

01

Sons.

Transcrição

Neste capítulo sobre som discutiremos a respeito de diferentes tipos de equipamento de áudio e como usar cada um. Fararemos, ainda, sobre as melhores maneiras de captar o som da sua cena. Posteriormente, apresentaremos estratégias de como incrementar o seu vídeo com **foley**, ou seja, o processo de recriar sons em um estúdio. Veremos também como fazer a seleção das trilhas sonoras de forma adequada.

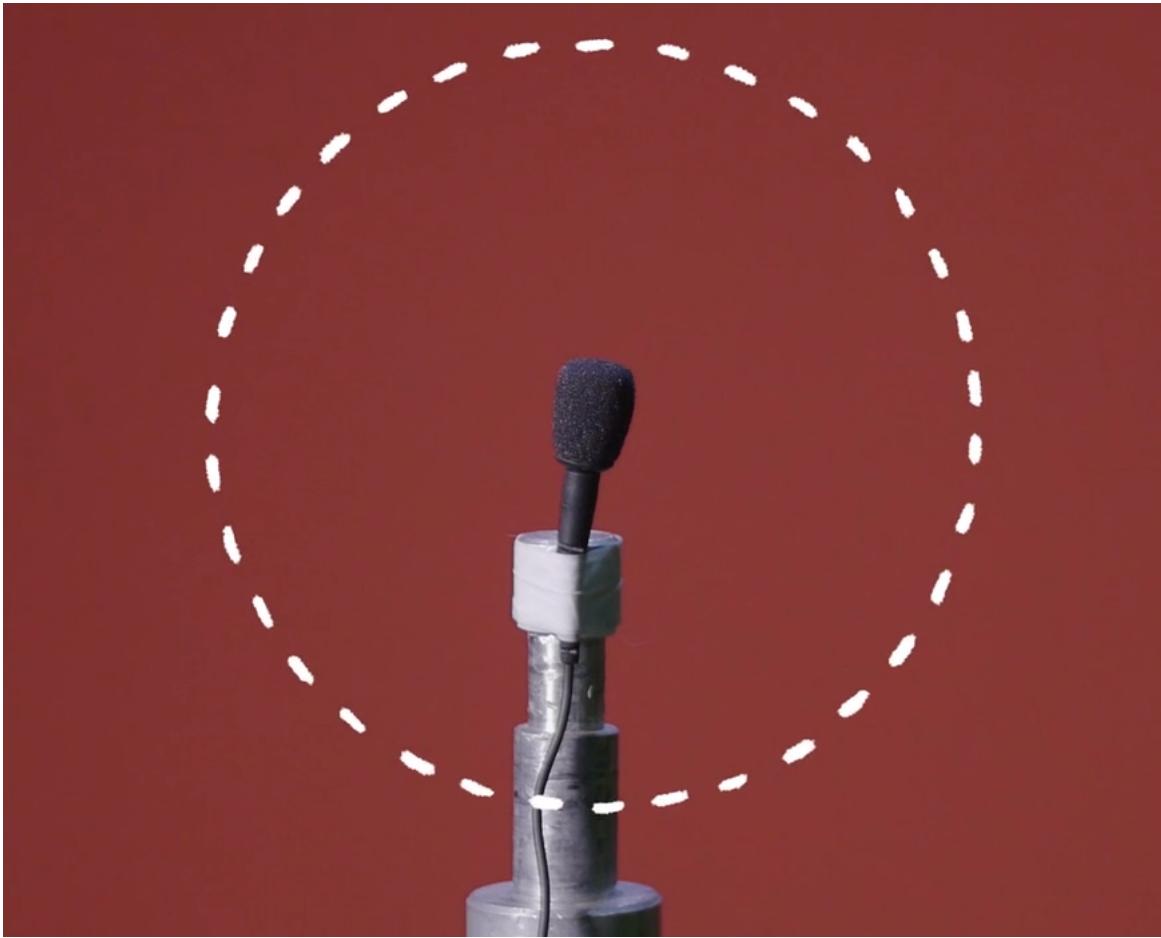
Microfones

A sua câmera provavelmente é acompanhada por um microfone interno, se é só esse o seu equipamento de som, está tudo bem, mas saiba que ele não é o mais adequado, principalmente se você estiver longe da câmera. Por isso, normalmente preferimos utilizar microfones externos conectados à gravadores ou diretamente na câmera; isso nos trará mais controle e qualidade no momento de conseguir um som limpo e claro.

