GUÍAS DE CINE CINEDFEST

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. © FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados.

GUÍA 4: POSTPRODUCCIÓN

1. ¿Qué es el Montaje?	página 2
2. Tipos de Montaje	página 4
3. Los Programas de Edición	página 6
4. La Edición	página 12
4.1. La Catalogación del Material	página 13
4.2. La Sincronización	página 14
4.3. El Pre-Montaje	página 15
5. Las Transiciones	página 16
6. Los Créditos	página 19
7. El Etalonaje	página 22
7.1. Ejemplo Corrección de Color	página 23
7.2. La Dominante de Color	página 25
8. El montaje de Sonido	página 28
8.1. Aportaciones del Sonido al Cine	página 29
8.2. Sonido Diegético y No Diegético	página 30
8.3. Los Componentes de la Banda Sonora	página 31
8.3.1. BSO: Las Voces	página 31
8.3.2. BSO: La Música	página 32
8.3.2.1. Fuentes de origen de la música	página 33
8.3.2.2. Música Libre de Derechos	página 34
8.3.3. BSO: Los Efectos de Sonido	página 38
8.3.4. BSO: El Silencio	página 38
8.4. Transiciones de Sonido	página 39
8.5. Filtros de Audio	página 42
8.6. El Encabalgamiento Sonoro	página 45
8.7. El Plano Sonoro	página 46
8.8. Las Mezclas	página 47
9. La Copia Final	página 48

1. ¿QUÉ ES EL MONTAJE?

Una vez que hemos conseguido grabar todo lo que teníamos planificado, llegamos a la **última fase creativa**: la **postproducción**.

El montaje "da vida" a una película. La multitud de tomas grabadas, son piezas dispersas que cobran sentido cuando son ensambladas hábilmente para contar una historia coherente. El montaje contribuye en gran medida al efecto que la historia causará en los espectadores.

La idea del montaje está presente en todo el proceso de creación de la obra audiovisual, desde el guion literario, pasando por la planificación técnica, hasta la edición definitiva. Esto significa que el **montaje está íntimamente ligado a la realización**, es decir, que cuando planificamos técnicamente los planos que vamos a rodar lo hacemos pensando en que éstos sean editados según lo planificado.

Por ejemplo, si hemos rodado las escenas **de manera muy fragmentada** (muchos valores de plano y posiciones de cámara) el montaje será dinámico desde el punto de vista de los cortes de edición y de la cantidad de planos que contendrá.

Si por el contrario hemos hecho una puesta en escena basada en una **menor fragmentación** (plano secuencia o pocos números de plano) el montaje tendrá pocos cortes de edición y se sustentará más en el ritmo interno del plano.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

Tenemos que tener en cuenta algunos **aspectos muy importantes** a la hora de sentarnos a editar:

FLUIDEZ NARRATIVA

Una película debe presentar un **flujo continuo y lógico de imágenes**, complementadas con un sonido que describa el suceso de una **forma coherente**. De esta manera al espectador le llegará un mensaje verosímil.

Por ello es importantísimo cuidar el **raccord o continuidad** entre planos o escenas.

PERMANENCIA DE LOS EJES

Hay que **respetar en el montaje los ejes de acción o de miradas** que hemos planificado previamente, a no ser que queramos desubicar a posta al espectador.

Recuerda y repasa lo que hemos aprendido sobre el **eje de acción** y como **pasar al otro lado**.

EQUILIBRIO EN LA ESCALA DE PLANOS

El uso de los **valores de plano** en la edición es esencial para contar la secuencia de manera lógica y con coherencia respecto a la **escala emocional o narrativa** de lo que sucede en la escena.

El correcto uso de los **planos más abiertos** (planos medios, generales...), asociados al **valor narrativo o descriptivo**, y el uso de los valores de **planos más cerrados** (primeros planos) como **vehículo expresivo**.

DURACIÓN DEL PLANO

Los planos tienen un límite temporal en el montaje final y se **agotan a sí mismos** en un momento determinado, es decir, **hay un momento en el que aburren**.

Justo en ese momento hay que pasar al siguiente plano y el **control de este punto es esencial para el ritmo** del montaje.

ELIPSIS TEMPORALES

La **supresión** de aquellos hechos o **momentos que no interesen** al espectador dotará de **fluidez** a la historia.

Las **elipsis temporales** son fundamentales en el montaje.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

2. TIPOS DE MONTAJE

Todas las historias ya están contadas, pero lo que hará que unas se distingan de otras será **la forma de contarlas**, es decir, desde qué punto de vista la contamos.

Veamos de qué manera podemos hacerlo a través del montaje:

FRAGMENTACIÓN NORMAL

Los cortes de plano llevan una **cadencia normal** y acompañan la puesta en escena clásica o transparente.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/bZiT9mq3E0s

MONTAJE LINEAL

En el montaje **lineal o continuo**, la duración de los planos editados coincide con la duración real de la acción representada, con lo cual **respeta la cronología normal del tiempo**.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/DrH1td_om04

MONTAJE ELÍPTICO

Se comprime el tiempo mediante la **supresión de momentos o hechos que no interesan al espectador** y que nos ayuda a dotar de **mayor ritmo** al mensaje audiovisual. Asimismo, se puede hacer lo contrario: dilatar el tiempo para generar una reacción psicológica concreta.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/RLzI5JHv_bg

MONTAJE PARALELO

Se presentan **alternativamente dos acciones diferentes**.

Pueden ser simultáneas o no en el tiempo.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

MONTAJE SIMBÓLICO

Dos imágenes que supuestamente no tienen **nada que ver entre sí** se utilizan para crear una **asociación de ideas** en el espectador y crear a sí un mensaje ideológico a través de la metáfora.

FLASHBACK

Se representa una acción que se supone anterior a la representada en el plano precedente, es decir, es una **evocación al pasado**.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/XsXMms5k3-U

FLASHFORWARD

Se representa una acción que se supone posterior a la representada en el plano precedente, es decir, es una **anticipación del futuro**, algo que va a ocurrir más adelante.

RALENTIZADO

La acción se dilata en el tiempo a través de la **disminución de la velocidad** de la acción.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/aaAblRzd2S0

ACELERADO

La acción se comprime en el tiempo a través del **aumento de la velocidad** de la acción.

PANTALLA DIVIDIDA

La pantalla **se divide en varios trozos** que cuentan diferentes acciones o varios puntos de vista de la misma acción.

MONTAJE CONSECUTIVO

Pasamos de un valor de plano a otro u otros desde una misma posición y ángulo de cámara.

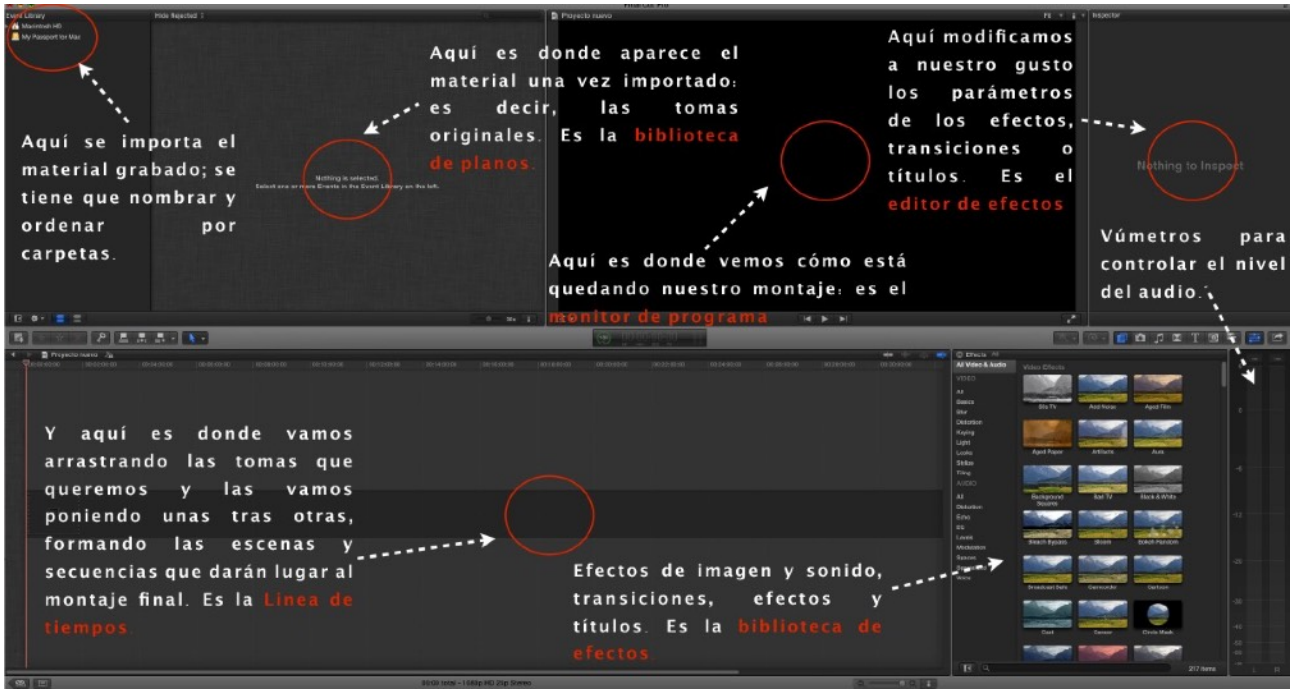
© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

3. LOS PROGRAMAS DE EDICIÓN

Para hacer el montaje de tu cortometraje, utilizaremos programas **editores de vídeo**.

Puedes utilizar los programas que traen de fábrica los ordenadores o puedes invertir en programas profesionales, todo depende de la gama de posibilidades que quieras tener para obtener el producto final. Los programas profesionales tendrán un costo mayor pero tienen mejores prestaciones.

La mayoría de los softwares tienen una **configuración de pantalla similar**. En la imagen de la derecha, puedes ver las diferentes opciones que aparecen de una manera general en los editores de vídeo.



Hay multitud de programas de edición de vídeo, nosotros te vamos a nombrar algunos de los más utilizados, indicándoles además algunos tutoriales de los muchos que podrán encontrar en internet para aprender a utilizarlos:

- **Windows Movie Maker**
- **Adobe Premiere**
- **Imovie**
- **Final Cut Pro**
- **Avid**

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

Veamos algunos detalles de ellos:

> WINDOWS MOVIE MAKER (PARA PC)

Si utilizas el sistema operativo de Windows, puedes utilizar el Windows Movie Maker.

Es un editor de vídeo sencillo que viene con el sistema operativo, por lo que lo tienen instalado todos los usuarios de Windows.

Si no puedes acceder a un editor de vídeo más profesional, con éste podrás montar tu cortometraje.

