deseado (en el caso del sonido directo será normalmente la voz) atenuando de manera importante los sonidos del fondo.

Los micrófonos corbateros siempre tuvieron la desventaja de que cuando los actores se movieran, no se podían usar por el cable. La mayor desventaja es el lugar de colocación, la cual produce, junto con una señal clara e inteligible (suponiendo que no haya ruidos por rozamiento de ropa o por defectos en la transmisión inalámbrica) un plano sonoro artificial y fijo. En la vida cotidiana, estamos acostumbrados a escuchar las voces de los demás después de que éstas han recorrido cierta distancia, rara vez escuchamos a otra persona con nuestro oído pegado a su pecho: y ésta es precisamente la perspectiva sonora que nos da normalmente un Lavalier, por eso suena artificial. Los micrófonos corbateros deben utilizarse preferentemente como apoyo y no como micrófonos principales.

Actualmente, para el registro del sonido directo, predomina el uso de grabadoras digitales multipista de disco duro, esto permite grabar en canales separados hasta ocho micrófonos (en los sistemas más económicos sólo hay disponibles hasta cuatro canales). La consecuencia principal del uso actual de grabadoras multipista en el rodaje, ha sido un mayor control sobre distintos micrófonos y un poco más de trabajo en la edición del sonido directo, pues es ahí donde finalmente se selecciona el o los micrófonos que serán escuchados en cada caso. Al grabarse en pistas separadas, todos los micrófonos pueden permanecer abiertos durante toda la toma; es decir, ya no es el operador de sonido directo quien tiene que premezclar los micrófonos, ahora esa tarea puede efectuarse en la posproducción. Es importante precisar que el sonido directo, aunque se grabe en dos o más pistas, es fundamentalmente un sonido monoaural, destinado a escucharse funda Patrones de captación de micrófonos mentalmente en la bocina central del sistema 5.1. El registro estereofónico se reserva básicamente para la música, los ambientes y ciertos efectos. Para poder hacer una buena grabación estereofónica se necesita un micrófono estéreo o una combinación correcta de micrófonos según el tipo de estereofonía que se quiera usar.

#### Patrones de captación de micrófonos



**Wildtracks:** Son tomas de sonido sin referencia de imagen. La necesidad de wild tracks de voces, suele deberse a dos tipos de circunstancias. La primera es la presencia de las llamadas voces en off o voces fuera de cuadro. Así pues, cuando la voz en off corresponde a un narrador o al pensamiento de un personaje, ésta suele grabarse en estudio, pues requerirá de un tratamiento especial en relación a los diálogos de la acción dramática, además de una gran limpieza de fondos ambientales. Las voces en off que de preferencia deben grabarse como wild tracks en el contexto del rodaje, son aquellas que suceden en el mismo espacio y tiempo de una escena. Se graba en el rodaje, esa voz en off, para que tenga las mismas características tímbricas y espaciales del resto de las voces grabadas en ese sitio en particular y con el mismo micrófono, ya que cada espacio y cada micrófono “colorean” de manera particular el sonido. El riesgo de no hacer el wild track in situ es precisamente el de que la voz en off grabada a posteriori no suene igual y requiera de un mayor tratamiento en la mezcla, en aras de conseguir el timbre y la espacialidad. La segunda situación en la que es necesario grabar wildtracks es cuando la cámara con que se filma es muy ruidosa e invade notoriamente el sonido directo ensuciando los diálogos. O bien una escena con efectos especiales que implican algún motor encendido que igualmente ensucia el sonido. En ese caso, es altamente recomendable grabar los diálogos de cada plano inmediatamente después de la última toma filmada, cuando los actores pueden repetir casi de manera idéntica sus parlamentos, conservando así el ritmo y las intenciones dramáticas, al igual que la espacialidad sonora de la locación. el wild debe ser grabado con todos los movimientos escénicos y de cámara como si se tratara de una nueva toma. Los wild tracks así obtenidos suelen funcionar mejor que el doblaje posterior en estudio, tanto en términos de actuación como de textura sonora. Los wild tracks de ambientes son siempre necesarios y se pueden dividir en dos tipos: los llamados room tones (tono o ambientes de cuarto) y los ambientes propiamente dichos. Un room tone es el ambiente de fondo que existe al interior de una locación dada durante la filmación de una escena. Los room tones son utilizados justamente para emparejar fondos en las secuencias ya editadas, de manera que no existan huecos o cambios bruscos que rompan la continuidad del fondo sonoro. En el proceso de edición del sonido directo una primera tarea consiste en la eliminación de los sonidos no deseados. En el caso de que el sonido directo de una escena sea doblado, también será necesario el room tone correspondiente, para proveer a los diálogos e incidentales doblados de un fondo que corresponda al espacio filmado. El segundo tipo de ambientes, en algunos casos cumplen la misma función que el room tone, es decir la de emparejar fondos. Esto sucede cuando el rodaje es en exteriores, por lo que el fondo sonoro de la escena es propiamente el ambiente del lugar. Pero adicionalmente, en la fase de posproducción es necesario contar con una variedad de ambientes sonoros que correspondan a los contextos en que se desarrolla la película. Finalmente tenemos los wilds de incidentes o efectos. Son determinados sonidos producidos por fuentes sonoras muy específicas que aparecen en la película y que será difícil volver a grabar una vez terminado el rodaje. Este tipo de sonidos incluyen vehículos, máquinas de cualquier tipo,

mobiliario y utilería, etc. Al no tener esos wildtrack de la utilería le restamos verosimilitud a la película.

## **Material extraído del libro “Pensar el sonido” L. Guerra. TERMINAR CLASE 3**

**El montaje o edición de Imagen y sonido:** La edición primera del sonido directo corre a cargo del montador de la película, quien al editar la imagen estará simultáneamente editando el sonido directo. Cada país tiene sus propias tradiciones en cuanto a los procesos de posproducción de sonido. En el caso de México, el armado de pistas es algo que realiza casi en su totalidad el diseñador o editor de sonido, y lo hace normalmente cuando la película está ya terminada de editar, es decir a partir de lo que se conoce como corte final. Esto no necesariamente es bueno, pues, aunque permite un gran control y ahorro de tiempo en la edición de los sonidos, por otro lado, se elimina prácticamente la posibilidad de que el sonido influya en el montaje final de las imágenes, es decir que exista un proceso dinámico entre imagen y sonido hasta el último momento del montaje.