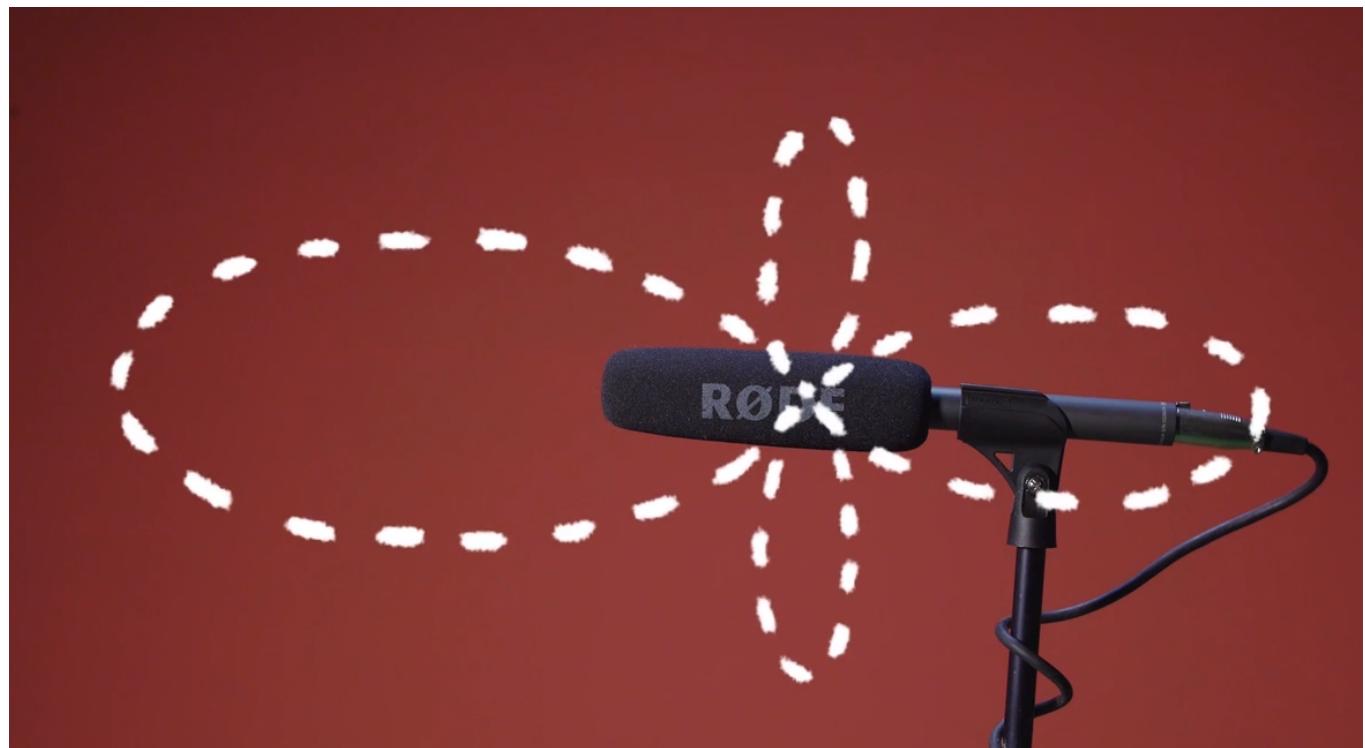
Um vídeo com a qualidade de imagem ruim conseguimos tolerar, mas um áudio chiado que impossibilita a compreensão do que está sendo dito, fica muito difícil.

Existem muitos tipos e formatos de microfones no mercado, e cada um deles realiza a tarefa de captação de som de maneiras diferentes, portanto, você precisa conhecer as opções e saber quando usar cada um. A maioria dos microfones se enquadra em uma das categorias: **omnidirecionais** ou **unidirecionais**, que se referem à direção que o áudio é captado.

Os **omnidirecionais** captam o som igualmente em todas as direções, e podemos representar graficamente essa captação homogênea com um círculo. São bons para captar sons ambientais e, quando bem direcionados, conseguem captar todos os sons ao redor sem oferecer destaque à nenhum em específico.