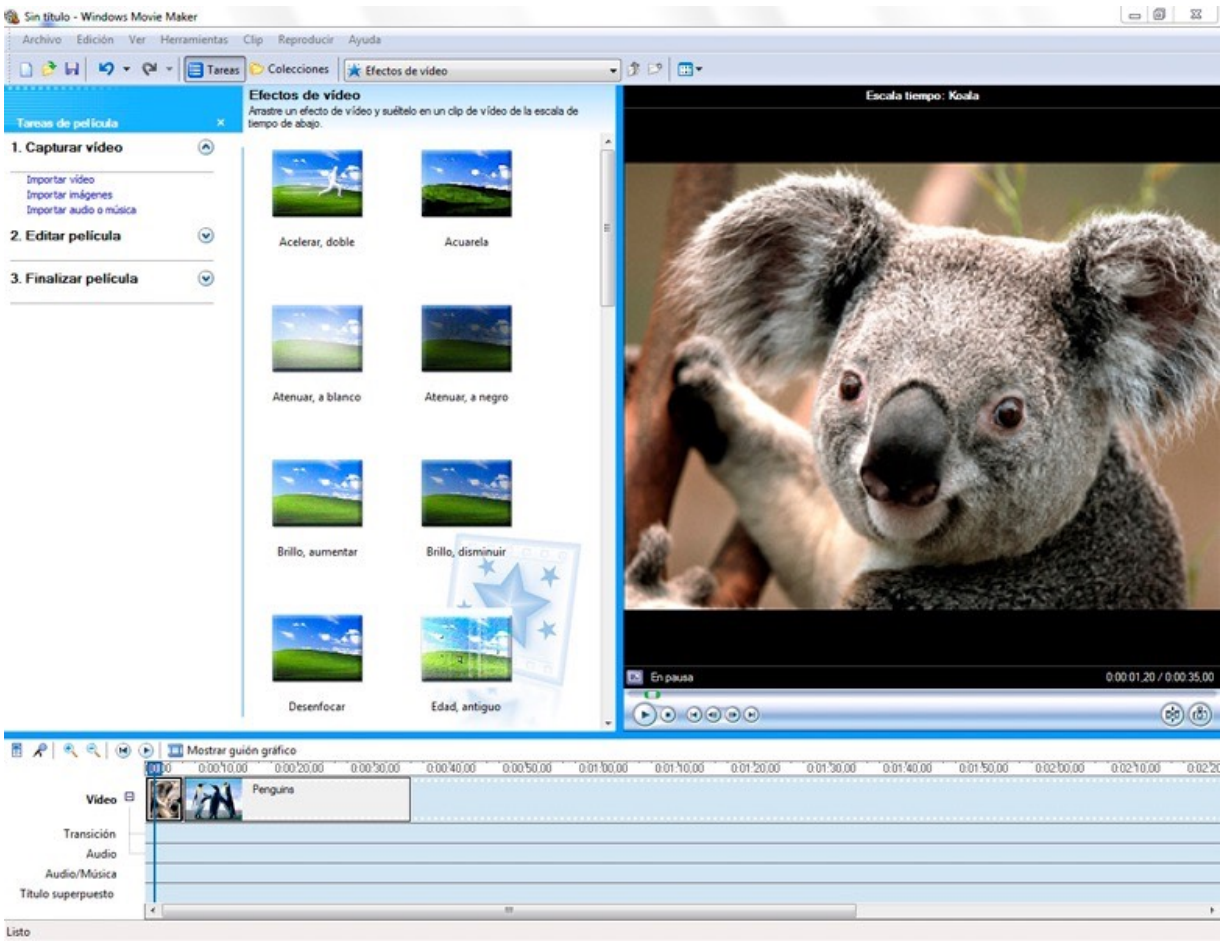
RECURSOS EN LA RED

> Tutorial Windows Movie Maker del INTEF
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/104/cd/m4/windowsMMpresentacion_demo_skin.swf

> Tutorial Windows Movie Maker de EducaMadrid
http://www.educa.madrid.org/web/colegio1/Coordinadores_TIC/WinMovMak/WinMovMak.htm

> Información oficial Microsoft
http://windows.microsoft.com/es-419/windows-vista/getting-started-with-windows-movie-maker

Y si no lo tienes instalado, aquí te dejamos el link de la descarga oficial de Microsoft:
> Descargar Windows Movie Maker
http://windows.microsoft.com/es-419/windows-live/movie-maker#t1=overview



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> ADOBE PREMIERE (PARA PC Y MAC)

Editor de Vídeo profesional, disponible para **PC** y para **Mac**.

Un standard dentro de la industria audiovisual.

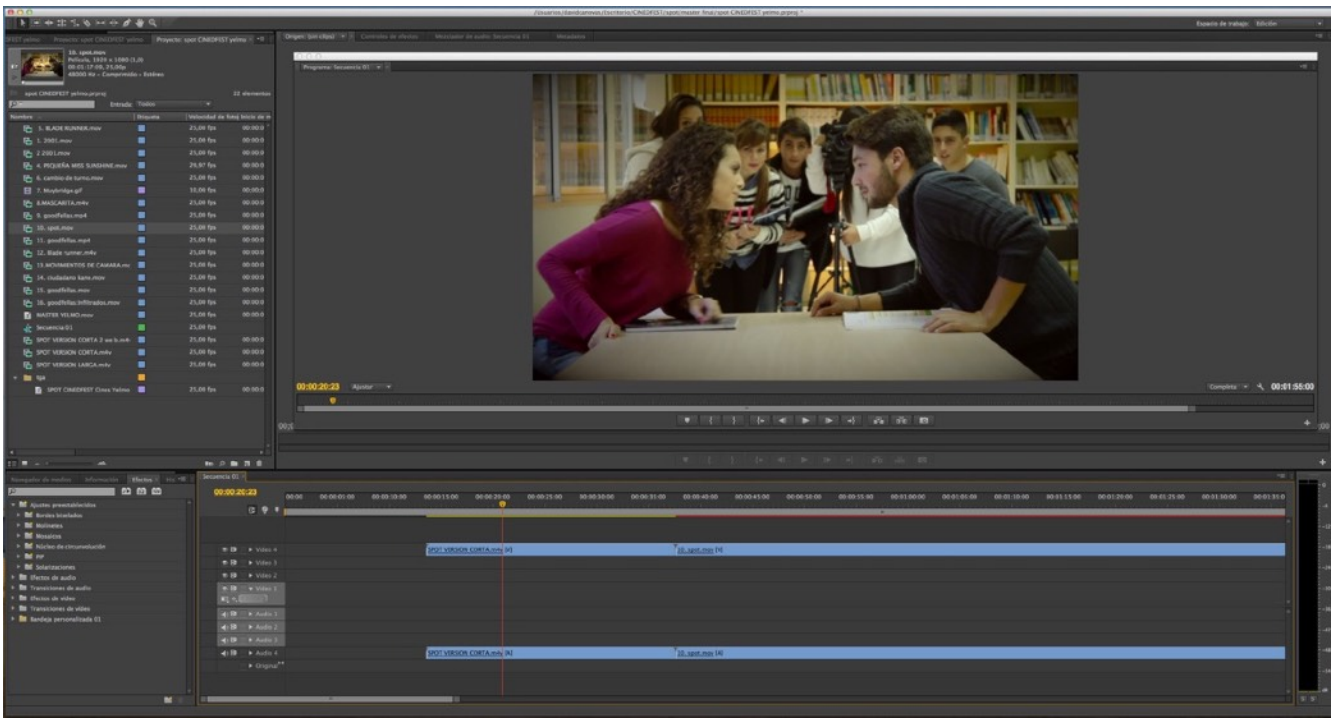
Tiene **muchísimas prestaciones**, si puedes, deberías intentar editar con este programa, al principio te puede costar un poco, pero cuando empieces a trabajar con él, descubrirás todas las posibilidades que te ofrece.

RECURSOS EN LA RED

> Manual Adobe Premiere CC
http://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere_pro_reference.pdf

> Video Tutorial Adobe Premiere por norender
https://www.youtube.com/watch?v=88b95j7zhPU&list=PLx50GDaA6miG0XnBCZlTDPYw2zBkoSGNz

> Video Tutorial Adobe Premiere
https://www.youtube.com/watch?v=RRe8brcB1KU&list=PLfSsnwvDM2Pd_kCNqcIeEcQIOm5X7W75n



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> IMOVIE (PARA MAC)

Editor de vídeo para mac. **Suele venir instalado**; en caso de que no lo tengas su costo es muy barato.

Es muy intuitivo y tiene unas plantillas que harán que tus vídeos se vean profesionales.

Tiene correctores y efectos muy fáciles de utilizar y con resultados sorprendentes.

Si no quieres intentar trabajar con un programa más completo y no necesitas prestaciones profesionales, te sentirás **muy cómodo** trabajando con imovie.

RECURSOS EN LA RED

> Manual Imovie oficial
http://help.apple.com/imovie/mac/10.0/

> Tutorial Curso - Imovie
https://www.youtube.com/watch?v=yn0-glitWp0&list=PLCIb92YS8aemhSJ0_RXnCmVOw9LkBenms

> Cómo usar iMovie '11 (Parte 1)
https://www.youtube.com/watch?v=vTgr2M8ScX4

> Cómo usar iMovie '11 (Parte 2)
https://www.youtube.com/watch?v=fwGAf_LfuZs

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> FINAL CUT PRO X (PARA MAC)

El editor de vídeo **profesional** para Mac.

Intuitivo y potente, es el hermano mayor del imovie.

Mezcla todas las posibilidades, características y prestaciones **de los mejores editores profesionales de vídeo** con una interfaz muy intuitiva y unas plantillas geniales.

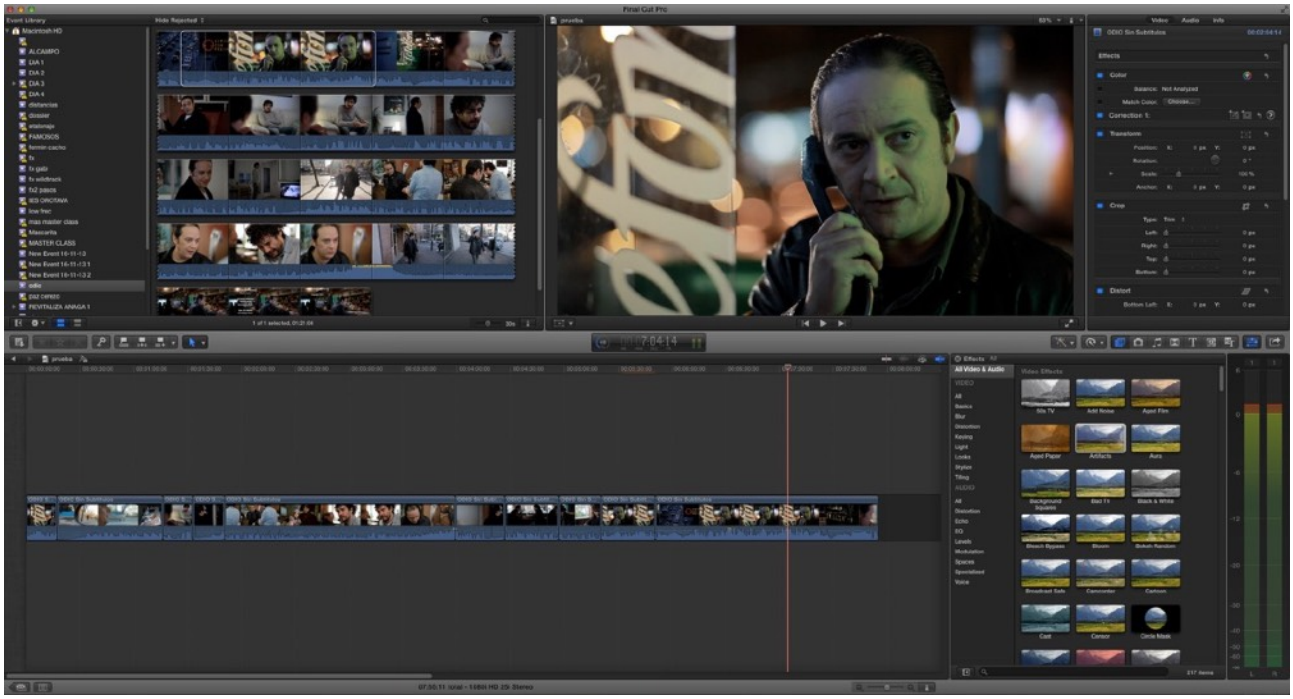
Su precio no es disparatado para la profesionalidad que ofrece, si tienes la posibilidad de hacerlo, trabaja con el Final Cut Pro.

RECURSOS EN LA RED

> Nuevo curso básico y gratuito de Final Cut Pro X
https://www.youtube.com/watch?v=fvjeXxMb3kI&list=PLCIb92YS8aekxudHesVs-CVqTR22EZAi-

> Curso de Final Cut Pro X
https://www.youtube.com/watch?v=f_hyzRlMby8&list=PLCIb92YS8aekxudHesVs-CVqTR22EZAi-

> Descarga el manual en español del Final Cut Pro X
http://manuals.info.apple.com/MANUALS/1000/MA1666/es_ES/final_cut_pro_x-10.1-user_guide_e.pdf



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> AVID MEDIA COMPOSER (PARA PC Y MAC)

Es el padre de todos los softwares de montaje, **el número 1**.