**El armado de pistas:** Actualmente el armado de pistas se realiza en sistemas de edición sonora digital, en los cuales agregar una pista de sonido es cuestión de hacer un par de clicks. Esto ha permitido que, en términos de la edición y procesamiento de sonidos, una producción de bajo presupuesto tenga acceso prácticamente a las mismas posibilidades de edición de sonido que una película industrial, cuando se le dedique suficiente tiempo. Se sigue utilizando el agrupamiento de sonidos en las cuatro grandes categorías ( sonido directo, músicas, ambientes y efectos sonoros) para facilitar el trabajo de mezcla.

**Edición del sonido directo:** En cada país imperan ciertos usos y costumbres en cuanto al uso del sonido directo, de director a director y de película a película, también se llevan a cabo prácticas disímiles. La importancia del sonido directo en cada película en particular, está determinada, por un lado, por las decisiones formales y estilísticas que el director tome con respecto a la banda sonora, y, por otro lado, por las condiciones de producción. La primera labor del editor o diseñador de sonido, es la escucha de todo el sonido directo, con miras a detectar cualquier evento que pueda ser aprovechado para la construcción de la banda sonora. Estos eventos, probablemente no utilizados por el montador, pueden ser fragmentos de ambientes, diálogos o incidentales, que permitan mejorar o completar ciertos detalles de la edición del sonido directo. Adicionalmente pueden aparecer “accidentes” sonoros no previstos que pueden llegar a servir como elemento expresivo. Una vez seleccionados los sonidos rescatables del directo, la labor del editor de sonido consiste en limpiar y emparejar las pistas, o sea limpiar los diálogos. Este proceso incluye diversas tareas: eliminar los ruidos indeseados, tales como golpes de micrófono, cualquier sonido que no venga al caso; emparejar diálogos y fondos, es decir darle continuidad dinámica al transcurso del sonido directo, ya que, por distintas razones, en las tomas del directo suele haber desigualdades de volumen de una toma a otra, y de ciertos elementos dentro de una misma toma.

Finalmente, el editor de sonido “abre” las pistas como preparación para la mezcla. Este trabajo consiste principalmente en la colocación, en pistas separadas, de los diálogos de cada personaje, de manera que, al mezclar, a cada voz se le pueda dar un tratamiento individual. Es evidente que cada voz humana tiene sus propias peculiaridades tímbricas. La sonogenia, es como la fotogenia pero acerca del sonido, los micrófonos tienden a acentuar determinadas características de la voz. Esto hace que determinadas voces tengan, por ejemplo, altos contenidos de sibilancia, es decir que sus “eses” resuenen de manera molesta en las altas frecuencias. O bien voces con poca presencia de graves lo que provoca una sensación de falta de “cuerpo” en relación a otras voces. Así, cada voz necesita ser atenuada o apoyada en diferentes rangos de frecuencia y con diferentes intensidades, por lo que son colocadas en pistas diferentes para poder recibir de manera particular el tratamiento correspondiente.

Un último elemento a cuidar por el editor de directo es la continuidad o discontinuidad espacial del sonido.



## Focalización

**Anempatico:** aquello que no guarda relación lo que escuchamos con lo que vemos. Es el contraste. Cuando la música y el sonido no guarda relación con lo que vemos en la imagen. En los thrillers suele haber contrastes, en el suspenso, donde queremos cargar algo con suspenso, pero que después no pase nada.

**Punto de vista:** Es como organizar el discurso narrativo AV. Se basa en la focalización del sonido, música e imagen. Es subjetivo, cada uno tiene su propia estética y su propio punto de vista. Es lo que quiero dar como información al espectador. Se refiere a la focalización del sonido, la música y la imagen. Uno como realizador es el que decide qué es lo que quiero dar como información al espectador.

- **Externas:** relacionadas con lo descriptivo, con lo que veo. Plano cerrado de Aye escribiendo, el sonido de la lapicera escribiendo, ponerlo en primer plano del sonido del roce del lápiz en el papel, después tengo que focalizar (darle el volumen y el plano que necesito para mostrarlo). Son descriptivas y empáticas con lo que estoy viendo (corresponden a lo que estoy viendo en la imagen). De todo ese mundo sonoro es lo que elijo para enfatizar.
- **Internas:** Constituyen el mundo subjetivo, interno, psicológico, y el carácter emotivo de lo que estoy generando. Se enfatiza la cuestión dramática, me focalizo en la trama, en cómo lo quiero contar. Se arma un aura donde sucede un tiempo psicológico, un mundo subjetivo, un tiempo particular, donde todo depende de lo que se quiera mostrar. A veces para generar una focalización interna, el sonidista oculta el sonido externo para entrar en la focalización interna.

### Planos sonoros:

- **Diégesis:** Aquel sonido que estoy escuchando detectó la fuente y los personajes interactúan con el sonido, ese sonido está dentro de la imagen, y sus procedencia es localizable, puedo ver la fuente.
- **Intradiégesis:** El sonido estando dentro de la imagen, dentro del sonido, los personajes interactúan con el sonido pero no veo la fuente. Incluye el imaginario de los personajes. Es el pensamiento de un personaje, puedo imaginarme cuál es la fuente. Pertenece al área acusmática pero no es acusmática porque sabemos que proviene de la imaginación del personaje. Está en un lugar específico. Posiblemente es el contexto del lugar. Los personajes bailan una música, no veo la fuente pero sé que están bailando esa canción. Está en un sitio específico, es posiblemente el contexto del lugar.

- **Extradiégesis:** Aquello que está por fuera de la diégesis, música de la orquesta, que puso el músico, la música que puso el director en la escena. Hay que tener cuidado con una música que no corresponde a la época de la película, o es el mensaje del director o es parte de la música que interviene dentro del relato.
- **Acusmática:** Es omnipresente. La oímos dentro de la diégesis, los personajes la escuchan, pero no veo la procedencia de la fuente. Es una procedencia divina. No suele suceder tanto con la música como con la voz. Siempre después debe desacusmatizarse para encontrar el sentido del por qué de su uso. Es una voz que actúa, interactúa con el personaje. Es simbólico, representa algo divino. Es omnipresente. No puedo dar presencia, me viene como un mandato. Es simbólico, me viene como un mandato.
- **Voz en off:** No interactúa con los personajes, no está dentro de la diégesis.
- **Fuera de campo:** la música la oímos fuera del campo visual, no está en el plano que estamos mostrando, puede responder al campo visual (es decir hay un plano en el cual ese sonido está en fuera de campo, pero al salir de ese plano puedo encontrar el origen de esa fuente). Puede entrar y salir del campo.

