

Software libre para la edición de audio

Unidad 2



2. Software de edición de audio

A continuación un listado de los editores de audio más comunes. Tanto en uso profesional como doméstico tenemos acceso a herramientas muy potentes. El resultado final únicamente dependerá de nosotros, el mercado de software de audio es muy similar y utiliza el mismo flujo de trabajo, simplemente son cambios de apariencia o utilidades de cada compañía.

-Audacity. ([click para descargar](#))

-Sony Sound Forge.

-Steinberg Wavelab.

-BIAS Peak.

-Acoustica.

-Wave editor.

-Wavosaur.

* Un editor de audio “no tiene nada” que no se pueda ampliar y superar en un DAW.

secuenciadores daw estaciones de audio

Software que nos permite almacenar, editar, y reproducir posteriormente, un conjunto ordenado de parámetros de control.

- Reaper

-Steinberg Cubase.

-Digidesign Pro Tools.

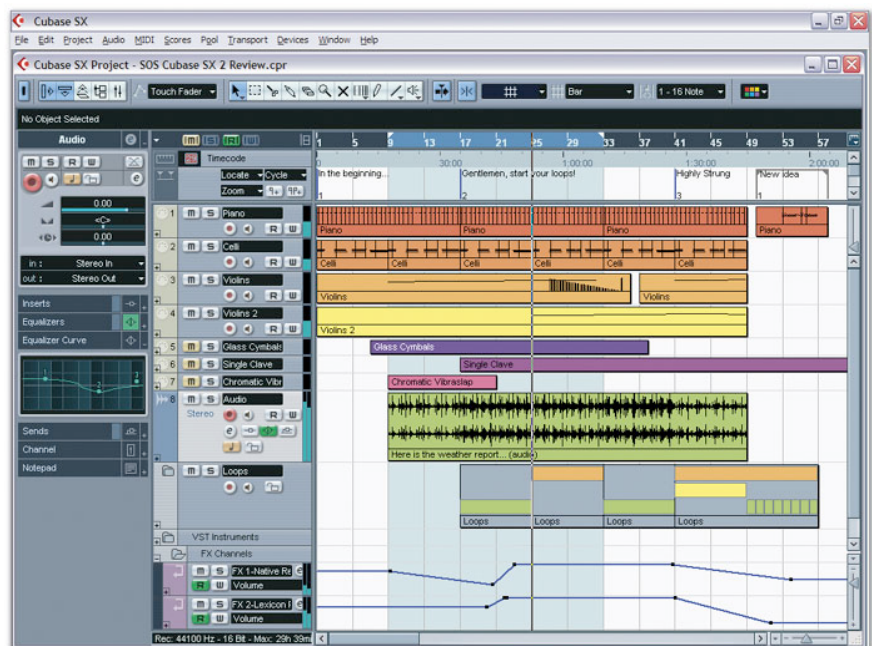
-Cakewalk Sonar.

-Logic Pro.

-Proplehead Reason.

-Ableton Live.

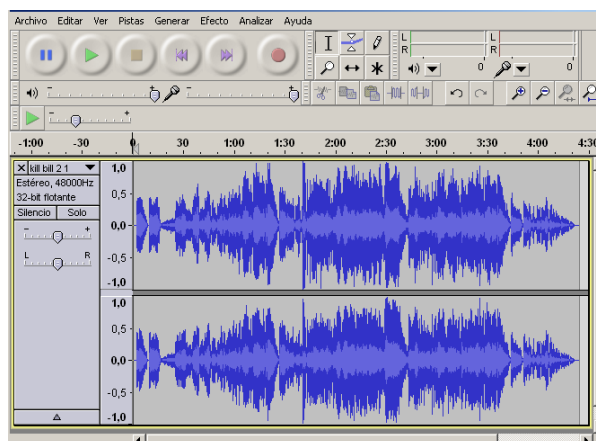
-Fruity Loops



2.1 La edición de audio y posibilidades de postproducción

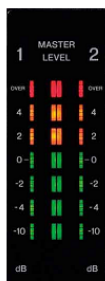
La edición de audio, al igual que en el cine en su origen celuloide se comienza a realizar sobre cinta. Producciones de los Beatles usaban los limitados recursos que brindaban las herramientas de grabación en cinta, con gran ingenio y originalidad. Hablamos de editar cintas con guillotina para hacer fundidos o efectos como Delay o Echo.