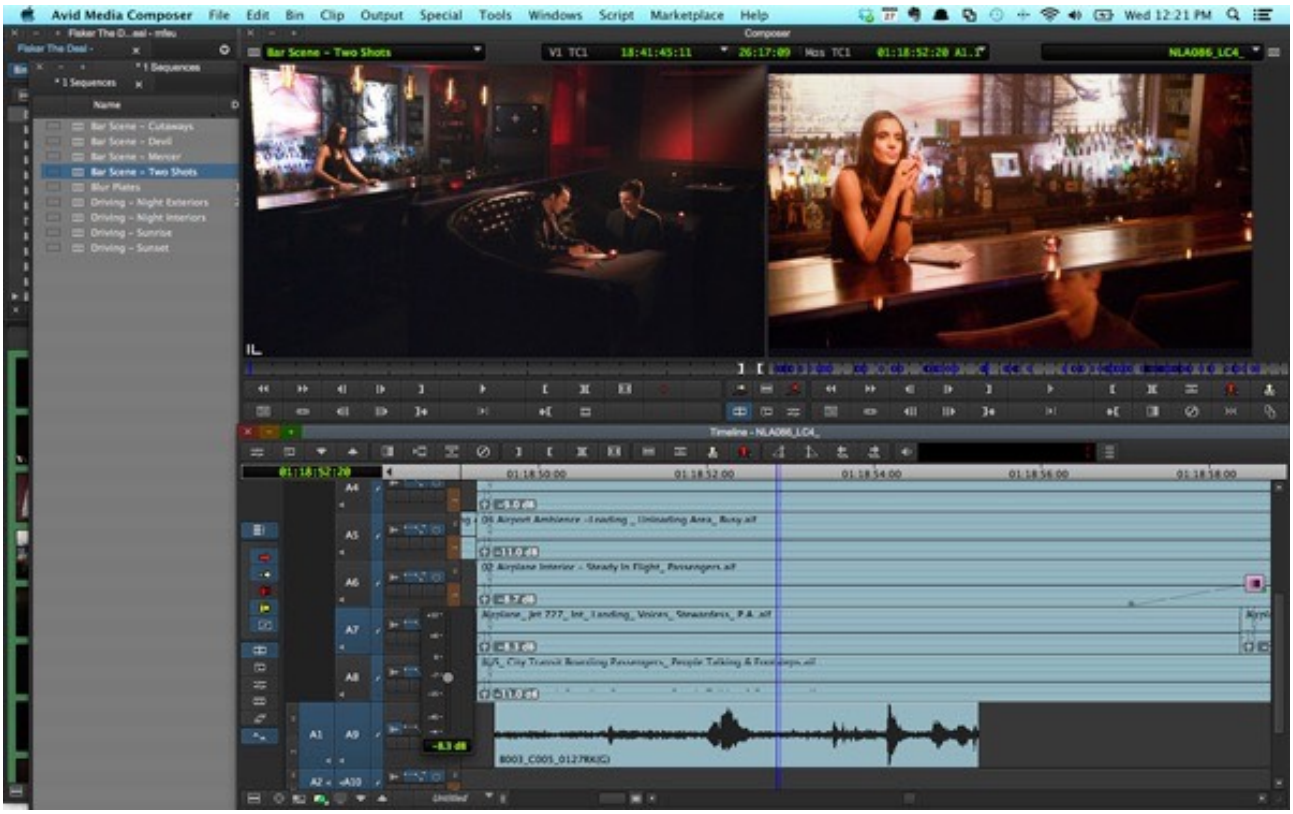
AVID es el programa **más profesional** y serio de todos los que existen y es el que se suele utilizar en la mayoría de las productoras de televisión y de cine.

Su costo es muy alto.

RECURSOS EN LA RED

> Página Oficial Avid
https://www.avid.com/es

> Tutoriales Avid Media Composer
http://www.aprendeavid.com/



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

4. LA EDICIÓN

Llegó el momento de ponernos a **visionar**, **seleccionar** y **editar** las tomas que hemos señalado en el rodaje como las válidas.

El ayudante de edición se encargará de **importar** el material bruto, **catalogarlo** y **sincronizarlo**.

Posteriormente, el editor comenzará el **montaje** del cortometraje, siguiendo el guion técnico, y siempre bajo la supervisión del director.

Muchas veces, en la fase de postproducción se generan nuevas formas de contar algunas escenas que no habíamos previsto, y muchas de estas novedades suelen ser sugerencias del montador. Escuchémosle y **no nos cerremos a ninguna idea**, aunque finalmente sea el director el que decida.

Veamos los pasos a seguir:

4.1. LA CATALOGACIÓN DEL MATERIAL

4.2. LA SINCRONIZACIÓN

4.3. EL PRE-MONTAJE

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

4.1. LA CATALOGACIÓN DEL MATERIAL

Tenemos un montón de **tomas** entre las malas, regulares y buenas.

Por ello, lo primero que hay que hacer con ese material es **catalogarlo**, porque el nombre que genera el archivo en cámara no nos va a valer como etiqueta de la toma, debemos cambiarle el nombre y ponerle el nombre que corresponde al guion técnico.

Habitualmente esta operación la hace el ayudante de edición.

En este ejemplo, vemos el nombre de los clips que se generan automáticamente en la cámara.

Cambiamos el nombre a los clips, para que tengan el mismo que en el guion técnico.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

4.2. LA SINCRONIZACIÓN

Una vez que está todo el material **bien catalogado**, debemos pensar que, si las tomas de imagen se han grabado independientes del sonido válido, **debemos sincronizarlas**.

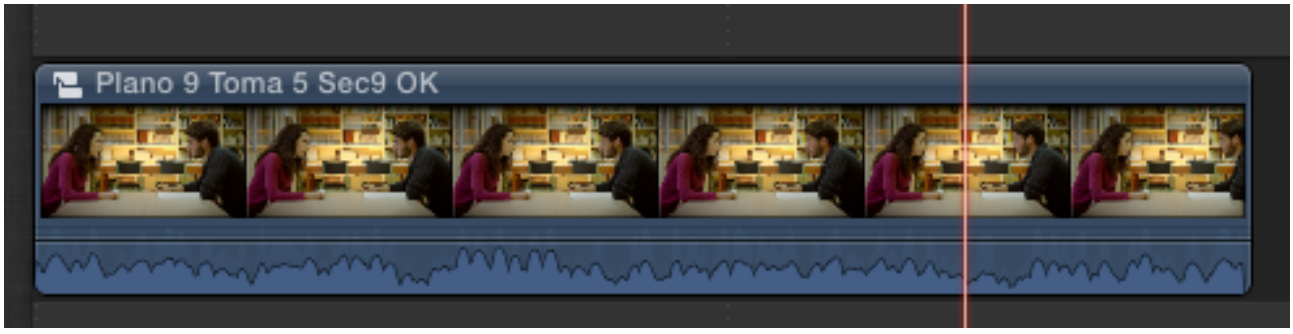
Como cualquier cámara graba sonido de referencia, utilizaremos el **CLACK** de la claqueta para **sincronizar el sonido "malo" de la cámara con el sonido "bueno" del grabador digital** o del ordenador donde hemos registrado el sonido correctamente.

Así, el ayudante de montaje generará **nuevos clips** que ya tendrán únicamente el **sonido válido** y, habitualmente lo hace con las mejores tomas para que el montador de la película utilice las tomas válidas de imagen y sonido.

1. Se sincronizan los dos audios con el clack de la claqueta.

2. Se elimina el audio "malo" y se deja sólo el bueno.

3. Se crea un nuevo clip definitivo que contiene imagen y audio válidos.



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

4.3. EL PRE-MONTAJE

El editor o montador ya puede sentarse a editar. Ayudado por el **guion técnico** y bajo la supervisión del director, irá dotando a las tomas de **sentido narrativo** y mantendrá en todo momento un **fino sentido del tiempo**, esencial para ser un buen montador.

El editor debe saber cuándo meter un plano y cuando sacarlo (**agotamiento visual del plano**) y debe jugar con los "**tempos**" de las escenas.

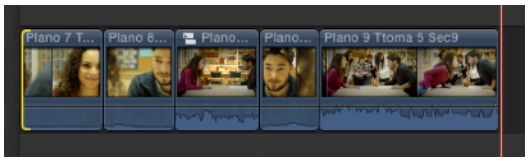
El pre-montaje o esqueleto es un **primer montaje** de todo el cortometraje que, a pesar de estar fuera de tiempos (que dure más de lo que debe) nos servirá para hacernos una **idea del tono de la película** y para saber dónde pide la narración cortar más y dónde pide desahogar más tiempo.

También es una **herramienta para que el músico** comience a ajustar sus composiciones a los tiempos aproximados y para que ajuste el tono a la atmósfera final del filme.

A partir de ahí iremos ajustando la edición hasta lograr el **MONTAJE FINAL**.

1. Premontaje en duración de 29 segundos

2. Duración final: 20 segundos



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

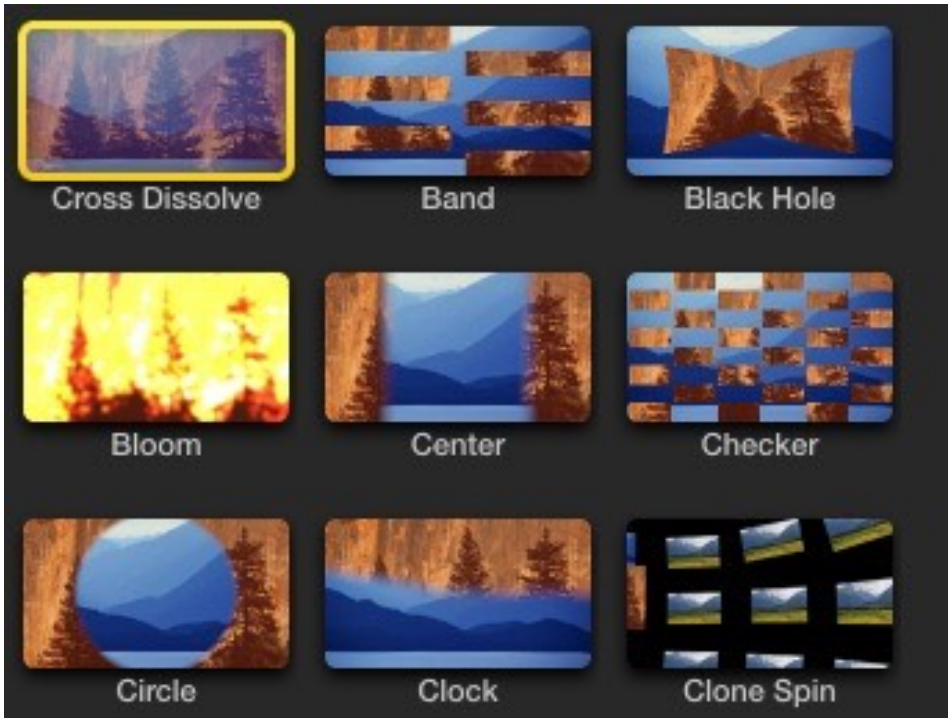
5. LAS TRANSICIONES

Las transiciones sirven **para pasar de un plano a otro**, de una escena a otra o de una secuencia a otra.

De esta manera aprovechamos para **eliminar la información que el espectador no necesita**, es decir, hacemos **elipsis temporales**, que pueden ser muy pequeñas (eliminamos apenas milésimas de segundo) o pueden ser enormes (obviamos varios años en la vida del personaje).

Las transiciones pueden ser a **corte** o por **fundido** y **cortinillas**. En el caso de los fundidos y cortinillas, deberemos seleccionar el tipo de fundido que deseemos en el programa de edición de vídeo y aplicarlo sobre los clips.

Todos los editores de vídeo tienen un menú de transiciones, en este caso, vemos activo el menú de transiciones del Final Cut Pro.



Escogemos en el menú la transición que deseemos y la arrastramos a los clips de vídeo para aplicarla.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

Vamos a ver algunos **tipos de transiciones** y para qué se suelen utilizar:

> A CORTE

Es la transición más utilizada.

Se trata de un **corte limpio** entre planos.

Produce **efecto de inmediatez**.

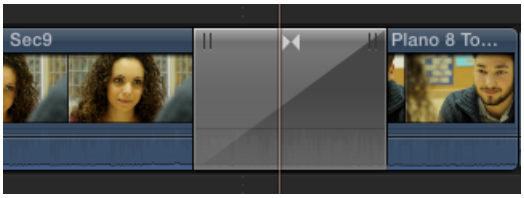
Transición a corte en editor de vídeo

Así quedaría en pantalla

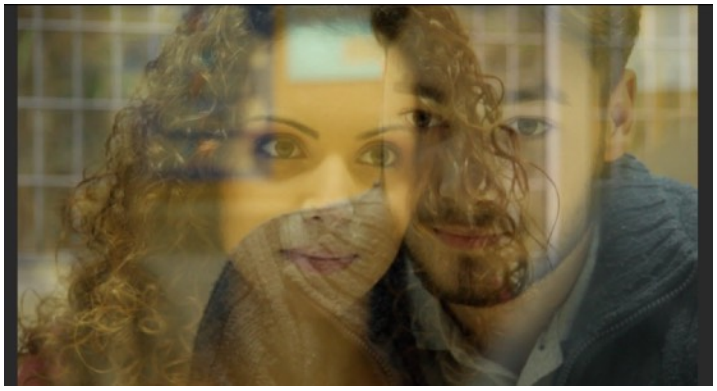
> FUNDIDO ENCADENADO

Un plano se va **disolviendo** mientras el siguiente va **apareciendo**.