Los planos sonoros es la relación que tiene el sonido y la música con respecto a la imagen. Generan una relación AV, que puede ser una relación de:

- **Empatía o empático** con lo que estoy viendo (focalización externa). Guarda relación de similitud. Es lo que el sonido representa, es empático por lo que estoy viendo, es descriptivo. Es un sonido que estoy viendo y que tengo que focalizar para hacerlo oído, tengo que ponerlo en un primer plano sonoro.
- **Anempático** (focalización interna). No guarda relación con lo que estoy viendo. Guarda relación de contraste. Porque está preparado para un momento en particular. Es anempático e interno porque está preparado para un momento particular. El hecho de que el director nos permite escuchar lo que dice la persona al otro lado del teléfono lo convierte en una decisión interna, lo escucha el personaje, nosotros lo podríamos escuchar, no lo tendríamos que escuchar, es interna del personaje.

Para el sonido es empático o anempático y para la música es de similitud o de contraste. Porque la música tiene su propio sentido, transmite emoción y sentido, tanto como el sonido. Pero el sentido de la música no depende de la imagen, depende del discurso musical, de la organización musical y existe con anterioridad.

La música tiene su propio sentido, transmite emoción y sentido.

A veces puede pasar que si uno sabe el sentido de la partitura puede no entender a esa música como contraste, pero actúa como contraste ante lo que sucede.

**Sonido directo o sincrónico o de producción:** Es aquel que se registra en el momento del rodaje. Se toma junto con la cámara, si no hay cámara no hay sonido directo. Podemos grabar un wildtrack pero que va a formar parte del sonido directo porque estamos en el ambiente de rodaje. Puede haber: diálogos, ambiente, incidentales, efectos y música. La música puede formar parte porque puede haber algo en vivo con música. O hacemos un documental de un músico y alguien arranca a tocar, eso directo. Un musical no es en vivo, no es directo, se reproduce el playback y después en post se incorpora la música. Cuando grabamos música usamos otro registro, otros micrófonos. Durante el registro se pueden incorporar sonidos no deseados, pueden ser ruidos de afuera o de los personajes y se meten en el ambiente.

- **Diálogos:** Lo más importante para grabar porque el diálogo lleva la trama, y los guiones se llevan a cabo o se explican a través de los diálogos. Transmiten información sobre la historia, la trama, los personajes o el tema que se aborda. Cualquier espectador quiere saber decir lo que se dijo. Siempre vamos a tratar de entender eso que se dice. Cuando hay diálogos importantes en otro idioma son necesarios los subtítulos. Si no entendemos lo que están diciendo los personajes porque no sabemos el idioma o porque está bajo el nivel o porque hay ruido perdemos la atención. Porque somos vococentristas como dice Chion. Comunican emociones y las intenciones de los personajes. El tono de voz nos transmite como están de humor los personajes. El diálogo pone en evidencia la mala actuación porque no dice bien el texto o porque está muy mecanizado. Si es doblaje es muy raro que el diálogo no se entienda. Generalmente los diálogos están a un nivel alto y doblados para que se entienda. Hay algunas escenas en donde hay una propuesta de que haya un susurro que no se entienda o no se escuche, en esos casos son a propósitos. Brinda información sobre el espacio físico donde sucede la acción. Cuando un doblaje está mal hecho salta a la luz por eso cuando un doblaje que tiene que ser de exterior y no suena como exterior salta a la luz. Se graban con un PZM, es omnidireccional. Son lo más importante del registro porque llevan la trama. La mayoría de los guiones se sustentan, y la trama se cuenta con diálogos de los personajes.
- **Incidentales:** Sonidos producidos por la acción de los personajes. Es lo que está pasando en el sonido directo (la cucharita en el café). Distrae y se meten en los diálogos y a veces los tapa. Compiten con los diálogos. Expresan corporalidad o presencia física. En el momento del ruido es ideal que el actor no hable, que haga el diálogo después del ruido para que no tape el diálogo. Pueden tener valor narrativo, pueden estar dentro de una acción en el guión. Por ejemplo: un personaje camina, se escucha una madera crujiendo y un

personaje se despierta. Brinda información sobre el espacio físico donde sucede la acción. Se suele reforzar o grabar íntegramente en la postproducción (Foley).

- **Ambientes:** No hay escena que no tenga ambientes. Pertenecen a un entorno que se ve en la imagen y lo definen espacialmente. Los ambientes de directo no son buenos, hay ruido. La locación debe tener características para grabar buen sonido directo. Nos dan realismo, verosimilitud y profundidad. En los cortes de edición se graba ese ambiente completo de la escena como un colchón, para que parezca que no haya cortes en la escena. Para que parezca que eso pasó en el momento y que no hubo cortes. Pueden ser parte de la narrativa, puede dar miedo, dramatismo.

### **Pre producción de sonido, lectura de guión. ¿Cómo se mejora ese sonido directo?:**

- Lectura y análisis del guión
- Diálogos, personajes y tipos de escenas (Int, Ext)
- Evaluar efectos de sonidos que estén mencionados en el guion (armas). Si se graba en directo o se incorpora en post.
- Guión técnico (cómo lo va a contar, lentes, mov de camara) / storyboard / indicaciones de dirección.
- Selección de equipos de sonido en función de las necesidades de lo que indica el guión técnico.
- Desglose de propuestas sonoras
- Seleccionar las escenas complejas para sonido: son escenas que tienen que ir a doblaje. Se informa a producción.

### **Diálogos del guión**

- Número de personajes por escenas para saber la cantidad de micrófonos (Ex, Int). Las escenas de interior suelen tener menos complejidades.
- Personajes con más diálogos para priorizar los mejores micrófonos, para mantener el mismo micrófono en todo el rodaje.
- Cantidad de micrófonos
- Voces en off, fuera de campo (por más que no esté en campo, de tiene que grabar igual porque le responde al personaje del plano) Si es un personaje que vive lejos y no se va a volver a ese lugar por cuestiones de producción, se graba el off en directo, se va a un lugar y se graba.

### **Reunión con la directora:**

- Consultar y compartir ideas para el sonido directo
- Metodología de trabajo en set.
- Analizar trabajos anteriores de la directora
- Propuestas que no estén en el guión.

