

2. Grabando la voz

En bloques anteriores hemos conocido distintas cosas acerca del sonido: cómo sacar partido a nuestras ideas en Audacity, cómo grabar nuestros propios sonidos, y cómo crear los paisajes sonoros adecuados a nuestro proyecto, trabajando con librerías descargadas de internet o con sonidos grabados directamente por nosotros de nuestro entorno más cercano.

Este bloque va a estar dedicado expresamente al tratamiento de la voz, ya que va a ser un elemento indispensable en nuestros proyectos docentes.

También, igual que en el bloque 4, vamos a ver distintos efectos de modulación de audio. Veremos aspectos técnicos de los efectos que ayudarán a tener más presencia a nuestra voz y efectos que utilizaremos de forma creativa para nuestros proyectos.

También haremos un pequeño repaso por los distintos formatos y recursos educativos en los que podremos aplicar todo lo aprendido.

Para grabar una voz en casa o en un entorno escolar, habrá que seguir unas recomendaciones básicas para obtener un buen resultado.

1- Una sala sin ruidos: La sala donde grabemos deberá estar lo más aislada posible de posibles ruidos que provengan de fuera de la sala (como: tráfico, gritos, taladros mañaneros...) y de dentro de la sala, (ruidos que nosotros mismos podamos crear, como golpes de bolígrafo en la mesa u objetos que se caen, relojes, alarmas...)

2- Una sala sin reverb: La sala no deberá estar vacía. Nos interesa que la voz suene lo más seca posible, para que la narración o el diálogo se entiendan mejor.

No siempre es posible encontrar un sitio adecuado. Por ejemplo, si queremos grabar una conversación o un diálogo en un aula, habrá que buscar una zona más recogida para realizar la grabación.

Podemos probar a grabar voces en distintos ambientes para ver el efecto de la reverb natural, como ya hemos visto en el Bloque 4, pero esta vez aplicado a nuestra voz en distintos espacios.

3- Micrófono estático: Es muy importante, a la hora de grabar una voz, que el micrófono este siempre a la misma distancia del interlocutor para evitar diferencias de volumen en la narración.

Para ello utiliza pies de micro o micrófonos de pinza o solapa para anclar el micrófono al interlocutor.



En los micrófonos de pinza hay que dejar bien anclado el cable del micro a la camiseta o chaqueta del interlocutor, para evitar que el roce con la misma quede grabado. Puede ser un ruido que arruine nuestra grabación.

Una lista de micrófonos para móvil:

<https://www.compramejor.es/mejores-microfonos-moviles/>

4- Realizar pruebas: Antes de abordar la grabación definitiva, haz una grabación de prueba y confirma que está sonando como tú quieres, sin distorsiones ni ruidos. Si no es así, haz los cambios oportunos y vuelve a probar sonido.

Lo importante es que lo que se grabe pueda ser entendido sin dificultad. Siempre podría sonar mejor, pero si te suena bien, está bien.

Recuerda que con un micrófono de solapa, una buena aplicación de móvil y un ambiente adecuado se pueden conseguir muy buenos resultados, siempre que tengamos en consideración y se trabajen previamente los puntos anteriores.

5- Pero hemos de tener en cuenta que no todo son los aparatos. Cómo, dónde y con qué grabemos es muy importante, pero también lo es la actitud del locutor. Así, la primera de las normas a seguir, imprescindible y por encima de cualquier otra, es la **correcta VOCALIZACIÓN**. También la locución tranquila, el estudio previo de las respiraciones. Si hablamos como si estuviéramos sonriendo, ganaremos en agudos y probablemente en claridad. Y también es posible que si leemos de pie o en buena postura la locución sea clara o esté mejor dramatizada, al poder gesticular.

Mantendremos la misma dirección hacia el micrófono. Esto puede ser importante en los micros de solapa, ya que si hablamos en algún momento con la cabeza hacia abajo o estamos grabando mientras mostramos la pantalla del ordenador podemos saturar la grabación.

Podemos colocar atriles en los que situar los textos a leer, siempre en letra grande, con colores diferenciados por actores o locutores; para ello podemos preparar una plantilla:

personaje	locución	texto	efectos
Hamlet	José	Ser o no ser, etc.	Viento suave

Revision #2

Created 15 June 2023 19:54:08 by Equipo CATEDU

Updated 21 June 2023 12:36:48 by Silvia Coscolin Sanchez