Genera sensación de **paso del tiempo** y, en muchas ocasiones, **de espacio**.



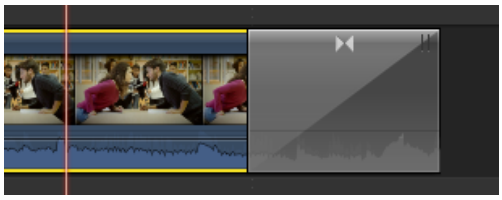
Para los fundidos encadenados, debemos arrastrar la transición y colocarla entre los dos clips de vídeo



Así quedaría en pantalla la transición final de un fundido encadenado

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> FUNDIDO A NEGRO

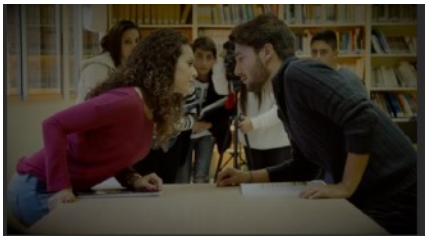


Para los fundidos a negro, debemos arrastrar la transición al final del clip

El plano **se va oscureciendo hasta llegar al negro total**.

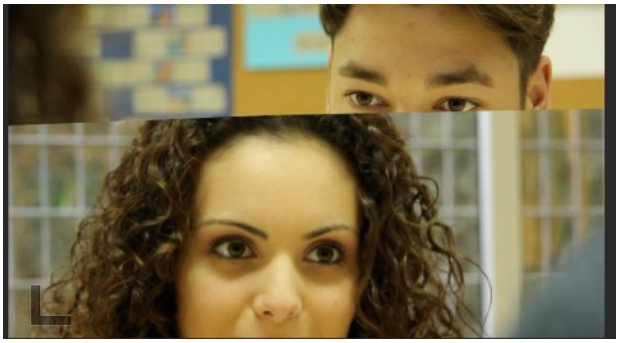
El caso contrario, donde partimos de negro y la imagen va a pareciendo, se llama **Fundido de negro**.

Genera sensación de **paso de tiempo** y de espacio.



> CORTINILLAS

A través de figuras geométricas pasamos de un plano a otro, sugiriendo también **paso del tiempo y de espacio**.



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

6. LOS CRÉDITOS

Una vez que tenemos editado el cortometraje en tiempos y **nos convence absolutamente todos los cortes de edición** y transiciones que hemos hecho, debemos introducir los **créditos**.

Los créditos incluyen el título y las personas que han participado de un modo u otro en el cortometraje.

Por un lado, **el título del corto**. Éste suele ir **al principio** de una película, **precedido del nombre del productor** o de la productora, aunque en algunos casos la película arranca sin el título y éste aparece una vez ha finalizado el filme. Cualquiera de las dos opciones es válida: tú decides.

Por otro lado estarían los **créditos del equipo técnico y artístico** (que somos nosotros mismos, osea, las personas que han realizado la película).

En este caso ocurre algo parecido. Tenemos la opción de colocar a los jefes de equipo técnico y a los actores y actrices principales al principio del corto o, podemos colocarlos todos (no solo a los jefes de equipo sino a todos los demás) al final del cortometraje.

Veamos algunos ejemplos de créditos, porque podemos decidirnos por el más sencillo o podemos dedicar mucha creatividad a ello. Todo depende de la importancia que queramos darle a los mismos.

TIPOS DE CRÉDITOS

> CRÉDITOS INICIALES: BÁSICO

Créditos de la productora y a continuación, el título del cortometraje.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/9Fcf_hL0aNY

Fondo negro y letras blancas: la opción más sencilla

También puedes sobreimpresionar el título sobre una imagen.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> CRÉDITOS INICIALES: SENCILLO

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/1hHG8LoSzQA

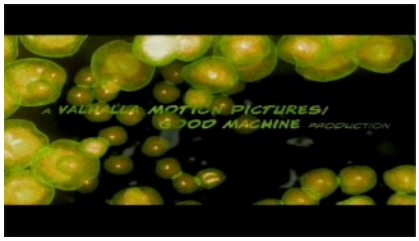
Créditos de la productora, título del corto, jefes de equipo técnico, actores y actrices principales, todo al principio y de manera sencilla.

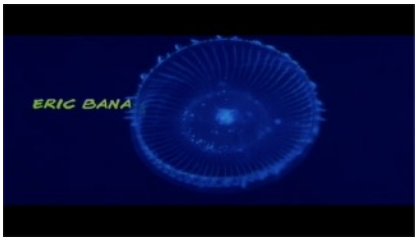
En este ejemplo grabamos con la cámara una imagen real: las fluctuaciones de una bombilla.

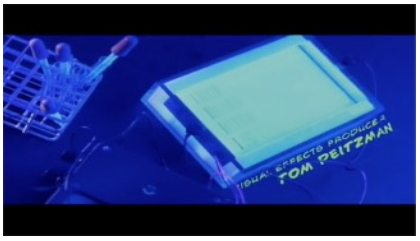
Dejamos el aire muy marcado a la derecha del encuadre, pensando en introducir posteriormente los créditos en ese espacio.

> CRÉDITOS INICIALES: COMPLEJO

Créditos de la productora, título, jefes de equipo técnico, actores y actrices principales al principio y de manera compleja, con la infografía muy elaborada.







> CRÉDITOS FINALES: RODILLO

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/gEciJEiXvUk

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/YZz4TMV6E-4

En este caso los créditos van apareciendo de abajo arriba, en una velocidad media que permita leerlos bien, al final del cortometraje.

También podemos sobreimpresionar los créditos sobre una imagen y así aprovechar para seguir dando información sobre el personaje o sobre la historia.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> CRÉDITOS FINALES: CARTONES

Créditos en cartones o cartelas fijas sobre fondo negro.

También podemos sobreimpresionar los créditos fijos sobre una imagen encuadrada para ello.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/TrfIF_8jXLY

> INTRODUCIENDO CRÉDITOS EN EL EDITOR DE VÍDEO

Veamos como se introducen de manera general los créditos con un editor de vídeo, en este caso, el Final Cut Pro.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

7. EL ETALONAJE

Ahora sí que tenemos el cortometraje **EN TIEMPOS**, es decir, la duración es la definitiva, ya que hemos incluido los créditos. Debemos llevar a cabo entonces el **etalonaje de la imagen**.

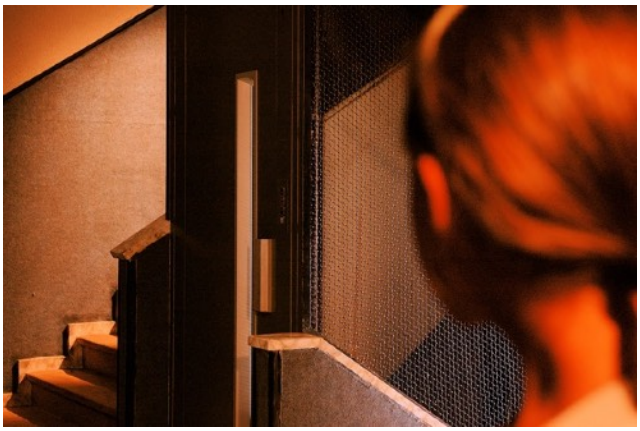
El **etalonaje** consiste en **corregir**, **plano a plano**, **los brillos**, **contrastes y las diferencias en el color**.

Como hemos grabado todo el material en **momentos diferentes y en días distintos**, las condiciones de la luz y de la temperatura de color de la misma han ido variando y eso provoca que el material fluctúe entre imágenes más o menos cálidas o frías, es decir, más rojas o más azules. También tendremos planos más brillantes o más oscuros que otros.

Por ello debemos **igualar todo el montaje final**, para que el espectador se meta en la historia que le estamos contando y no le salte nada a la mirada que no queremos.

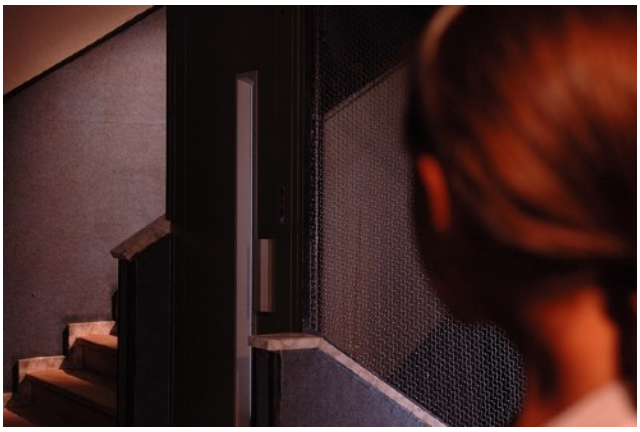
SIN ETALONAR

Demasiado azulada.



Demasiado narania. Sobreexpuesta: demasiada luz.

ETALONADO



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

Como vemos en los ejemplos anteriores, la dominante azul ha desaparecido de la primera imagen y hemos corregido el color hacia la dominante cálida (naranja). En la imagen de la derecha hemos bajado los brillos y oscurecido la imagen, y también hemos suavizado la dominante naranja pero manteniendo la calidez respecto a la imagen precedente.

Veamos algunos ejemplos y conceptos en los siguientes capítulos:

7.1. EJEMPLO CORRECCIÓN DE COLOR

Vamos a ver un ejemplo de **corrección del color**.

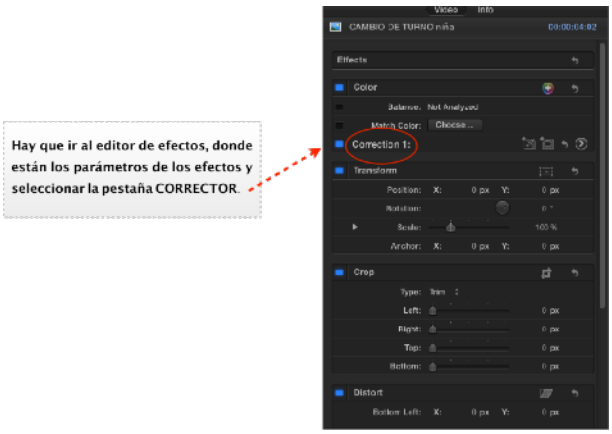
La manera de usar las correcciones es similar en la mayoría de programas de edición, los programas como **Windows Movie Maker están limitados** en este aspecto, pero **lo podrás hacer** con programas como el **Imovie**, **Adobe Premiere**, **Final Cut Pro X** o similares.

Veamos el **ejemplo en 5 pasos**:

> PASO 0

Esta imagen tiene mucha dominante anaranjada. Vamos a "enfriarla", es decir, a dotarla de azules.

> PASO 1 <

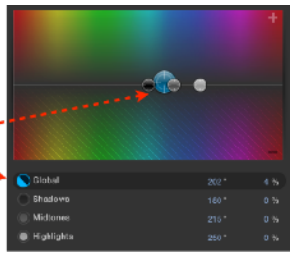


> PASO 2 <

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

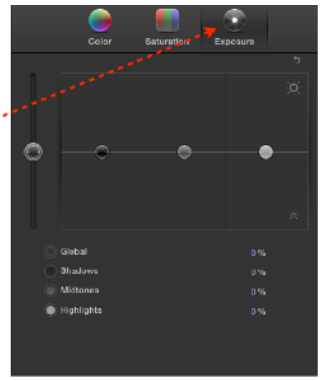
> PASO 3 <

Movemos los parámetros del COLOR GLOBAL y lo llevamos a la zona "fría", hacia los azules. También podemos llevarnos sólo las zonas oscuras, los medios tonos o los tonos altos.



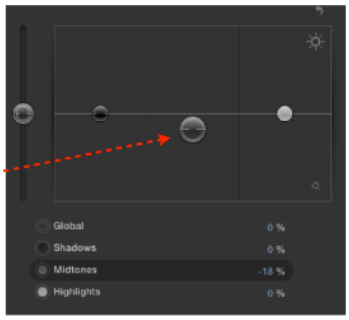
> PASO 4 <

Seleccionamos el botón de EXPOSICIÓN y aquí podemos variar los valores de brillo y contraste.