## **Pensar en la postproducción**

- Escenas para doblaje
- Sonidos que se necesitaran
- Estudio encargado de la mezcla final
- Modelo de cámara que se utilizará
- Cantidad de cámaras
- Registro en 24 fps / 25 fps u otro. Existe la posibilidad en algunos grabadores, de elegir el timecode de elegir los cuadros en los que quiero grabar. Sirve para el sincro final en post.
- Sincro, claqueta, uso de timecode
- Registro de ambientes en Mono o estéreo

## **Scouting:**

- Visitar las locaciones para chequear los diferentes espacios
- Realizar un informe sobre lo que no es a favor sobre sonido
- Consultar donde se ubicará el generador
- Llevar equipos de sonido para pruebas
- Verificar si se necesita realizar un acondicionamiento acústico para evitar la reverberación.
- Ruidos y horarios de cada lugar.

## **Equipo técnico de sonido:**

- Cantidad de integrantes del equipo técnico en función de las necesidades y recursos de cada proyecto.
- Hacer desglose de locaciones y personajes.
- Reunión con los integrantes del equipo técnico de otras áreas y de sonido.
- Lectura del guión (page to page) con el equipo y directora
- Reunión con directora y diseñador de sonido del proyecto

## **Rodaje**

- Hacer planillas diarias
- Lograr una óptima relación señal-ruido en el registro de diálogos
- Grabar ambientes en todas las locaciones y en todas las jornadas donde hay diálogos y también cuando no hay
- Grabar Wildtracks (sonidos que grabamos sin el apoyo de cámara, se hace en el momento, mantiene la misma dinámica y acción de los personajes). Se hacen cuando un personaje manipula algo con ruido y el diálogo no se escucha.
- Registrar ruidos (motor de autos antiguos) que puedan ser difíciles de grabar en foley
- Hacer descarga y back up diario.
- Respetar una rutina de toma
- Cuidar siempre la ubicación de los micrófonos
- Planificar escenas complejas

- Estar atento a los diálogos, dicción, furcios, ruidos externos que pisen el diálogo, fondos, equipos y voces externas a la escena
- Ruido de ropa, caña, cables, movimientos del cuerpo, etc
- En caso de ser posible tener un equipo básico de sonido alternativo: inalámbrico, grabador, microfono boom, etc.

**Timecode:** Se usa cuando se graba a muchas cámaras o grabadores. El timecode se sincroniza con el timecode de la cámara y el grabador de sonido. El TC tiene su origen en la identificación de los cuadros (frames). Tiene la precisión de al menos un cuadro de vídeo (frame) y permite la sincronización entre equipos de vídeo y/o audio. Permite identificar 24 horas y cada frame (cuadro) de la misma tiene su propia identificación individual de frame, segundo, minuto y hora.

### Elementos del discurso musical

**Leitmotiv:** Frase musical de al menos, como mínimo, 8 compases y pueden ser más. En el cual la música tiene la función de nombrar, señalar y asignar, ya sea un personaje, una idea o un objeto. La frase musical se repite exactamente igual con respecto a las notas. Se repite exactamente igual la frase melódica. Mientras sea igual va a nominar, a señalar, a representar, ya sea una idea, un personaje o un objeto.

- **De personaje:** Es de personajes cuando decimos Batman por ejemplo. Cada vez que tenga que señalar a ese personaje, en su actitud, en su representación, en presencia voy a utilizar ese leitmotiv que lo nombre, que lo asigne. Puede haber varios dentro de la película. Se representa exactamente igual. Puede ser que no esté el personaje, pero que va a aparecer o que tiene que ver con él.
- **De idea:** Un Leitmotiv de idea es como en Simplemente Sangre, cuando aparecen solo los tres personajes principales, algo pasó entre ellos tres, y cuando vuelven a estar juntos aparece ese leitmotiv. También puede ser que estén dos personajes pero que uno de ellos esté pensando en el tercero que falta. Otro ejemplo de idea es cuando un personaje está yendo hacia un lugar (el cual no sabemos) pero suena el Leitmotiv por lo cual sabemos que está yendo a la casa de tal personaje (porque es su Leitmotiv). Otro ejemplo de idea es cuando un personaje siempre que se venga de alguien suena ese leitmotiv.
- **De objeto:** Un ejemplo de Leitmotiv de objeto es en El Señor de los Anillos que siempre se repite esa melodía cada vez que hablen de ese anillo.

**Música incidental:** Música que genera sentido dramático, por eso incidental. Viene del teatro, es un utilizada también en el teatro. Pero ya existía en la ópera, usaban todos estos elementos del discurso musical. Sigue los acontecimientos dramáticos

de la trama. Se usa dentro de las acciones dramática, aquellas acciones que tiene carga de sentido de la historia que estoy contando. Suele ser comúnmente música original.

**Música descriptiva:** Describe, no da carga de sentido, trabaja en similitud, en empatía con la imagen.

**Música de fondo:** Es música de inclusión, que ya existe, es diegética (está dentro de la escena). Música que sale de la radio, es música de contexto del espacio, y también es de contexto de tiempo, de época. Sitúa la obra en un contexto de espacio- tiempo y social o religioso. Tiene que estar en la diégesis o intradiégesis (escuchamos la música pero no vemos la fuente). Los personajes interactúan con ella. En SADAIC ellos consideran música de fondo a la música incidental, descriptiva, original, la música en general de toda película, es lo más caro que hay, lo hacen para no tener que clasificar todo el tipo de música de la película. Y depende la cantidad de minutos que utilice la película varía el precio. El leitmotiv sí tiene un lugar fijo. Depende de la producción. Primero se paga el derecho de autor y luego de paga en SADAIC por la sincronización de ese tema.

La música son re interpretados para poder ubicarlos en la mezcla. La música de fondo la puedo poner en mono o stress y usarla en un disco o una grabación.

**Voz, música y frecuencias:** La música se pone por frecuencia, no por instrumentación. Suele pasar que la música puesta sobre la voz es más cara, porque la voz puede tener la misma frecuencia que un instrumento (flauta, guitarra). Si nos manejamos dentro de un rango de Herzios, tenemos que tener en cuenta la frecuencia de la voz para no enmascararla, porque comparten la misma frecuencia. También puede pasar que se enmascara por los ambientes. Pagamos por la sincronización de estas músicas.