Pero es desde la era digital cuando la edición de audio cobra un sentido realmente importante. Un editor de audio es una aplicación informática utilizada para manipular audio digital. Por su facilidad a la hora de usarlo y popularidad vamos a trabajar con Audacity.



Editar audio es un proceso bastante similar al de editar vídeo. Contamos con una línea de tiempo donde podemos cortar, pegar, mover...

En la imagen mostrada anteriormente podemos observar dos formas de onda (estéreo) ambas contienen información gráfica sobre su amplitud (volumen), cuanto más gruesa es la onda más volumen tiene, cuanto más fina menos volumen. Otro de los medidores de audio que podemos usar de referencia son los conocidos **vúmetros**.



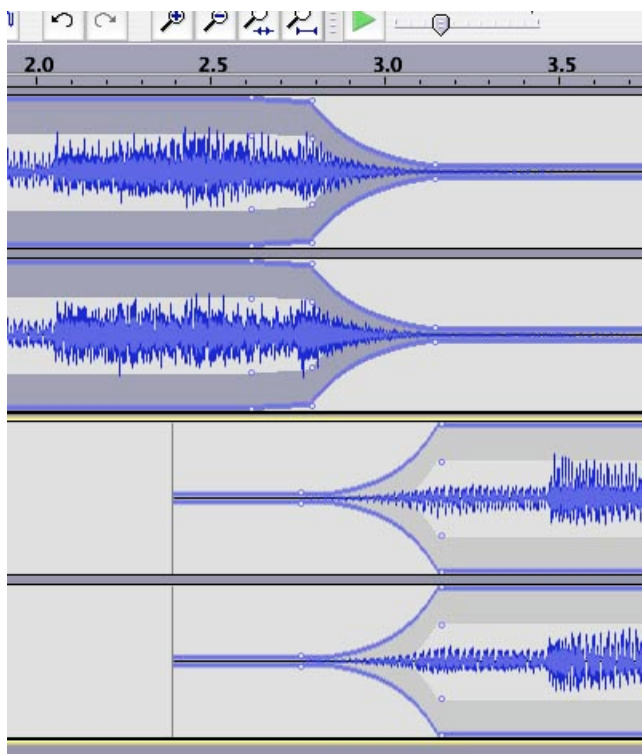
El vúmetro es un dispositivo indicador en equipos de audio para mostrar el nivel de señal en unidades de volumen, también es llamado indicador del volumen.

Se ha reemplazado en muchos equipos el tradicional vúmetro de aguja por indicadores luminosos con ledes. Además del nivel ponderado, algunos vúmetros digitales también muestran los picos o máximos. Como regla general, los niveles de grabación deben ser tales que no superen el área roja más allá de 0 VU, o solo en raras ocasiones. Si el volumen de grabación es demasiado alto, la calidad del sonido y respuesta en frecuencia es generalmente más pobre y los efectos de saturación y recorte pueden ser especialmente problemáticos para un sistema de

grabación digital. Por el contrario si el nivel es demasiado bajo, los niveles de ruido serán altos en relación a la señal principal que se está grabando.

Para aplicar efectos a nuestra primera grabación sólo tenemos que seleccionar la parte de la grabación que nos interese, ir al menú Efectos y seleccionar, por ejemplo, Eco. En el cuadro que se nos aparece seleccionen previsualización para preescuchar el efecto antes de activarlo. Ahora seleccionar la segunda parte, la del nombre y apellidos de cada uno, aplicarle el efecto Wahwah. Guarden el proyecto. Practiquen con los efectos que les propone Audacity y se sorprenderán con las posibilidades sonoras que les propone el programa.