Já os microfones **unidireccionais** captam o som em uma direção específica, gravando muito bem o que está a sua frente, abafando os sons que possam vir pelas laterais. Existem unidirectionais com focos diferentes, uns mais abertos ou fechados que outros.



Falaremos de alguns dos microfones mais utilizados. O primeiro que iremos destacar é o microfone de **lapela**. Geralmente esse tipo de microfone é um omnidimensional muito útil em gravações de apresentações. Sua captação é curta, o que significa que ele só capta bem o que está nas proximidades e essa característica apresenta pontos negativos e positivos; positivo porque é fácil focar apenas na voz de quem estiver falando, ainda que haja um pouco de ruído no ambiente, e é

negativo, pois precisamos estar com o microfone grudado em quem estiver falando, então caso haja algum som de atrito no tecido da roupa em que o microfone estiver preso teremos problemas, pois esse tipo de ruído é muito difícil de retirar na edição e podem deixar o seu áudio completamente inutilizável.

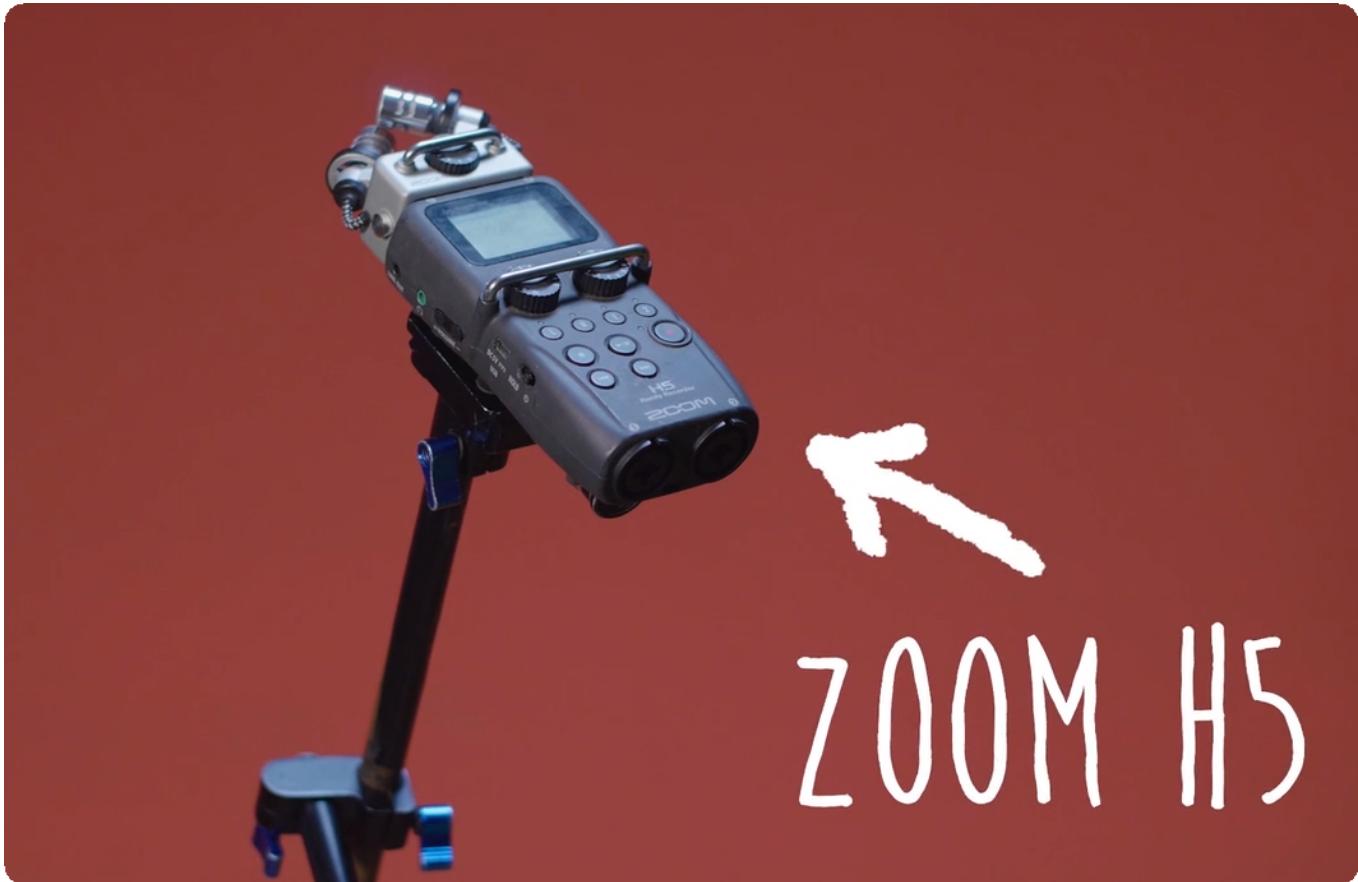


O microfone condensador **Shotgun** é muito utilizado no cinema por ser unidirecional, ele irá captar o áudio para onde for direcionado e ignorar todos os sons em volta. Como a distância de captação é maior do que a lapela, é possível conseguir um som de boa qualidade mesmo ele estando fora do seu quadro. Para conseguir um melhor resultado, você pode utilizar uma vara que chamamos de **boom** para posicionar o microfone na cena e captar um bom áudio.



Gravadores