**Tema preponderante:** Tiene la misma función que Leitmotiv, pero sufre las variaciones dramáticas de la película. Puede ser un motivo musical, pero puede tener variaciones (más dramáticas, más rápidas) donde lo muestra en un contexto y luego en otro. Ese tema a medida que avance la película sufre variaciones. Se mantiene el motivo, pero puede tener una fuga por ejemplo, tiene variaciones (melódicas o armónicas). El ritmo puede cambiar, también en el Leitmotiv. . Sigue las incidencias de la historia. La misma composición tiene otro carácter dramático.

**Música y escala:** La música cuando asciende en la escala, si voy hacia arriba, genera más impacto. Pero si desciende es más oscuro, es más sugerente. El tono menor es más triste y el tono mayor es más alegre.

**Serículos:** Son efectos sonoros con el mismo propósito que el leitmotiv (nombrar, señalar, asignar) pero es onomatopéyico, es solo un sonido. Puede ser un sonido

generado por la voz, por cualquier instrumento, se puede inventar. En relación a algo que da un indicio que algo va a pasar o está pasando. Es parte interesado del relato y del sentido de lo que va a pasar, está ligada a un personaje, a una idea o una situación.

Si nosotros queremos hacer una recomposición o un arreglo musical del tema original, además de SADAIC, tenemos que ir a CAPIF y pedir una autorización por la versión que estamos haciendo sobre el tema original.

Para generar dramatismo tendría que recurrir a un género musical posterior al romanticismo, cuando se empiezan a usar las notas cromáticas, una al lado de la otra, porque son sugerentes y generan misterio y un sentido trágico.

**Simultaneidades:** Es muy raro encontrar dos simultaneidades que sean diegéticas en el mismo momento. Osea cambio el plano sonoro por más de que suenen a la vez.

**Estética:** Cuando uno decide o provoca una estética propicia una sensación. La estética que genera una sensación, esa sensación transmite una emoción y un sentimiento.

**Sentido:** Es retroactivo. Después de que escucho una pieza musical o veo una película puedo decidir si me gusta o no me gusta. Pero la pudo pensar después de haberla visto.

En la literatura y la escritura vemos como el sentido retroactivo de una frase cambia a medida que yo vaya haciendo hacia atrás. Esto sucede con la música, con la literatura y con la imagen. A medida que yo voy viendo el desarrollo, voy viendo el sentido retroactivo y entiendo cual es el verdadero sentido de lo que quise expresar. Esto es está en la formulación de como hacemos nuestros Tp. A medida que vamos desarrollando tenemos que tener en cuenta cuál es el sentido retroactivo de ese uso. Por eso el sentido del Leitmotiv, es leitmotiv cuando veo veo que se repitió muchas veces y me doy cuenta que es leitmotiv, que tipo de leitmotiv cuando lo veo ubicando (cada vez que aparece esa mujer,. a pesar de que puede no estar, el sentido retroactivo a mi ya me dio un sentido que me hace creer que ella estaba). Marca su presencia en la señal. Por lo que la música posee estética, que transportan sentido y emoción. Por eso cuando escuchamos una música después de haberla escuchado le encontramos un sentido y nos transmite una emoción, así funciona la percepción y también es la manera de comunicar la percepción al espectador. La imagen y la música se fusionan y aportan una nueva estética, es decir que, la música tiene su estética y la imagen tiene su estética. Y ambas, fusionadas tienen una nueva estética. Si cambio la música pero dejó la misma imagen, la estética va a ser diferente. Y si tenemos una misma música que la



usamos para dos situaciones o contextos diferentes, vemos que la misma música con el cambio de imagen tiene una estética y un sentido diferente.

La emoción y el sentido no son cosas separadas, se interpretan la una a la otra. La banda de..., que da cuenta física de donde nuestros sentidos y nuestra percepción unen, en ese encuentro, la emoción y el sentido que produce esa imagen y esa música. Es decir, eso que estoy produciendo en el público, tiene una representación topológica en el imaginario. Por un mismo lado, por donde transcurre la emoción se cruzan y generan el mismo sentido sin cambiar de lugar. Este es el símbolo topológico que representa el sentido y la emoción como interlocución del espectador.

Son dos artes sincrónicas (la estética y el sentido).

### **Diálogos y efectos teóricos (24)**

#### **Edición de diálogos:**

- Cuando tenemos una voz y una música, ambos sonidos se miden a través de frecuencias. Y si nos metemos en el rango de frecuencias de las voces las enmascaramos.
- Organiza y gestiona el material que llega todo mezclado, no grabamos cronológicamente. Saber con qué contamos y con qué no.
- Suaviza transiciones entre planos. Nos mandan un material que ya pasó por una edición. 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. Se graban ambientes antes de arrancar el rodaje para las transiciones. El lugar donde se hacen más cambios es en el montaje.
- Soluciona problemas de articulación, superposiciones de diálogos y errores. Se pisan dos diálogos de dos personajes, si pasa en el directo es porque fue un error.
- Muchas veces con tomas alternativas. Si el montaje elige una toma pero el sonido es malo, puedo probar con otra toma a ver si funciona.
- 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.
- Puede proponer cambios que mejoren la historia. Un personaje queda de espaldas y sigue hablando. 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 (la cinta del micrófono hace ruido).
- Reemplaza secciones de diálogos corrompido (viento, manipulación de caña)
- Determina e informa 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 departamento
- Prepara las pistas de diálogos para la premezcla de diálogo.
- Colabora en la premezcla de diálogos y puede hacer correcciones.

### **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.

### **Acerca de la voz - la audiovisión**

Necesitamos nombrar de alguna manera, una nueva realidad que es la de audio ver. Porque hasta tal momento hacíamos y hacemos miramos una película, él plantea

que no solamente miramos una película, sino que además la estamos audio viendo. Porque la experiencia completa tiene que ver con mirar y escuchar. Nombra esta audiovisual como una relación entre sonido e imagen, plantea esta cuestión de que no tiene sentido analizar a imagen y sonido por separado. “No se ve la misma cuando se oye y no se oye la misma cosa cuando se ve”. Esta frase quiere significar que cuando miramos y oímos construimos un sentido, que si no tuviéramos el sonido no veríamos una película de la misma manera. Lo mismo sucede cuando escuchamos sin ver un determinado tamaño de plano.

**Contrato AV:** No podemos pensar al sonido como un reflejo de lo que sucede en la imagen y no podemos pensar que la imagen pueda transmitir toda esa información, nos falta el sonido. Por esa yuxtaposición de imagen y sonido.