Controlando el volumen en un editor de audio podemos realizar los conocidos:



Fade-Out (fundido de salida)

A la izquierda podemos observar un fundido de volumen, su principal utilidad es hacer perder la señal de una forma progresiva. Son muchos los usos que se le puede atribuir, no sólo pensemos en los musicales. Cerrar un clip de audio bruscamente no es agradable, lo conveniente es cerrar con un fundido.

Fade-In (fundido de entrada)

De igual forma necesitamos en la mayoría de ocasiones realizar una entrada suavizada, dependerá del uso para determinar la duración del fundido.

Estos son algunos de los usos más básicos en cuanto a la edición de audio se refiere, existen más funciones. Pensemos siempre en nuestro interés, qué queremos realizar con ese audio y posteriormente asesorarnos y buscar dichas funciones para conseguir el resultado que buscamos. Los editores de audio son una herramienta tanto funcional como creativa.

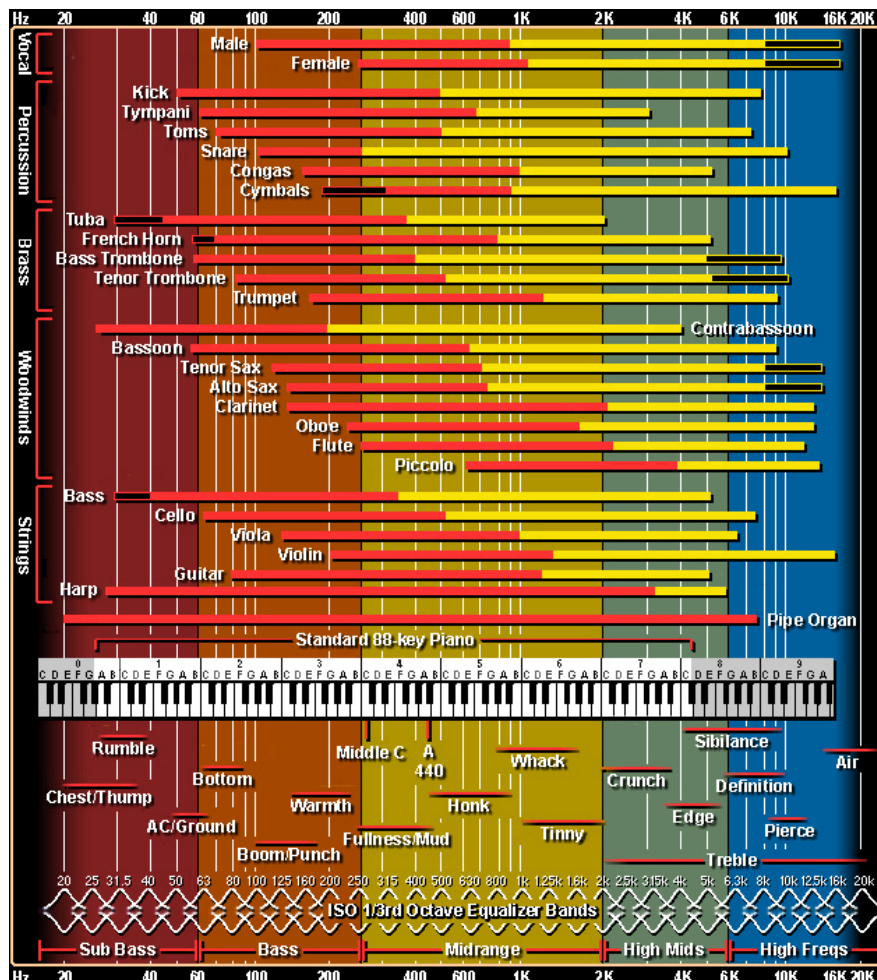
Otro de los aspectos a tratar es la **recuperación de audio**, donde trabajamos profundamente la onda para obtener una mayor nitidez y calidad, a través de procesos artificiales. La toma puede ser única y en ocasiones se da en unas malas condiciones, la postproducción nos da bastante margen pero no podemos confiar en ella cuando estamos trabajando la captación. Uno de los software más famosos en la recuperación de audio es la serie de Izotope RX.