Conhecemos os microfones mais populares, mas precisamos conectá-los em algum lugar, para isso, precisamos de um **gravador**. Se sua câmera dispuser de entradas para microfone você pode conectá-lo diretamente, mas você não teria tanto controle da captação de áudio. Atualmente existem gravadores portáteis, como o **Zoom H5**, que são bastante populares e cada vez mais acessíveis. Eles possuem várias funções úteis, como *fantom power* para utilizar microfones condensadores e um limitador de volume, o que impede que o áudio fique muito alto e estourado. Geralmente possuem a capacidade de conectar vários microfones ao mesmo tempo, gravando cada áudio em um canal diferente.



Captação

Como você vai captar o seu som depende do tipo de produção que você irá gravar. Se você quiser gravar um vlog, por exemplo, existe a opção de utilizar um microfone direcional em cima da câmera, afinal ele é bem prático de ser usado e basta conectá-lo à câmera. Como você estará posicionado próximo à câmera, seu áudio estará limpo e claro.



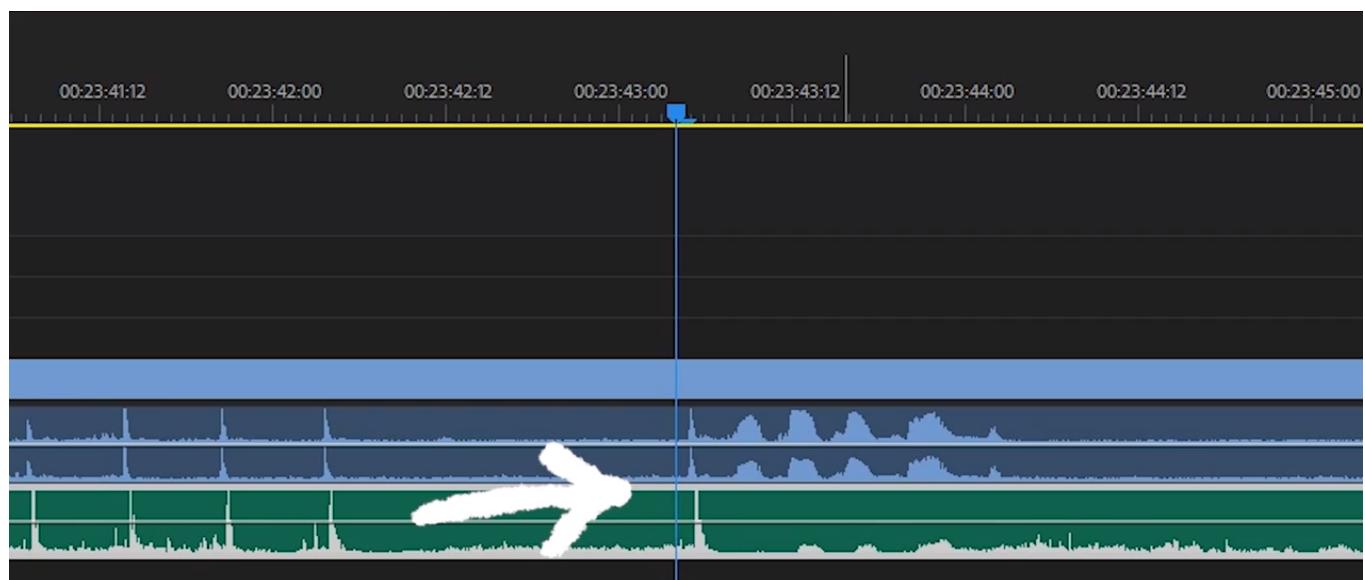
Se você não tem como comprar um desses, saiba que talvez você tenha uma ótima ferramenta para melhorar o áudio dos seus vídeos no seu bolso, pois alguns modelos de celular possuem um gravador de som bem competente e você consegue usa-lo para gravar o áudio dos seus vídeos. Basta esconder o celular em uma blusa que, independente de onde você estiver, você conseguirá um som de boma qualidade. Claro, o resultado não será tão bom quando de um microfone profissional, mas com certeza vai ficar melhor do que o áudio captado diretamente da sua câmera.