### **Valor agregado:**

- La relación más importante entre estos dos elementos es el valor agregado, que es expresivo e informativo. Funciona en primer lugar la idea de sincronismo entre sonido e imagen, la síncrexis que permite anidar una relación inmediata entre lo que se ve y lo que se oye. Son los sonidos que se desprenden naturalmente de lo que se ve y están contenidas en la imagen. Vemos a una persona revolviendo el café y escuchamos la cuchara. Ahí cumple una función informativa. En cambio si hay un plano de tres personas en una playa y con el sonido podemos decir que esa playa está llena de gente, el sonido está enriqueciendo la imagen dándole ese valor informativo y expresivo.
- **Texto sobre la imagen:** El cine es vococentrismo y es verbocentrismo. La voz está puesta en primer plano y el resto de la banda se amolda a ella. Está puesto en primer plano porque la voz llama la atención, el resto de los sonidos van a estar funcionando en un nivel menos consciente. Por ello la importancia de la voz, porque le da soporte a la expresión verbal. Por eso también el cine no es solamente vococentrismo, sino también verbocentrismo. La voz centra y atrae la atención.
  - ❖ **Verbocentrismo:** No solamente importa lo que se está diciendo, sino también los aspectos de la palabra, el significante de la palabra y la resonancia del sonido. Importa el tono y el ritmo con el que se dice algo. La voz no se limita a ser vehículo de la palabra, sino que esas voces por cadencia, tono, timbre, etc pueden contradecir al texto, afirmarlo, volverlo violento o cómico. Tiene textura y complejidad narrativa. Los dos aspectos de la voz son la palabra (significante) y la resonancia (sonido).
  - ❖ **Cuerpo biológico:** La voz se emite y resuena en el cuerpo.
  - ❖ **Cuerpo social:** La palabra tiene significantes, somos seres que emitimos sonidos con sentido.

**Localización de la fuente:** Tenemos solo una imagen visual limitada y estructurada dentro de ese cuadro visual, se dispone respecto de ese cuadro visual, hay un sola pantalla de cine de la cual espectamos. Los sonidos no tiene un continente sonoro, se disponen respecto del cuadro visual.

- **In:** La voz diegética vehiculiza el texto que se desprende de los personajes y pertenece al mismo espacio tiempo, es sincrónico. Es diegética.
- **Off:** Se distribuye respecto de lo que se ve en la imagen. Está la intradiégesis, extradiégesis y acusmática. Son casos donde no vemos el sonido dentro de la imagen, no hay sincronía con la imagen.

**Sonido:** La cuestión no es ¿Dónde está? Sino ¿De donde viene? Puede estar contenida o no en la imagen. Podemos establecer que los sonidos no provienen del cuadro sino de otro lugar. Hay una especialización mental, qué es lo que sucede en ese espacio.

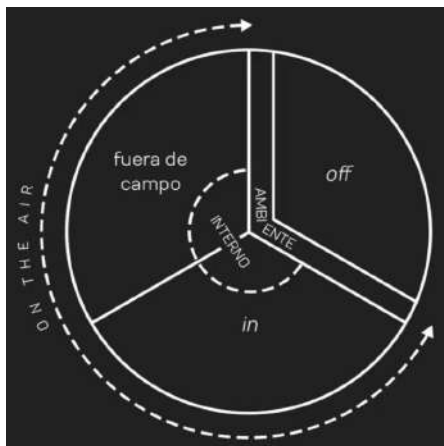
**Acusmatica:** Sonidos que no son emitidos dentro del alcance visual. Es el campo del off. Puede ser visualizado (In) y después acustizado (Off o fuera de campo) o al revés.

**Cuadro de Chion:** Tenemos las zonas visualizadas (in) y en las zonas acusmáticas (off, fuera de campo). Puedes ubicar también lo intradiegético, diegético y extradiegético dentro de lo plantea Chion.



**Voz over:** Es extradiegética, sucede en un espacio tiempo distinto al de la escena. No interactúa con los personajes, sólo la oye el espectador, le habla al espectador es informativa. Tiene carácter narrativo, introduce el relato. Puede ser un narrador. Suele estar al comienzo pero siempre introduce un relato. Recurso del director para proporcionar información que no se puede proporcionar de otra manera. Cuando sabemos que la voz es de un personaje generalmente hay un primer plano de él para entender que pertenece a él.

**Intradiégesis:** ¿Qué pasa con la voces proveniente de personajes que están de espaldas y en cuadro? ¿Qué pasa con la voces que proviene de dispositivos que también puede encontrarse encuadrado, en el caso de una contestadores automáticos en la cual escuchamos que la proviene de ese dispositivo, no lo vemos al personaje, está detrás del cuadro? ¿Qué pasa con las voces interiores, ya sean voces de la conciencia, recuerdos, pensamientos? Por lo que plantea que además de tener el fuera de campo, el off y el in tenemos un sonido interno, un sonido ambiente y on the air. Los sonidos ambientales son sonidos territoriales, para delimitar un lugar, construir un espacio particular con sonido. Va a haber sonidos internos que corresponden a interior tanto físico (latidos) o pensamientos, recuerdos y el on the air que son los van a ser retransmitidos eléctricamente. Los delimita de forma porque los sonidos ambiente van a empezar a formar parte del in y de fuera de campo, mayormente están en fuera de campo. Los sonidos internos van a estar también en el in (latidos) pero también en el fuera de campo (pensamientos, recuerdos, conciencia), y el on the air eta por fuera de todo esto por son retransmitidos electrónicamente.



**Sonido interno:** Hay dos aspectos, uno físico y otro mental. Lo físico son las respiraciones, jadeos, etc. Lo mental es de origen imaginario (voces del pensamiento, recuerdos, conciencia). Podemos darle un destino a la procedencia de la voz. Podemos saber a quién pertenece.

**On The Air:** Es retransmitida electrónicamente, ya sea una radio, teléfono, etc. Puede ser intradiégetica: en el mismo espacio/tiempo, pero no vemos la fuente o diégetica e identificar de dónde es que proviene. Her es un ejemplo, ese personaje nunca va existir, pero va a ser parte de la narrativa.

**Ser acusmático:** Ser acusmático no es lo mismo que acusmatica. Acusmatica son todo esos sonidos que no son parte de la imagen, que son parte de la diégesis o no (pueden estar en la extradiégesis o intradiégesis). El ser acusmático tiene que ver con una voz sin cuerpo, que no tiene que ver con identificar a un ser. Este ser acusmático es parte de la intradiégesis, pertenece al fuera de campo (porque no tiene cuerpo, es solo una voz que pertenece a un ser indeterminado, no podemos

atribuir esa voz a un sujeto). Este ser interactúa con los personajes (no es una voz over, no es la del narrador, es intradiegética).