> PASO 5 <

En este caso bajamos los medios tonos, con lo cual oscureceremos parte de la imagen.



> RESULTADO <

Y este es el etalonaje final: una imagen con más penumbra (más oscura) y con mayor dominante azul, aunque se mantiene cierta presencia del naranja en el rostro de la niña

Compara la imagen original y la imagen ya etalonada.

COMPARA:

SIN ETALONAR

ETALONADO

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

7.2. LA DOMINANTE DE COLOR

Podemos aprovechar el etalonaje para dar una **dominante de color** a todo el cortometraje.

Si queremos que todo el montaje final tenga **presencia siempre de un color concreto** (rojo, verde, azul...) podemos hacerlo jugando ligeramente con los BLANCOS, MEDIOS TONOS o con los NEGROS.

Lo haríamos en el mismo **CORRECTOR** que hemos visto en el **EDITOR DE EFECTOS**.

También es importante bajar bastante la **SATURACIÓN** a todos los planos (es decir, el COLOR) para que no domine ningún color y así poder luego hacer un sólo color predominante.

Acordémonos que para que una película tenga una dominante clara no sólo debemos buscarla en el etalonaje, sino que lo podemos hacer desde la PREPRODUCCIÓN, a través de la **dirección artística** y el **vestuario**, además de las **luces**. Y recuerda también que la **SIMBOLOGÍA DEL COLOR** juega un importante papel a la hora de dotar de color a nuestros personajes y al decorado.

> PASO 0: IMAGEN ORIGINAL

Tenemos este clip de vídeo (en este caso para el ejemplo como imagen) que por motivos artísticos y narrativos queremos darle un tono verdoso.

> PASO 1: BAJAR SATURACIÓN

Para poder darle a la imagen una dominante de color, primero tenemos que bajar la saturación al vídeo, como le mostramos a continuación.

así queda la imagen con la saturación baja

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> PASO 2: APLICAR DOMINANTE DE COLOR

Ahora, ya con la saturación baja, jugamos con los colores, tanto con el color global de la imagen como en los medios tonos, sombras y luces, según nos convenga.

Aquí tenemos el resultado, la imagen con dominante de color verde.

> COMPARA

Finalmente, compara la imagen original con la imagen a la que le hemos aplicado una dominante de color verde, que hemos decidido por motivos estéticos y narrativos.

Imagen Original

Imagen con Dominante Verde

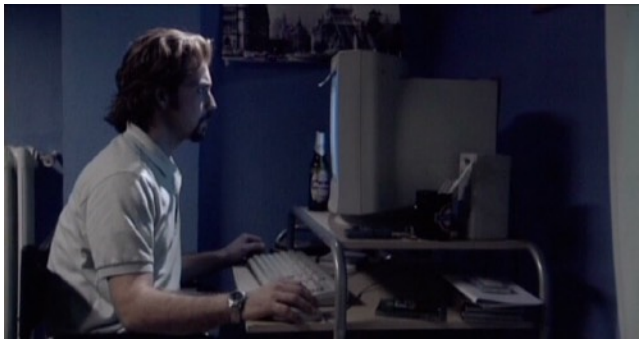
Pero si queremos que nuestra película tenga una dominante de color especial, recuerda que no debemos trabajarlo solamente en postproducción, también **deberíamos trabajarlo desde el rodaje**, con el vestuario, luces etc.

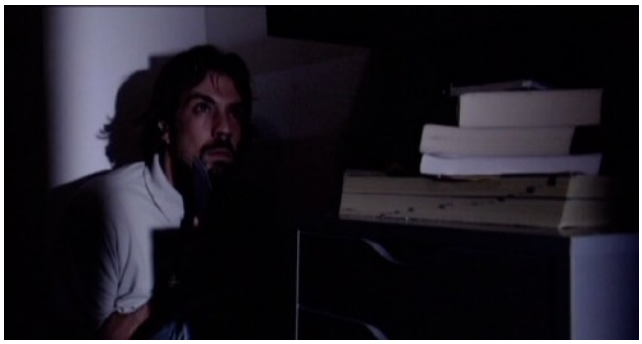
© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

En este cortometraje titulado SIN REMITE, podemos ver un **claro ejemplo de la búsqueda de un tono dominante GRIS AZULADO**, ello se ha conseguido a través de **la conjunción entre el ETALONAJE y los colores del DECORADO,las LUCES y el VESTUARIO**, pintando las paredes de varios tonos de azules, filtrando las luces con gelatinas de distintos tonos de azul y vistiendo al personaje con tonos beige y azules.

Ademas, en el etalonaje se ha bajado la **SATURACIÓN** y se ha buscado al **ausencia de tonos cálidos**.

Veamos algunos fotogramas del cortometraje para que puedan ver el resultado.





© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8. EL MONTAJE DE SONIDO

Ya tienes el cortometraje terminado de **imagen**; ahora te queda una parte fascinante: **el sonido de tu película corta**.

Es una fase tremendamente emocionante porque vas a ver cómo **tu película va a cobrar vida** de verdad.

Las **voces** de tus personajes se van a escuchar perfectamente, añadiremos los **efectos de sonido** que enriquecerán y harán **más verosímil la acción**, introduciremos algo tan importante como la **música**, con lo que tu historia llegará al espectador **transmitiendo lo que tú quieras transmitir** de una manera más eficiente y a través de las emociones.

Jugaremos también con otro recurso importante en el montaje sonoro: el **silencio**.

Continua leyendo los siguientes capítulos, donde trataremos esta importante fase del montaje.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.1. APORTACIONES DEL SONIDO AL CINE

Veamos qué ha aportado el sonido al cine, sobre todo desde una perspectiva histórica, cuando el cine mudo únicamente tenía como “compañía” sonora el piano que un músico tocaba en directo durante la proyección de la película.

1. CONTUINIDAD NARRATIVA

El sonido facilitó la continuidad y fluidez narrativas, al eliminar los rótulos escritos intercalados entre las escenas y los planos.

2. ECONOMÍA DE PLANOS

Permitía economía de planos al representar elementos ausentes del encuadre gracias al sonido en off, sin necesidad de visualizarlos.

3. COHESIÓN ESPACIO-TEMPORAL

Desplazó el protagonismo del plano, pieza clave del montaje del cine mudo, hacia el protagonismo de la escena, dotándola de mayor cohesión espacio-temporal y haciéndola más continua.

4. NARRADOR

Permitía la introducción de un narrador oral mediante su voz en off.

5. VALOR DRAMÁTICO AL SILENCIO

Aportaba valor dramático al silencio, valor que no existía cuando el cine era mudo.

6. VALOR EXPRESIVO DE LOS SONIDOS

Introdujo el rico universo acústico de los ruidos, no sólo en su función mimética sino también dramática y expresiva.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.2. SONIDO DIEGÉTICO Y NO DIEGÉTICO

El sonido procede siempre de una fuente, por lo tanto, posee una dimensión espacial.

SONIDO DIEGÉTICO

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/6bxMutYlhTg

Sonido Diegético: La música procedente de una radio forma parte de la escena.

Si la fuente de sonido es un **personaje u objeto perteneciente al espacio de la historia** de la película (diégesis), lo llamamos **sonido diegético**.

Las voces de los personajes, los sonidos que crean los objetos de la historia o la música interpretada por instrumentos **que aparecen en la historia** que estamos contando son, todos ellos, **sonidos diegéticos**.

El sonido off o sonido que se escucha fuera de campo también es sonido diegético porque pertenece a la historia.

SONIDO NO DIEGÉTICO

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/UOAT7lYTlpE

No Diegético: La música que oímos compuesta expresamente para el corto es externa a la escena y se colocó en el montaje de sonido. El sonido de las voces y los golpes en la puerta sí son diegéticos.

Sin embargo, la **música que se añade para realzar o acompañar la acción de una película**, es decir, la música que añadimos en el montaje de sonido, es **sonido no diegético**.

Este sonido **procede de una fuente externa** al espacio de la historia.

También es sonido no diegético **la voz en off de un narrador omnisciente** que no pertenece a ningún personaje de la película.

Pero **si la voz en off que escuchamos pertenece a algún personaje de la historia sí es sonido diegético,** que denominaremos **interno**, ya que al fin y al cabo estamos escuchando los pensamientos de ese personaje en ese momento de la historia.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.3. LOS COMPONENTES DE LA BANDA SONORA

La Banda Sonora está formada por diferentes elementos que vamos a ir utilizando para dar **vida y emoción a la película.**

Veamos cuales son los elementos de los que está formada:

- 8.3.1. BSO: **Las Voces**
- 8.3.2. BSO: **La Música**
  - Fuentes de origen de la música
  - Música Libre de Derechos
- 8.3.3. BSO: **Los Efectos de Sonido**
- 8.3.4. BSO: **El Silencio**

8.3.1. BSO: LAS VOCES

La **palabra** es un **elemento privilegiado** de la imagen audiovisual por su gran poder significativo.

Es fundamental que haya un **buen registro de las voces durante el rodaje**, que es la labor principal del técnico de sonido y del microfonista.

Habitualmente el sonido se graba separado de la imagen y es en la fase del montaje de sonido cuando debemos sincronizar el sonido bueno con la imagen final elegida. Para ello **sustituiremos el sonido que acompaña a la imagen** (el sonido "malo" de ambiente de cámara, que no es más que un sonido de referencia) **por el sonido válido grabado en un grabador de audio externo**. Para ello usaremos el **CLACK** de la claqueta.

En el capitulo 4.2 de estas guias explicamos cómo sincronizar el sonido de referencia con el sonido VÁLIDO.

Si en algún momento el registro de la voces es muy deficiente y los **wildtracks** no encajan bien, entonces no nos queda más remedio que hacer **DOBLAJE** de esa parte de los diálogos. **Es la opción última, pero funciona**, a pesar del trabajo que conlleva:

CONSEJOS PARA EL DOBLAJE

1.) Citar al actor o actriz en el estudio de edición de sonido (previamente le hemos enviado el extracto de guion donde aparece la escena que debe doblar).

2.) Hacer varias tomas sobre la imagen para que el actor se doble a sí mismo (con lo cual debe colocarse emocionalmente en una situación similar al momento en el que interpretó la toma de imagen).

3.) Encajar luego la voz sobre la imagen.

4.) Ecualizar la voz para que tenga unas condiciones similares a la de la grabación.

5.) Igualar el sonido de fondo, utilizando los wildtracks de ambiente del rodaje.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.3.2. BSO: LA MÚSICA

La música es un medio extraordinario que contribuye a la **apreciación de la obra** por parte del espectador.

Ayuda a la **identificación del mismo con la trama** ya que es un vehículo excelente para la **creación de climas** convenientes.

Da **fluidez al desarrollo de los acontecimientos** y es un recurso muy bueno para exponer situaciones sin **explicación verbal**, para introducir o culminar una exposición y para puntualizar una acción o para marcar una transición.

Es un instrumento que **conecta directamente con las emociones del espectador**, ya que la música tiene una gran capacidad para motivar estados de ánimo a través de asociaciones inconscientes con el espectador.

El uso de la música **debe esta muy medido** y escucharse sólo cuando realmente decidamos que deba estar. No olvidemos que debe **acompañar a la imagen**, y no al revés.

> LEITMOTIV

La función de refuerzo de la música se efectúa **asociando a la imagen una melodía o leitmotiv** que relaciona los sentimientos evocados por la música con el tema representado en la imagen visual.

Por su sencillez, el leitmotiv hace posible adivinar los acordes que se concatenarán sucesivamente y así **la melodía se hace reconocible** por el espectador que puede percibir, sin sorpresas, el tipo de clave emocional en que llega el discurso (melancolía, alegría, amor, terror…)

Ejemplo de leitmotiv

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/iXjc0-gORA8

> CAMBIO SENTIDO CON LA MÚSICA

El distinto uso de la música puede hacer llegarnos un mensaje determinado u otro totalmente diferente. Por ello debemos tener muy claro qué queremos transmitir al espectador, y que la secuencia cobre el significado que deseemos que tenga y no otro.

Veamos un ejemplo, en una misma escena, del uso de dos músicas totalmente opuestas:

Veamos en los siguientes apartados las diferentes formas que tenemos de obtener la música para nuestro corto.