A pessoa responsável pela operação de áudio deve sempre ficar atenta aos níveis de volume indicados no gravador, eles devem atingir no máximo **6db**(decibéis). Nunca deixe o som chegar a 0 ou mais, pois ele será distorcido e, a não ser que o gravador possuir algum sistema de backup ativado, não poderá ser recuperado posteriormente na edição.



Lembre-se que se você fizer um uso de um gravador de áudio no momento de captar o som da sua produção, isso irá gerar dois arquivos: um de vídeo e um de áudio, e terá de sincronizá-los no momento da edição. Fique tranquilo, que para realizar essa sincronização existe um truque: a claquete ou as palmas.

Esses elementos criam um ponto de marcação na linha do áudio e, no momento da edição, podemos alinhar os dois com base nesta marcação.



Portanto, em toda a cena que você obtiver os áudios separados, no momento em que pressionar o botão "gravar" da sua câmera bata uma claquete ou uma palma, pois isso facilita muito a edição.

Na gravação de um vídeo, existem alguns sons que podem ser captados, são seles **som direto, narração e ambiência**. O som direito é todo aquele gravado em sincronia com a câmera, como a fala dos atores e todos que ocorrem durante a cena, como passos ou barulho de objetos.

A ambiência é o som do local, serve para fornecer atmosfera à cena e preencher o som quando diálogos são evitados. Nunca estamos ouvindo o silêncio absoluto, então mesmo que nada de barulhento esteja acontecendo em sua cena, nós devemos escutar a ambiência do local.