- **Intradiegética:** Sucede en el mismo espacio tiempo, pero no vemos la fuente.
- **Desacusmatización:** La voz toma cuerpo en un personaje

**Construcción de la voz:** La voz son todos los elementos y sonidos que son emitidos por los personajes y que nos brindan información acerca de ellos y de qué manera se desarrollan las acciones.

- Escritura y reescritura de los diálogos. Se modifica el proyecto a lo largo del tiempo o porque se incorporan nuevas personas al equipo técnico.
- Búsqueda de los personajes: Características del personaje, cómo es, cómo habla, cómo se comunica con los demás personajes. Todo va tomando sentido cuando hacemos el casting, tenemos la interpretación del guión con los mismos actores.
- Interpretación del guión y personajes por los actores
- Sonoridad de las voces. Cuando tenemos los actores tenemos la sonoridad de la voz, cómo suena, cómo se mueve vocalmente ese personaje tanto en la interpretación como en el sonido. Grabar el casting con cámara y sonido y escucharlo en un ambiente acostumbrado. En los ensayos hay que buscar la actuación de este personaje, la interpretación.
- Ensayos con los actores: Reescritura a partir del ensayo. Cuando ponemos la voz en el cuerpo de los personajes se modifican cosas, hay improvisaciones, hay modificaciones de palabras y de la expresión del personaje.

**La voz:** Es un elemento muy poderoso del que puede servir el realizador. Sirve para:

- Caracterizar a un personaje:; Como se mueve, que info nos puede dar sobre la vida de los personajes, sobre el relato
- Transmitir sentimientos: que nos aporta en términos de narración, cual es el sentido, que nos transmite emotivamente. La voz se tiene que acercar a ese personaje que nos imaginamos.
- Conmover al espectador: Hay que trabajar el sonido desde lo actoral y lo emotivo según la emoción que nuestro relato necesite.
- Dar información
- La voz está implicada en los diálogos, gritos, llanto, risa.
- Los seres humanos emitimos sonidos con sentido, tenemos un lenguaje con el cual nos comunicamos
- La voz se modula según: En todas estas características encontramos el clima, y de que se trata la película, encontramos los elementos para ver el sentido y la emoción.
  - ❖ **Timbre:** Donde se mueve la frecuencia principal con la que estamos trabajando nuestro registro vocal y sus armónicos. Ya que rebotan

según el recinto en el cual estemos trabajando, si es una voz que se grabó en set o en post.

- ❖ **Tono:** En que situación se encuentran los personajes y como se expresa. Nos es lo mismo abrir un corto con un tono alegre o triste dependiendo el genero que estemos trabajando y de la escena
- ❖ **Cadencia o ritmo:** Depende del género también.
- ❖ **Acento o intensidad:** Que se le imprimen a las palabras, la manera de subrayar una frase u otra al hablar. La intención con la que decimos las palabras en distintos tonos y la intención.
- ❖ **Dicción:** La inteligibilidad del texto. Cómo se expresa en términos de que construye ese personaje.
- ❖ Sonidos no discursivos (gritos, estornudos, tos, socialmente pautados).

La importancia de cómo abrir un relato y de lo que transmite esa voz a nivel sonido y narrativo se encuentran en los primeros 10 minutos de la película, pero después se debe sostener.

### **Texto vs Oralidad:**

- La expresión gráfica de un texto/diálogo es distinto, en cuanto al lenguaje, a un diálogo cotidiano. Es complicado que la lingüística de un diálogo se corresponda a nuestra manera cotidiana de hablar y expresarnos.
- Las personas pierden signos del lenguaje: No siempre se comunican correctamente y a veces no se logra explicar. Se modifica el lenguaje, porque como personas sociales.
- El habla se organiza en estructuras diferentes a las que se enseña el lenguaje cinematográfico.

### **Complejidad de la construcción oral:**

- Apropiación del lenguaje particular: Nuestra palabras y la forma de expresarnos da información acerca de nuestro contexto, de nuestro círculo social
- Elementos discontinuos: La repetición, la deriva, la sobreimpresión de temas (hablamos de un tema y pasamos a otro sin hilar un contenido con el otro, se mezcla el diálogo), los tiempos verbales.
- Variaciones sonoras: Tono, timbre, ritmo (hablamos más lento cuando estamos más nerviosos), silencio, pausas. Las emociones generan modificaciones en el diálogo.
- Estructura particular: Formas de organizar las frases. Cada persona cuenta anécdotas o chistes de maneras distintas porque cada uno organiza esas frases según sus propias palabras, según su propia forma de narrar.
- Formas de narrar
- Gesticulación: Lo que digo, cómo lo digo, y con qué corporalidad lo digo.
- Cómo vamos a grabar ese personaje, cómo vamos a pos producirlo para que transmita la emoción o el sentido que queremos.

## Consideraciones

- ¿Qué información busco brindar a través de una voz? ¿Para qué la pongo, que me aporta? La voz es una cicon.
- ¿Cuál es el sentido de la voz? ¿Para qué está puesta esta acción, cuál es el sentido, por qué y para qué?
- ¿Qué emoción tienen que transmitir? La narración y la emoción van de la mano. No todas las voces van a generar la mayor emotividad, depende del relato, de la escena, del film. Siempre va a haber una emoción que atraviesa al actor como al espectador. Hablamos de la interpelación entre la pantalla y el espectador, a quién le hablamos, qué le decimos y cómo los transmitimos
- ¿Qué cosas busco en un casting? ¿Qué sonido tiene la voz de ese personaje o ese actor?
- ¿Cómo registrar las voces? ¿Con cuántos micrófonos debo registrar, con qué espacio voy a trabajar para saber el tipo de micrófono?
- ¿Qué voces van a doblaje o post producción? En el caso de ser un relato que tengo que ir más para el lado de la post, cómo se registra esa voz y como proceso ese doblaje o esa voz en off para que empate con ese sonido que ya trabajó en el in.