Ejemplo cambio de significado - Música 1

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/XTRfuaCXS4M

Ejemplo cambio de significado - Música 2

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/pTr73jlic3Y

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.3.2.1. FUENTES DE ORIGEN DE LA MÚSICA

A la hora de elegir la música para nuestro corto, **tenemos que tener en cuenta si éste se va a publicar** en internet, emitir en alguna televisión, lo piensan enviar a algún festival, etc.. Si es así, **tendremos que tener cuidado si queremos música comercial,** ya que podríamos tener problemas con los derechos.

Veamos las opciones y tipos de música que podemos utilizar según los derechos de la misma:

1. MÚSICA ORIGINAL

Música compuesta expresamente para nuestro cortometraje por un autor al que le hemos encargado la música de nuestro corto.

Es la **opción más recomendable** porque la música se ajustará perfectamente a nuestra historia, tanto en tiempos como a nivel emocional.

Llegando a un acuerdo con un compositor, nuestra música será original de la obra y **tu corto se verá enriquecido** artísticamente.

2. MÚSICA LIBRE DE DERECHOS

Composiciones **libres de derechos**, de autores ajenos.

Es una **opción muy buena** porque **no nos cuesta dinero** y sólo nos obliga a poner el título de la composición y el nombre del autor y de la editorial en los créditos finales.

El inconveniente es que **hay que buscar bien** e intentar encontrar aquella que se ajuste lo mejor posible a lo que necesitan las secuencias de nuestros cortometrajes, hay **músicas de mucha calidad y otras muy pobres**, tendrán que seleccionarlas cuidadosamente.

Les sugerimos en el siguiente punto, algunos de los portales más populares de música libre de derechos, desde la que podrás **descargar legalmente** música que podrás utilizar en tu cortometraje.

3. MÚSICA COMERCIAL

Composiciones **no libre de derechos**, de autores ajenos. Es **la peor opción** porque **nos obliga a pagar por los derechos** para poder utilizarla y debemos pedir permiso a la discográfica, hacer una solicitud y esperar a que nos den el visto bueno.

En el caso de que el cortometraje no se distribuya ni se proyecte en ningún sitio, sino que sea para uso privado, no habría ningún problema.

El inconveniente se produce cuando queremos divulgarlo públicamente de alguna manera (distribución en festivales, proyección en centros culturales, cines, emisión en televisión...)

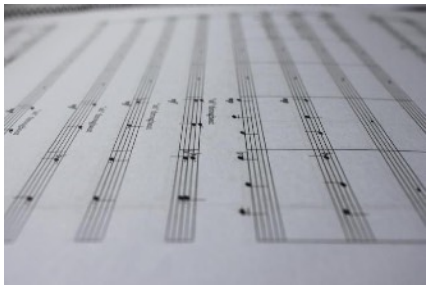
4. MÚSICA CLÁSICA

Composiciones de **autores clásicos.**

Los derechos de los autores clásicos suelen estar **disponibles pasados cien años de su muerte**, pero hay que especificar en los créditos el nombre del autor, la obra y la discográfica que lo editó.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.3.2.2. MÚSICA LIBRE DE DERECHOS



Hay muchas páginas con música libre de derechos, les indicamos algunas de las más populares **bibliotecas de audio** en las que poder encontrar música libre de **derechos de autor** para poder descargarlas de forma **legal**.

Toda esta música se puede utilizar para distintos fines siempre que se respete la licencia, si es que la tiene.

La gran mayoría de estas bibliotecas funcionan gracias a licencias **Creative Commons**. Algunas de ellas permiten hacer uso comercial de esas canciones con solo mencionar al autor, otras son de pago, pero hay muchas gratuítas.

Es recomendable asegurarse de que la música que te quieras descargar esté disponible para el uso **concreto** que se le quiera dar.

SELECCIÓN DE PORTALES MÚSICA

Jamendo

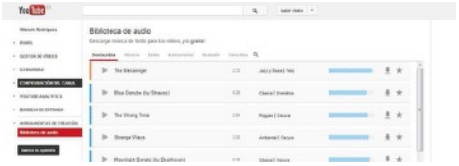
Jamendo es una comunidad creada alrededor de la música libre, donde los artistas pueden subir su música gratuitamente y su público, descargarla de igual manera.

Es uno de los portales de música libre más populares.

Fundada en enero de 2005, su número de artistas y álbumes alojados ha crecido de manera exponencial desde entonces". Hay muchísimas canciones y estilos.

Enlace: http://www.jamendo.com/es/

Youtube Audio Library



Librería de canciones de Youtube. Muchas de ellas gratis y listas para descargar.

Tiene un buen buscador por categorías.

Enlace: https://www.youtube.com/audiolibrary

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

Vimeo Music Store

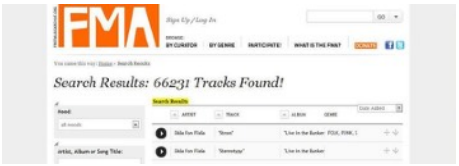
Al igual que Youtube, la otra red social de videos Vimeo también cuenta con un banco de música.

Aunque la gran mayoría tienen coste, también hay bastantes canciones libres, gratis y listas para descargar. Solo hay que darse de alta.

El sistema de búsqueda es muy bueno y ofrece al instante una amplia selección de canciones según nuestros criterios.

Enlace: http://vimeo.com/musicstore

Free Music Archive

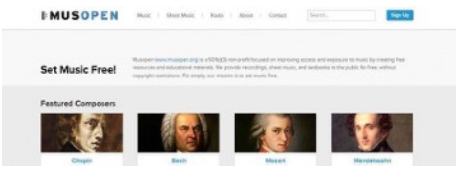


Creado en 2012 por WFMU, la mayor estación de música independiente de EEUU.

Las canciones se pueden descargar de forma libre aunque es conveniente consultar la licencia porque pueden estar limitadas o cumplir ciertos requisitos para ser usadas.

Enlace: http://freemusicarchive.org/

Musopen



Si queréis ponerle música clásica a uno de vuestros videos, Musopen es la biblioteca perfecta.

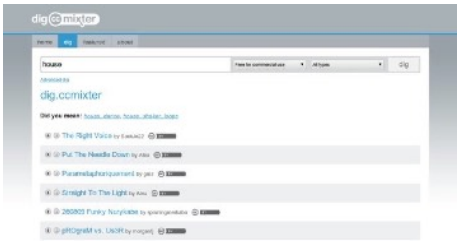
Recoge parte de las composiciones de más de un centenar de músicos tan renombrados como Mozart, Beethoven, Tchaikovsky, Bach o Mendelssohn.

Hay dos formas de utilizar esta web. Con la gratuita se pueden descargar hasta cinco canciones al día y con la de pago se abonan sobre 55 euros al año y las descargas son ilimitadas.

Enlace: https://musopen.org/

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

Dig CC Mister



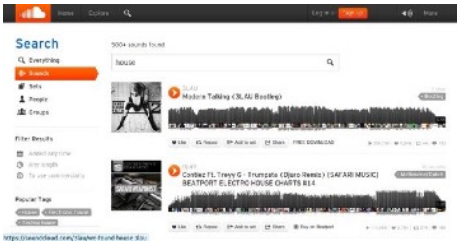
Dig CC Mister es uno de los grandes bancos de música gratuita que hay en internet.

No llega al nivel de Jamendo, pero también es una opción interesante para bajarnos música sin tener problemas legales.

Da la opción de buscar con todas las licencias de Creative Commons o para uso comercial sin pasar por caja. Suelen ser canciones de alta calidad compartidas por artistas independientes.

Enlace: http://dig.ccmixter.org/

Sound Cloud



Creada en 2007, Sound Cloud cuenta con más de tres millones de usuarios. Es una de las redes favoritas de música independiente.

Cualquiera puede crear, compartir y producir su música y hay muchos que la dejan libre y lista para descargar con la única opción de citar al autor. Es uno de los competidores de Jamendo.

Enlace: https://soundcloud.com/

Audionautix

El creador de Audionautix Jason Shaw asegura que esta biblioteca de música “es libre (incluso para fines comerciales), siempre y cuando se proporcione un vínculo a este sitio web o se le mencione”. No se requiere ningún permiso adicional.

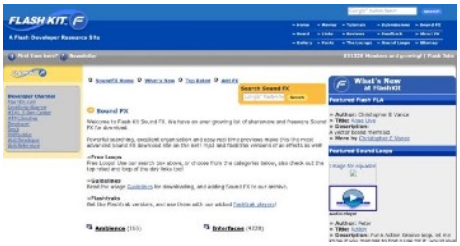
La búsqueda se puede realizar por géneros musicales, por estados de ánimo y por tempo (lento/medio/rápido).

Toda la música está publicada bajo Licencia 3.0 de Creative Commons.

Enlace: http://audionautix.com/

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

FlashKit (Sound FX I Sounds Loops)



FlashKit es una comunidad donde se comparten cientos de galerías de material multimedia listo para usar en obras derivadas.

Para la parte del audio, en vez de temas musicales, se comparten fragmentos de sonidos especiales (Sound Loops) y efectos musicales (Sound FX) debidamente categorizados y listos para descargar y usar en la creación de videos u otras obras.

Enlace:
http://www.flashkit.com/soundfx/
http://www.flashkit.com/loops/

Freesound

Es un repositorio de música con licencia creative commonds y efectos de sonido. Muy interesante.

Enlace: http://www.freesound.org/

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.3.3. BSO: LOS EFECTOS DE SONIDO

El ruido, los efectos sonoros y ambientales, contribuyen a la **sensación de realismo** tanto como la voz humana.

El universo de pequeños sonidos que acompañan la vida cotidiana puede estar presente en una película para transmitir una **máxima sensación de realidad**.

La pista de efectos sonoros puede manipularse a voluntad del director, incluyendo o eliminando sonidos y subiendo o bajando el nivel natural de los mismos.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/RMf25vZvq7s

Lo más recomendable es que los efectos de sonido se registren directamente en el rodaje haciendo **wildtracks**.

Pero no siempre es posible, porque algunos de los sonidos que necesitamos no estarán en el lugar donde rodemos. En este caso, tendremos que generarlos nosotros mismos o buscarlos en colecciones de efectos sonoros pre-grabados que podrán encontrar en internet.

Recuerda que con los efectos de sonidos podrás crear **sonido en off**, que te será de mucha utilidad para ayudarte a contar la historia de tu cortometraje.

Recuerda que tienes muchos efectos disponibles en el portal www.freesound.org

8.3.4. BSO: EL SILENCIO

El **silencio** puede emplearse como **recurso expresivo** propio, añadiendo **dramatismo**, **expectativa**, **interés**.

Los silencios han de justificarse por exigencias de la naturalidad en el desarrollo de la historia o porque se introducen como **elemento narrativo**.

El silencio es un recurso sonoro poco explotado.

La polución sonora de nuestro entorno nos ha acostumbrado tanto a la percepción del ruido que la utilización del silencio supone un **recurso expresivo provocativo e inquietante**.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.4. TRANSICIONES DE SONIDO

Al igual que ocurre en la imagen, tenemos diferentes formas de **pasar del sonido de un plano, escena o secuencia a otro**.

Es **importante** que prestes un poco de atención a los cortes en tus archivos de audio, porque muchas veces se esconden "**clicks de ruido**" en estos cortes cuando pasamos de un archivo de audio a otro. Esto se corrige con los **fundidos encadenados** que veremos a continuación.

También puede ocurrir que la **diferencia sonora entre un clip y otro sea muy grande** y se escuche antinatural, para esto se utilizan igualmente los fundidos o transiciones de sonido.

Recuerda que debes trabajar siempre con una **buena escucha** o con auriculares, ya que los defectos sonoros (clicks de ruido digitales) **no se aprecian con los altavoces de los ordenadores** de sobremesa, portátiles o ipads.

No te fíes. Cuando vayas a proyectar tu cortometraje y el sonido se reproduzca en un equipo de sonido a alto volumen, podrás llevarte una sorpresa y escuchar defectos en el audio que no podrías apreciar con los altavoces del ordenador. Para evitar sustos, **utiliza auriculares**.

Recuerda que debes poner de fondo el **sonido de ambiente** que hemos grabado en el rodaje para disimular las transiciones y cortes de audio, te resultará muy útil y te ayudará a que tu cortometraje suene natural.

Veamos los tipos de transiciones de sonido que podemos utilizar:

> A CORTE

Al igual que en el vídeo, a corte, **pasas de un clip de audio a otro sin ninguna transición**.

Es más cómodo, ya que no invertimos tiempo en ir aplicando transiciones a los archivos.