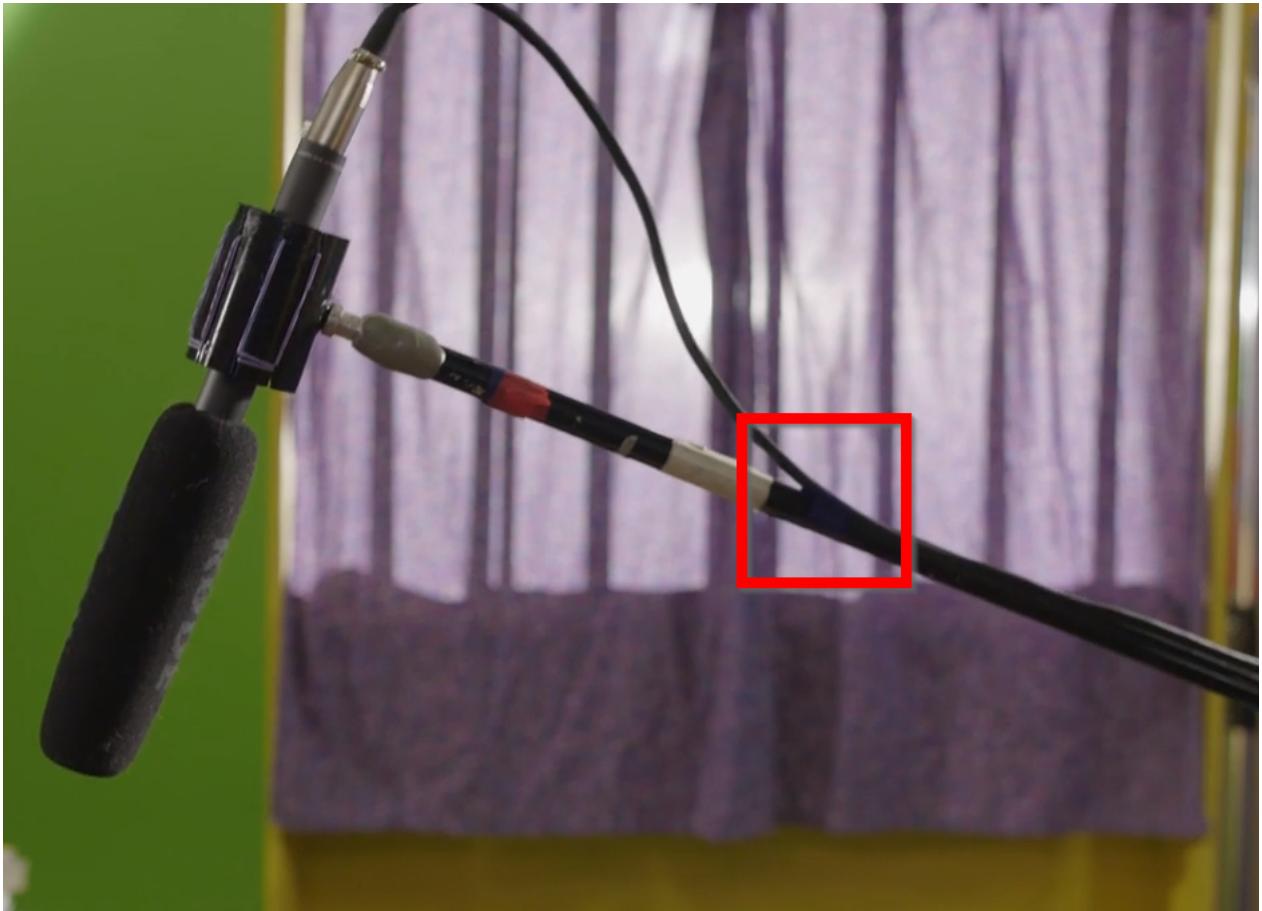
Narração é aquela voz flutuante que não possui ligação direta com a imagem, esse tipo de técnica é muito utilizada em documentários e vídeos explicativos.

O **som direto** normalmente envolve a captação de vozes e diálogos entre pessoas. Como queremos um som de boa qualidade, usaremos um microfone Shotgun com condensador, acoplado à uma vara de boom. É importante garantir que o microfone esteja bem posicionado na direção do som, de preferência de cima para baixo, pois assim a captação do ambiente é de melhor qualidade. É importante que o equipamento não esteja visível no quadro.

O corpo do microfone Shotgun é bem sensível porque trata-se de um condensador, então segura-lo de qualquer maneira pode gerar ruídos. Para evitar que isso ocorra, utilizamos uma ferramenta chamada **Shockmount**, que isola o microfone com o auxílio de elásticos e resolve parte do problema.



Também é importante prender o cabo do microfone à vara de boom, para evitar que ele se choque gerando ruídos indesejáveis.



Em situações em que há muito vento, utilizamos um acessório chamado **deadcat**, é um objeto peludo que impede que o vento faça barulho no microfone.



Mas podemos utilizar uma espuma, que apesar de ser mais simples, cumpre bem a função de proteger o microfone de ruídos indesejáveis.



Lembre-se de pedir sempre para que as pessoas ao redor façam silêncio e tente amenizar todos os sons indesejados que conseguir; feche janelas e portas e preste atenção ao som de carros e aviões. Sons inesperados no meio do diálogo tiram a atenção para a cena, mas se você quiser um barulho de trânsito no resultado final grave o diálogo o mais limpo possível e adicione esse som na edição.

O som ambiente existe em todos os lugares, mas é diferente em cada um. É importante que você grave pelo menos 20 segundos desse som ambiente em cada locação em que você estiver para facilitar a edição. Peça para todos saírem e grave o "silêncio" do local, para isso podemos utilizar o Shotgun ou o microfone embutido do gravador. Grave tempo o suficiente até que seja obtido um som neutro, sem barulhos que se destaquem muito, como latidos de cachorro ou carros passando. Na edição é possível fazer um *looping* desse som ambiente e usá-lo para preencher alguns diálogos na hora dos cortes.