Todo esto es para caracterizar a los personajes. ¿Dónde va a estar ubicado el personaje y que tiene que transmitir? Como las escenas no se registran en el orden lineal, el actor se puede perder y puede que no sepa qué es lo que tiene que decir o como lo tiene que transmitir. Es importante saber de dónde viene y adónde va, y en qué lugar está parado. Es importante el lugar que ocupa la voz en las narraciones. En el documental siempre hay una voz que relata, acerca de cómo se va a llevar a cabo la historia, debe ser pensada la caracterización de esa voz, la estética del sonido que tiene esa voz que empata con la imágenes que estoy mostrando, el ritmo con el que estoy relatando y la colorimetría del relato de la imagen. El carácter con el que se va a tomar esa enunciación tiene que ver con el diseño, con la estética con la que se logre esbozar ese producto AV. Con respecto a los personajes cuando uno decide el tono y la caracterización hay un seguimiento del director de cómo van a ser esos personajes. Hay que tener una decisión de entrada de cuál va a ser el tono de esa voz (además de cómo lo voy a poner, la característica del registro, del micrófono), sino qué tipo de voz voy a elegir para la caracterización.

## Doblaje

Cuando se hace doblaje, hay que eliminar todo el sonido de la película. Se mantiene la música (que no es parte del sonido directo). Se sabe desde la pre que esa película va a tener el doblaje, hay que agregar ambientes, hacer el foley de nuevo, todo el sonido de nuevo ahí le agregamos el idioma que queramos. La producción tiene que saber si se va a rodar doblaje. La música viene de otra etapa, se hace en post. Y si hicimos foley en post también puede quedar en la banda sonora cuando



se haga el doblaje. En toda mezcla y banda sonora se trabaja con los planos sonoros (niveles que va a tener en la mezcla). Hay que pensar que plano sonoro va a tener la voz cuando hagamos el doblaje. Cuando nos acercamos a una fuente sonora las frecuencias altas se perciben más, se escuchan más. Se tiene muy en cuenta el punto de vista de la cámara para determinar el punto de vista del sonido. Cuando hay movimiento de sonido, se mueve una fuente sonora dentro del plano, las voces van a estar al centro, no paneamos porque el personaje se fue a la derecha, salvo que se busque un efecto sonoro.

Hay diferentes tipos de sonidos:

- Reales
- Fantásticos
- Naturaleza
- Sonoros musicales

**Efectos sonoros:** Hablamos de postproducción, es raro trabajarlos en el sonido directo. La función principal es otorgar realismo, dramatismo, comicidad, espectacularidad, remarcar. Salvo aquellos sonidos que están solo en rodaje. Pueden representar:

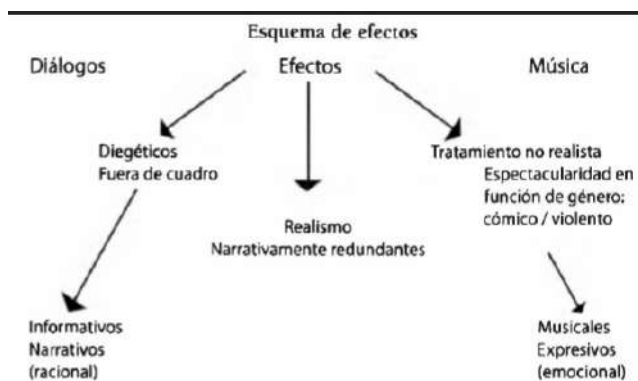
- Objetos
- Movimientos en el espacio/ tiempo
- Estados emocionales: se siente mal, está contento y se pone un efecto sonoro para enfatizar esa emoción.
- Proceso de pensamiento
- Contacto físico entre objetos. En una escena de pelea, el sonido de un golpe es menor en la realidad, pero están marcados con un efecto sonoro para lograr ese efecto, ese sonido.
- Escenarios
- Entidades irreales. Usado en el género de terror. Suelen ser sonidos graves, que aparecen de la nada, se suele usar el stereo, el 5.1.

**Tipología de efectos sonoros:** A partir de la expansión de la radio en los años 30, los efectos de sonido recibieron un nuevo impulso: era necesario conseguir el máximo realismo en un medio dramático que no contaba con la imagen como factor principal. Según su origen pueden ser:

- **Efectos originales:** procedentes de las tomas de sonido directo o sonido de Producción. En el directo hay algo que funcionó y se usa como un efecto sonoro.
- **Sonidos característicos:** Cuando el efecto que usamos es una imitación de lo que sería el sonido real del objeto que está sonando. Puede reconocerse, pero no es el original, suponemos que es ese sonido el original. Imitación del sonido natural / original.

Según su función se distinguen entre:

- **Sonidos objetivos:** aquellos que suenan como consecuencia de la aparición de la imagen de un objeto que emite el sonido.
- **Sonidos subjetivos:** aquellos que apoyan una situación anímica o emocional de la trama o de los personajes, sin que necesariamente el objeto productor del sonido aparezca en la imagen. A veces ni sabemos que es, no lo vemos. Depende del género de la película. En ciencia ficción y terror hay un montón para utilizarlos en la manera de narrar.
- **Sonidos descriptivos:** aquellos que no representan a ningún objeto visible de los que aparecen en la imagen, sino que son abstracciones o idealizaciones de los sonidos supuestamente originales. Podemos considerarlos como sonidos metafóricos. Remarca, alguien pasa en el fondo y ponemos un grave para focalizar en esa persona.



**Silencio:** El silencio podemos entenderlo como un tipo de sonido especial. No existe, siempre hay sonido. No tenemos la costumbre de vivir en un mundo en el cual las cosas no suenan. El AV nos da ese plus de hacer como si no se escucha. Nunca es 0, siempre hay un nivel muy bajo de ambiente o de algún sonido. Se divide en:

- **Objetivo:** corresponde a la ausencia real de sonido en la narración
- **Subjetivo:** cuando el silencio se utiliza para crear un ambiente emocional concreto.

**Ambientes:** Sonidos que pertenecen al entorno y que lo definen espacialmente. Su función principal dar realismo (o verosimilitud) y profundidad a los espacios que aparecen en pantalla. Pueden también ser parte importante de la narrativa y las atmósferas emocionales de un personaje, una escena o de la estética de la película. Definen el espacio sonoro en donde se desarrolla una escena. Esto puede ser: Se escucha el ambiente interior, el exterior o ambos. El ambiente puede ser registrado de manera natural y contener los elementos necesarios para ser utilizado como tal: Ambiente de bosque, ambiente de ciudad, ambiente de bar, etc. También puede ser el resultado de una adición de elementos

que sea percibido como un solo elemento. Al igual que los efectos de ciertos géneros cinematográficos, los ambientes pueden ser de diseño, es decir, elaborados a partir de sonidos sintetizados procesados digitalmente.