Sólo lo deberías hacer si los clips suenan de manera similar, ya que si no, se notará cambio sonoro, teniendo que utilizar transiciones.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> FUNDIDO ENCADENADO (CROSSFADE)

El paso de un clip de audio a otro puede hacerse por fundido encadenado (crossfade).

El fundido encadenado hace que se mezclen dos archivos de audio haciendo que **los archivos se fundan de una manera muy suave**.

Se suele utilizar como recurso de transición, pero también se suele utilizar para **suavizar cortes de audio** que no encajan bien unos con otros, con fundidos muy pequeños. Solucionan los **defectos sonoros** de las transiciones.

> FUNDIDO DE AUDIO

Es similar al fundido encadenado, pero **sólo se aplica a un archivo**, nos ayuda, al igual que el crossfade, a suavizar los cortes de los clips de audio.

Con esto conseguimos que un clip de a**udio se vaya desvaneciendo**, es decir, que vaya **bajando el volumen poco a poco** hasta que se deje de oír totalmente. A esto se le llama también **fade out**.

También se puede aplicar a la inversa, es decir, cuando queremos que un archivo empiece a oirse poco a poco, subiendo el volumen desde el silencio. A esto se llama **fade in**.

Si tu corto acaba con música en los créditos y quieres que vaya bajando el volumen hasta la finalización del cortometraje, tendrás que aplicar un **fade out** a ese clip de audio.

Tenemos dos opciones para hacer los fundidos:

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> KEYFRAMES

Si queremos tratar los fundidos de una manera más avanzada, más precisa, podemos recurrir a los **keyframes**.

Con los keyframes, se nos crearán unos puntos en el clip de audio que podremos manipular para hacer los ajustes de audio precisos que necesitemos. Cuando tengamos muchas dificultades con un clip de audio, nos podrá resultar útil.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

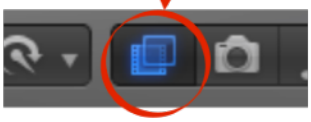
8.5. FILTROS DE AUDIO

Los Filtros de Audio son **efectos que aplicamos a los archivos de audio para modificar la característica** del sonido original.

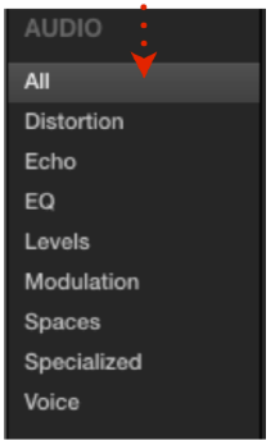
Tienen muchísimas utilidades y cada programa tendrá diferentes en número y calidad, dependiendo de lo profesional que sea el programa de edición de vídeo.

Pero cuidado, **no abuses de ellos**. El error más común entre los que se inician en el sonido de cine es el de sobrecargar de filtros el audio. Serán tremendamente importantes en la mezcla de sonido, pero **úsalos con moderación**.

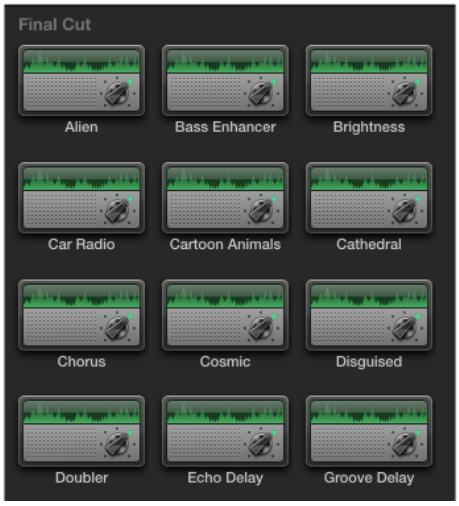
1 Se selecciona el icono de efectos.



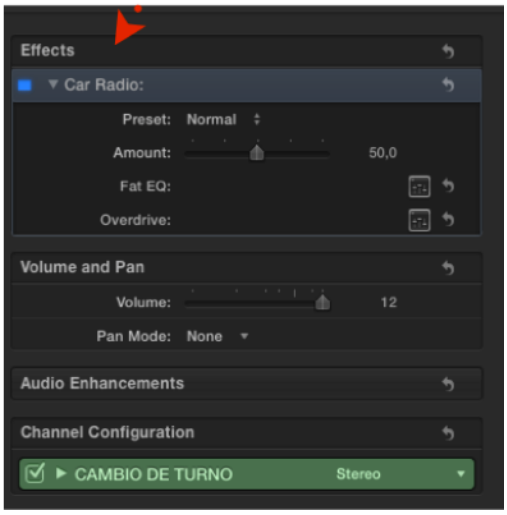
2 Nos aparecen los distintos tipos de filtros que podemos aplicar a los audios



3 Elegimos el que filtro que deseamos y lo arrastramos al clip de audio para aplicárselo.



4 Y entramos en el editor efectos para ajustar los parámetros del mismo como queramos.



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

De manera general, los podríamos agrupar de la siguiente manera:

> REVERBERACIONES

Son los efectos tipo **reverb y ecos (delay)** que hacen que el clip de audio pase de sonar seco a escucharse dentro de una **sala de conciertos**, una **iglesia**, una **pequeña habitación**, un **estadio** o un t**únel claustrofóbico**.

Son muy útiles ya que hace más verosímil y realista las voces y los ambientes, además de producir la sensación de que el audio se hace más envolvente.

Nos ayuda muchísimo a que los **cortes del audio sean más naturales**, ya que cuando el audio para en seco nos **crea una cola de sonido que se va desvaneciendo** haciéndolo más natural.

La reverb produce la **sensación de espacio**. Cuando un sonido está seco, nos produce la sensación de que está **muy cerca**, por ejemplo, cuando alguien nos habla al oído, escuchamos la voz seca totalmente, porque **escuchamos el sonido de la voz directamente en nuestro oído** sin escuchar el sonido ambiente del lugar donde nos encontramos.

A medida que esa **voz la vamos alejando del oído**, vamos escuchando **más sonido ambiente y menos voz directa**. Ésta es la manera en la que funciona la reverb. A más reverberación, más lejos se encuentra la persona que produce la voz.

Ten esto en cuenta cuando apliques reverb a un sonido, éste pierde presencia, así que cuando pongas reverb a voces asegúrate que hay un **equilibrio entre la presencia de la voz y el sonido de reverb** que se genera.

> ECUALIZADORES Y FILTROS DE RUIDO

Son también muy importantes porque **nos ayudan a eliminar las frecuencias que no nos interesan** de las audios, es decir, entre otras cosas, nos ayuda a **eliminar o suavizar los molestos ruidos de fondo**.

Son un poco complicados de utilizar al comenzar a trabajar con ellos, pero la mayoría de los programas tienen **correctores automáticos** que nos facilitarán mucho la tarea.

Te mucho cuidado al utilizarlos, porque cuando aplicas ecualizaciones y filtros de ruido se puede ver afectado el sonido que nos interese que se oiga bien, no sólo el zumbido molesto que queremos eliminar.

Busca un **equilibrio** entre la eliminación de las frecuencias que no nos interesan y el resultado final, **no siempre se puede eliminar del todo las frecuencias molestas**, lo más importante es que el sonido suene natural, tenlo en cuenta.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> TRANSFORMADORES

Son los que transforman el sonido de manera que nuestras voces puedan sonar **robóticas**, como un **pitufo**, como un **marciano**, etc.

Se suelen utilizar para ocasiones muy concretas como **voces oníricas**, **fantasmales** o para películas **cómicas** o de **dibujos animados**.

Son los efectos tipo **Chorus**, **Flanger**, **Pitch**, **Tremolo**, etc.

También podríamos incluir en este grupo a los efectos tipo **DeEsser** que **suavizan la consonante "S" de la voz**. Este efecto se usa cuando las eses de la voz que tenemos grabada suenan demasiado y molestan.

> NIVELES

Son efectos tipo **compresor**, **limitador**, etc.

De manera muy sencilla, podríamos decir que los compresores hacen que en un clip de audio, las partes que se escuchan con menos volumen se suban automáticamente, **igualando el volumen de todo el archivo**.

Nos podría ayudar por ejemplo con los **diálogos**, haciendo que **las palabras que se escuchan menos, se suban al nivel sonoro de las que se oyen con más volumen**.

Se suelen utilizar en muchos procesos de la mezcla de sonido para cine, que trataremos en las próximas ediciones de Cinedfest, en manuales avanzados de edición de sonido para cine.

Ten cuidado y **no abuses de los compresores**, porque si no los usas con moderación **el sonido te podrá sonar "aplastado"** sin dinámica.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.6. EL ENCABALGAMIENTO SONORO

En el montaje entre secuencias se suele utilizar el **encabalgamiento sonoro**, una técnica que **da ritmo a la narración**.

Consiste en **adelantar por un muy corto espacio de tiempo el sonido que vendrá a continuación** o, al contrario, en terminar el sonido de una escena sobre el comienzo de la imagen de la siguiente escena.

Esto ayuda a **dar continuidad sonora al relato** y dota al mensaje audiovisual de cierto **dinamismo**.

Veamos dos ejemplos:

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/AryZLM5VTnA

En este ejemplo, el encabalgamiento de sonido se produce cuando en el cambio de secuencia se oye como se cierra la puerta del piso, ya sobre la imagen de la ciudad.

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/iBqvgRrSSJM

En este segundo ejemplo, en el cambio de secuencia, el sonido ambiente del carnaval se adelanta y se oye ya al final de la secuencia del piso, adelantándonos lo que vamos a ver.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.7. EL PLANO SONORO

El plano sonoro es la **equivalencia real que hay entre la fuente sonora que vemos en pantalla en relación a la posición de la cámara**.

Es decir, si un personaje está **cerca de la cámara**, **lo escucharemos muy cerca**, y si se mueve y se aleja de la cámara y ésta permanece quieta sin seguirle, le **iremos escuchando cada vez más bajito**, a medida que se aleja de nosotros.

Respetar el plano sonoro es una opción que da **mayor realismo** a la secuencia que estamos mostrando.

Muchas veces, por motivos estéticos o narrativos, pasamos por alto este concepto, y no ocurre nada si lo hacemos, es una licencia que nos podemos permitir en el lenguaje cinematográfico y que está admitida.

Por ejemplo, si alguien habla por teléfono y escuchamos la voz del interlocutor proveniente del aparato, al otro lado, perfectamente, o si filmamos a alguien de lejos pero le escuchamos perfectamente en primer término.

Veamos un ejemplo:

VIDEO EJEMPLO:
https://youtu.be/2ywlfB13pyU

Fijémonos en este ejemplo, como las voces de los protagonistas van subiendo o bajando el volumen. La voz del protagonista que está en el salón se escucha a poco volumen para dar la sensación que el protagonista que está en la cocina lo escucha de lejos, mientras escuchamos los efectos de sonido de las cervezas en primer plano sonoro, a un nivel de volumen superior. Cuando vemos después al protagonista del salón en plano corto pueden observar como aumenta el volumen de la voz pasando a primer plano sonoro.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

8.8. LAS MEZCLAS

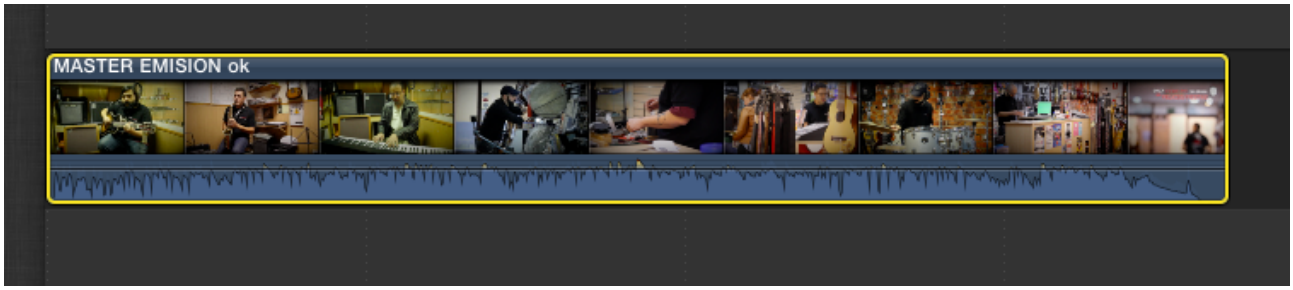
Una vez tengamos todas las pistas de sonido editadas, estaremos **preparados para hacer la mezcla final de sonido**.