Para gravar uma boa narração devemos procurar o lugar mais silencioso o possível com uma boa acústica. Uma forma simples de obter esse efeito acústico é estender panos e cobertas ao redor do narrador ou narradora, as superfícies macias e regulares ajudam a reduzir o eco.

A melhor opção de microfone para gravar uma narração seria um condensado profissional de estúdio, mas nem todo mundo possui esse tipo de equipamento. Fizemos alguns testes com os microfones que possuímos no estúdio para avaliar e diferença entre cada um deles, utilizamos o **Zoom H5**, **Rode Link**, **Iphone 5S**, **Rode NTG-2** e **Rode Videomic Pro**, você pode ouvir os resultados no vídeo da aula.

Como geralmente ao executarmos uma narração temos de falar bem próximos ao microfone, é comum capturarmos cacofonias produzidas pela nossa boca. Para corrigirmos esse problema podemos utilizar uma espuma ou fazer um **pop filter** caseiro esticando uma meia calça em uma armação de arame.



Foley e sonoplastia

Às vezes precisamos utilizar sons que são diferentes daqueles captados na cena, ou até mesmo criar sons que não existem naturalmente no ambiente, nesse ponto entre o **foley**. Depois que o vídeo está gravado e editado, ele ainda está com o áudio incompleto, então vamos para um estúdio e lá vamos gravar sons para tudo que precisa de destaque no vídeo.

O divertido do foley é captar os sons que funcionam para cada cena, e muitas vezes isso vai muito além do que de fato estamos vendo na tela. Isso quer dizer que algumas vezes precisamos buscar em fontes inesperadas o melhor som. Para recriar sons como socos, podemos bater em sacos e mochilas. Para simular ossos quebrando, gravamos o som de vegetais sendo partidos.

O foley também serve para dar ênfase em algum elemento da cena, além disso, é possível se contar muito da história utilizando somente a reação do ator e deixando os sons ocuparem o espaço narrativo.

A gravação de foley exige muitos testes e experimentações, às vezes um som que parece muito sem graça pode ficar incrível se captado com o equipamento correto e da forma correta. De forma geral, os foleys são captados por via de microfones condensadores omnidirecionais em um ambiente com mínimo de eco o possível, mas isso não é uma regra, pois sons mais altos podem ser captados por microfones dinâmicos em ambientes externos. Nesses casos, o eco pode se tornar um efeito sonoro desejável, como por exemplo em uma grande explosão que aconteceu a uma certa distância.

Trilha sonora

Muito da emoção de uma cena é construída através da música. Encontrar a trilha certa para cada momento nunca é uma tarefa fácil, por exemplo, uma música épica para uma cena não tão extraordinária pode gerar um efeito destoado, apesar de muitas vezes conseguirmos um efeito cômico, no entanto, precisamos saber a nossa intenção com determinada cena.

Precisamos entender o que queremos passar com a sua cena para então procurarmos uma trilha compatível. O ideal é trabalharmos com trilhas originais para suas produções, aprendendo a compor as próprias músicas em casa ou buscar parcerias com compositoras e compositores. Se essa não é sua realidade você sempre pode procurar por músicas na internet.

Existem alguns sites com músicas sem direitos autorais para usarmos livremente, mas geralmente elas já foram muito usadas. O próprio YouTube possui uma biblioteca com músicas livres, vale a pena conferir. Também existem muitos sites profissionais com compra e venda de músicas para usarmos em nossos vídeos, com variedade e qualidade melhores. O ponto negativo é que você deve pagar por essas produções e, claro, elas não serão inéditas, portanto estarão presentes em produções outras.

Outra opção é procurar por bandas e artistas locais na sua cidade e propor algum tipo de parceria, assim, além de você possuir uma composição inédita estará incentivando e apoiando a produção independente local.

Esperamos que com esse capítulo você consiga melhorar a qualidade de som dos seus vídeos! Lembre-se sempre que o áudio é tão importante quanto a imagem, e por isso você deve tomar todas as precauções possíveis para sempre ter um som claro e limpo.