2.2 Ecuación

Existen varios tipos de ecualizadores; el más simple es el de tipo shelving, que tiene solamente control de graves y agudos; se encuentra en cualquier equipo común. Normalmente, estos ecualizadores aumentan o atenúan 15 db en 100 Hz (graves) y en 10 KHz (agudos), aunque pueden variar según cada modelo. Con un ecualizador de tres bandas puedes ya aumentar o atenuar bajos, medios y agudos, también sólo en frecuencias fijas: por ejemplo, en 100Hz (bajos), 2 KHz (medios) y 10 KHz (agudos).

Los ecualizadores semiparamétricos son los que te permiten elegir la frecuencia a ecualizar; de esta manera puedes aumentar o atenuar las frecuencias que te parezcan convenientes. En un ecualizador paramétrico tienes, además, la posibilidad de elegir el ancho de banda (rango de frecuencias afectadas a partir de la elegida) que quieres aumentar o atenuar. Este parámetro es conocido como "Q".

Por último, los más comunes son los ecualizadores gráficos, que van por lo normal desde 5 hasta 31 bandas de frecuencia fijas, aunque a veces te encuentras con aparatos más complejos, con más bandas.



*La imagen muestra una Carta de frecuencias, donde podemos ver tanto la tesitura como las frecuencias fundamentales de muchos instrumentos.

2.3 El Podcast y alojamiento

El término podcast deriva de la unión de las palabras iPod y broadcasting. Antes de ser acuñado el término podcast ya existían programas radiofónicos que colgaban sus contenidos en Internet, fue la propia comunidad la que asentó este nuevo concepto. La radio es uno de los medios más longevo, lleva más de un siglo informándonos y entreteniéndonos y nunca pasa de moda. Lo bueno es que además ha sabido transformarse a las corrientes digitales sabiendo adecuarse a la demanda del usuario actual, que ahora elige lo que quiere escuchar, cuándo y cómo quiere hacerlo (on demand). Es la forma de streaming radiofónico que se conoce como podcast.

El podcast o podcasting consiste originalmente en la distribución de archivos multimedia, en este caso de audio, a través de un sistema de redifusión (RSS) que permite incluso suscribirse mediante un programa que descarga estos archivos para que el usuario los oiga.

Actualmente el nombre de podcast se atribuye a los contenidos de audio en forma de programa seriado y que han dado lugar a la creación de plataformas de distribución de estos podcast, que vendrían a ser una mezcla entre las tradicionales emisoras de radio y un audio-blog.

El hecho de que los podcast hayan sabido adaptarse bien a la corriente digital ha propulsado la creación de plataformas de podcast de gran calidad. Algunas creadas por profesionales de la radio y otras por usuario amateurs, por lo que de nuevo Internet ofrece un camino a la participación global que los medios tradicionales no daban.

Son muchas las **plataformas más comunes** que albergan una base de datos de podcast:

- EL EXTRARRADIO
- SERIAL
- DIXO
- PODIUM PODCAST
- PODKAS
- IVOOX
- PODOMATIC

¿Qué es esto del alojamiento?

Un archivo mp3 en tu ordenador no es un podcast. Para que sea considerado un podcast, tienes que poder distribuirlo. Los oyentes tienen que poder acceder al archivo. La audiencia se va a descargar ese archivo o lo va a escuchar en streaming.

Para que el archivo esté disponible, necesitas un alojamiento. Un espacio en Internet. Un espacio en la nube. Un sitio al que subir ese archivo que después da posibilidad a los oyentes de descargarlo sin necesidad de identificarse con usuario y contraseña.

¿Qué opciones de alojamiento existen?

Identificamos 3 opciones de alojamiento:

Alojar el podcast en tu propio ordenador y hacer que este actúe como servidor.

Alojar el podcast en tu web.

Alojar el podcast en un servicio de terceros especializado en el hosting de archivos.

Alojando los archivos en tu propio ordenador

La primera opción no la recomendamos para particulares. ¿Técnicamente es posible hacerlo? Sin duda, pero los planes ADSL que existen para particulares no están preparados para actuar como servidores. La descarga de los archivos por parte de los usuarios será extremadamente lenta.