En la mezcla final terminaremos de **nivelar todas las pistas de audio** poniéndolas al nivel sonoro que hayamos decidido para cada momento de nuestro cortometraje.

Tendremos las **voces**, **efectos** de **sonido** y **música** en pistas separadas, esperando a que el montador de sonido junto al director de la película se sienten a comenzar a **visionar y escuchar el cortometraje desde el principio** para ir escena a escena, secuencia a secuencia, nivelando cada elemento del montaje de sonido.

En esta fase, se tomarán las últimas decisiones sobre la presencia de los sonidos en la película.

Una vez estemos satisfechos con el resultado final de la mezcla de sonido, **exportaremos todas las pistas a una única pista** que contendrá todo el sonido de la película y a la que llamaremos **master de audio**.



> ÚLTIMOS CONSEJOS MEZCLAS DE SONIDO:

- **Intenta escuchar la mezcla final en diferentes lugares**: auriculares, equipo de sonido, televisión, ordenador, para intentar que la mezcla se oiga bien en los diferentes equipos de reproducción. **De nada te sirve que se oiga bien en un equipo potente, si en un ordenador no se aprecian los detalles, y al contrario**.

- Intenta **descansar entre sesión y sesión de mezclas**. Si no estás acostumbrado, **tu oído sufrirá un gran agotamiento** y tus percepciones auditivas irán disminuyendo, por lo que intenta dejar algún día de descanso entre las sesiones de mezclas, sobre todo cuando estés terminando la mezcla y hayas decidido hacer ya el master del audio.

- En próximas ediciones profundizaremos en todos los aspectos de la mezcla de audio, incluyendo funciones más avanzadas como la masterización, la exportación a 5.1 , etc.

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

9. LA COPIA FINAL

Una vez que tengamos terminado el montaje del cortometraje, con la duración definitiva, sólo nos queda hacer una cosa antes de tener finalizada nuestra película: la **Copia Final**.

Con la Copia Final, hacemos que todo **nuestro montaje se convierta en un archivo master**, que es el que utilizaremos para proyectar, hacer dvd o distribuirlo.

Hasta hace muy poco tiempo, las copias finales de proyección que veíamos en los cines se hacían en 35mm y era muy costoso. A pesar de que algunos cines aún utilizan ese formato, ya no es lo habitual, porque la mayoría proyecta las películas en formato digital.

El formato de la copia digital se llama DCP (Digital Cinema Package), pero no es nuestro caso.

Les vamos a proponer unos parámetros de exportación sencilla a modo de guía. Podemos exportar el corto a mayor o menor calidad, estos parámetros que les indicamos son de tamaño medio, para poder enviarlos o moverlos más fácilmente. Si van a hacer el master definitivo del corto, aconsejamos hacerlo al máximo calidad que puedan.

La exportación se realiza desde nuestro programa de edición de vídeo.

Parámetros exportación calidad media:

- Formato: .mp4 ó .mov
- Resolución: 1280 x 720
- Codec: H.264
- FrameRate: 25 fps
- Audio: PCM Stereo 48KHz 16bits
- Tamaño máximo admitido: 600 megas
- Cada programa tiene su propia manera de nombrar los menús y opciones de exportación (algunos lo llaman exportar, otros compartir, etc) pero el sistema es muy similar entre todos. Veamos algunos ejemplos de exportación

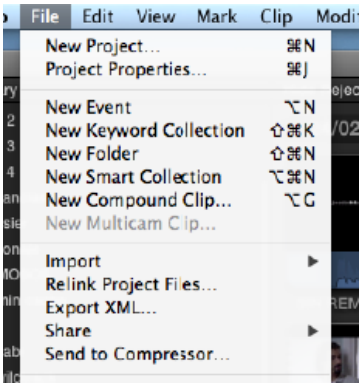
Cada programa tiene su propia manera de nombrar los menús y opciones de exportación (algunos lo llaman exportar, otros compartir, etc) pero el sistema es muy similar entre todos.

Veamos algunos ejemplos de exportación:

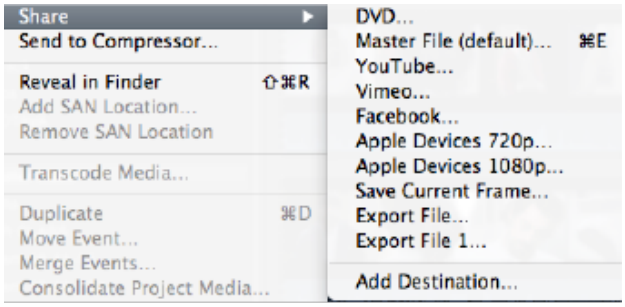
© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> EXPORTAR CON FINAL CUT PRO X

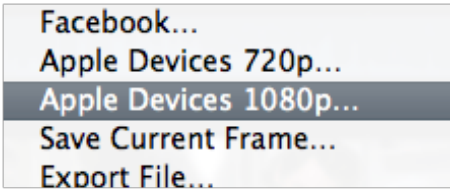
1. Abre la pestaña FILE



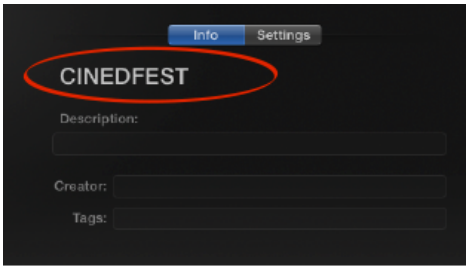
2. Selecciona SHARE (compartir)



3. Selecciona Apple Devices 1080p

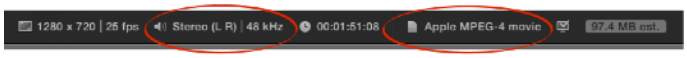


4. Escribe el título del cortometraje



5. Seleccionar la resolución 1280 x 720

6. Chequea que el audio esté a 48Khz y el tipo de archivo mpeg-4



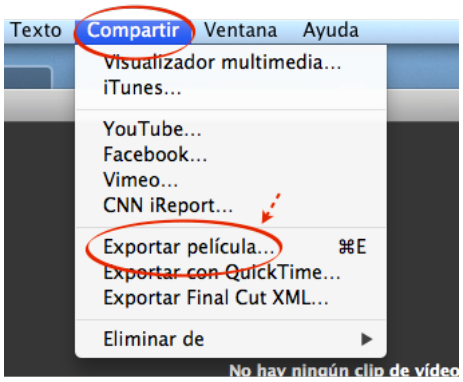
7. Pulsa el botón SHARE (compartir) para finalizar la exportación

© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

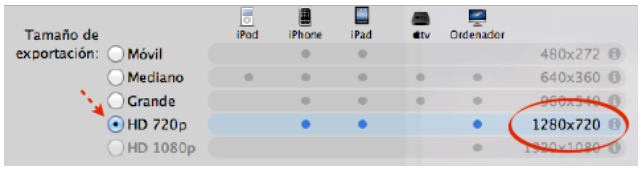
> EXPORTAR CON IMOVIE

1. Abre la pestaña COMPARTIR

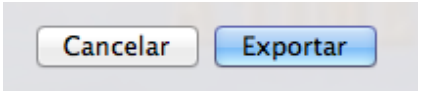
2. Haz click en Exportar película



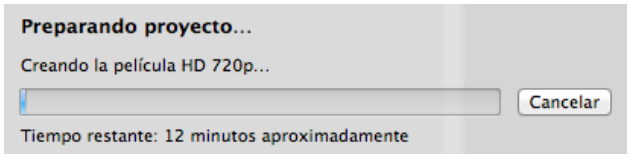
3. selecciona HD 720p o 1080p



4. Haz click en Exportar para crear tu película



5. Espera a que se cree la película

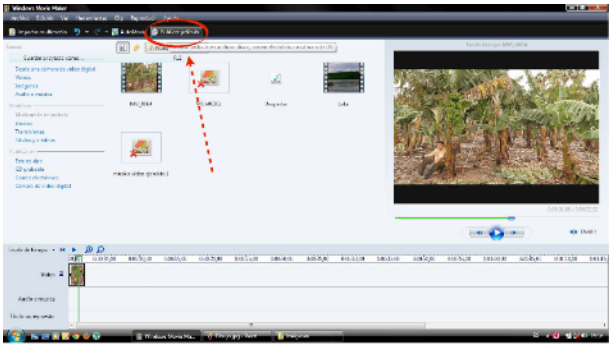


6. Búscala en el Escritorio o en Itunes

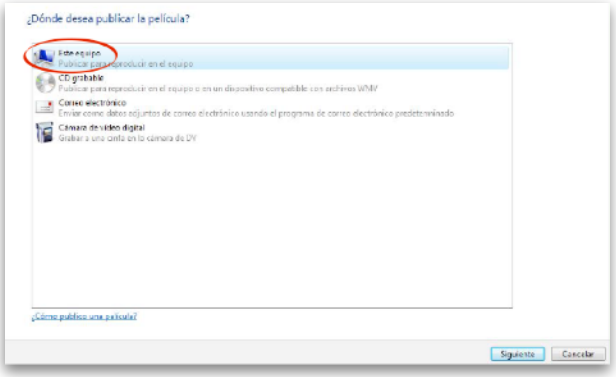
© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación

> EXPORTAR CON WINDOWS MOVIE MAKER

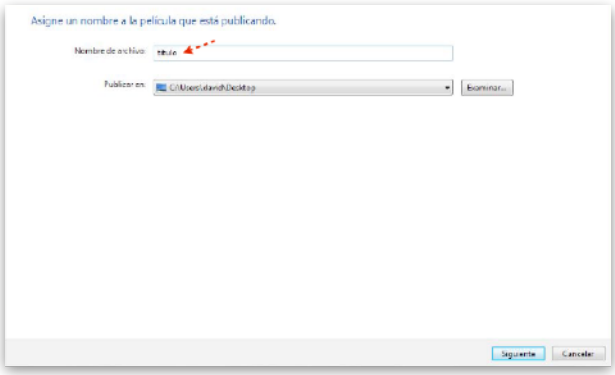
1. Haz Click en Publicar Película



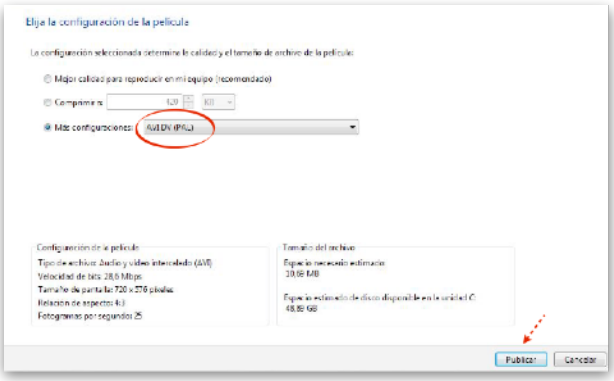
2. Selecciona Este equipo



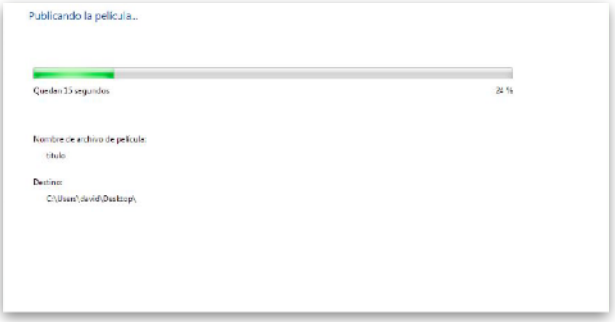
3. Guarda el archivo con el Título y selecciona donde guardarlo en el ordenador



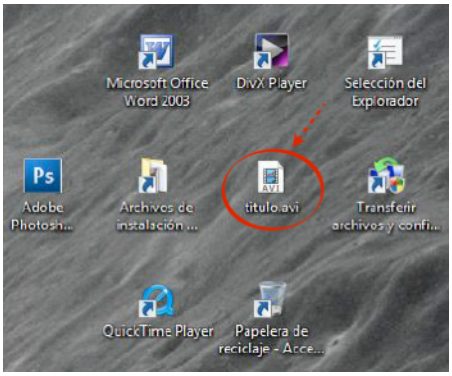
4. Selecciona la configuración con más calidad y que respete las dimensiones del vídeo



5. Acepta y espera a que termine de exportarse el cortometraje



6. Busca tu archivo en el ordenador y reprodúcelo para comprobar que está OK



© FREE RUN PRODUCCIONES S.L. Todos los derechos reservados, prohibida su reproducción, copia o transformación