Pero además, tendrás que contar con no apagar nunca el ordenador, con que no se vaya la luz y deberás tener en cuenta tantas cosas que no será viable. Al menos no para la mayoría.

¿Tienes un servidor que está disponible las 24h y tu conexión a internet tiene una buena tasa de subida? Puede ser el caso de algunas empresas. En este caso si puede ser una opción viable, aunque no es la que vamos a tratar en el artículo de hoy.

Alojando los archivos en tu web

Si a parte del podcast dispones de una web, es una opción a considerar. Aunque en la mayoría de casos no es la opción que recomendamos.

Cierto, a una web se le pueden subir archivos y éstos después se los pueden descargar los oyentes. Pero, los planes de alojamiento de webs en general no están pensados para transferir archivos en masa.

Alojando los archivos en un servicio de terceros

Esta es la opción que recomendamos. Todo el mundo conoce por Dropbox o GoogleDrive, por citar algunas de las opciones disponibles. Sin embargo, estos 2 servicios sirven para alojar y compartir.

La siguiente opción consiste en ir directamente a servicios de alojamiento especializados en podcasting.

En cualquier caso, si vas a crear un podcast y estás en el punto de tener que decidirte por un alojamiento u otro, te recomiendo que evalúes los distintos planes que ofrecen.

2.4 Foley, origen y usos prácticos dentro del aula

Los denominados Efectos de sala también conocidos como efectos foley son aquellos efectos que buscan la recreación de sonidos que por diversos motivos no fueron recogidos en el momento de la grabación de la escena. El término foley debe su nombre al neoyorquino Jack Foley, el cual desarrolló muchas de las técnicas que ahora se llevan a cabo en esta fase de la producción sonora.

En la gran mayoría de los casos el foley se acaba convirtiendo en un arte, un arte en desarrollo. No es un proceso fácil y requiere de mucha imaginación para llevar a cabo procesos asombrosos... Como crear el sonido de un ser inexistente en el mundo real, el despegue de una nave espacial...

Los nuevos sistemas digitales nos permiten la reproducción del más mínimo detalle sonoro, primando su realismo y su definición. Por este motivo ya no hablamos de diseño de sonido sino de arquitectura del mismo. Los efectos sala (los foley) dejan de ser meros ruidos ocasionales y se convierten en auténticos decorados sonoros que acompañarán toda la acción de los personajes, hasta el más mínimo detalle. La textura del suelo por donde andan los intérpretes, la textura de los ropajes que los visten, el material del que están hechos los objetos que tocan o mueven e incluso el aire que respiran los actores son obsesiones del efectista en estos momentos.



Algunos trucos y sus intenciones

Buena parte de las cosas que vemos en una película no tienen su sonido real, aquí es donde entra en juego el papel del artista de foley, por ejemplo, cuando en una película una persona golpea a otra con fuerza se suele emplear un látigo o una revista enrollada golpeando contra el suelo, lo curioso de este ejemplo es que un puñetazo no suena como un látigo o una revista golpeando algo pero como en la gran mayoría de las películas se hace así, la costumbre hace que a penas nos llame la atención ese sonido en esa acción, para el galope de un caballo es muy común el uso de cocos chocando, cuando en una película vemos a un ser que no existe realmente (monstruos, alienígenas...) o que existieron (dinosaurios u otros animales prehistóricos) el sonido de estos seres se consigue con la mezcla de los sonidos de animales o la modulación con pitch de un sonido no articulado de un humano (grito, gemido...).

Dentro del aula

El foley tiene una capacidad creativa muy acorde con las edades más tempranas, la escucha activa que provoca en el alumno/a tiene un carácter muy positivo. Concentración y creatividad, unir ambas en una disciplina. Tengamos en cuenta que cualquier película o metraje de animación requiere de efectos de sala, contemos también con que los jóvenes son espectadores activos de ese género y lo conocen bastante bien. Simplemente por su disposición como espectadores creará un vínculo de conexión con el trabajo a realizar.

