

## Continuidad técnica

Cualquier cambio no deseado y notable y abrupto en el audio o video de un programa se le conoce como un problema de continuidad técnica.

Algunos problemas de continuidad son aceptables; otros no. Las noticias y los documentales están producidos bajo condiciones drásticamente diferentes. Allí— podemos perdonar cambios en el balance de color de las tomas o en el sonido en diferentes locaciones.

Pero en producciones más sofisticadas no aceptamos las inconsistencias técnicas porque distraen nuestra atención de la historia. En este tipo de producciones el medio (televisión) debiera ser totalmente "transparente" y nada debe interponerse entre la el medio y el mensaje (la historia).

### Problemas de continuidad de audio

Los problemas de continuidad de sonido pueden ser causados por múltiples factores entre los que encontramos variaciones entre una toma y otra de

Ambiente sonoro (reverberación de una habitación, distancia al micrófono, etc.).

Respuesta de frecuencia del micrófono o el equipo de sonido.

Niveles de sonido.

Sonidos de fondo.

En las producciones a una sola cámara muchas de estas inconsistencias no son fáciles de detectar en locación. Es tan sólo cuando las diferentes tomas aisladas se ensamblan en la edición, cuando los problemas de continuidad se hacen aparentes.

En un corte puede aparecer que el talento suena más cerca o lejos o que el sonido de fondo (tráfico, aire acondicionado, o cualquier emisor de ruido) cambia.

Algunos problemas pueden ser minimizados con ayuda de un ecualizador gráfico, y reverberador en las manos adecuadas. Los cambios en el fondo pueden ser tapados con el uso de un sonido constante adicional como música, sonidos de calle, pájaros y hasta insectos chirreando.

Como todo en la vida, es mejor prevenir que lamentar (asumiendo además que podamos resolver los problemas de alguna manera).

Primero, está atento al hecho de que los micrófonos usados a diferentes distancias reproducen el sonido de manera diferente. Esto se debe a cambios en la acústica además del hecho de que algunas frecuencias específicas disminuyen su intensidad con la distancia. Aunque la mayoría de los micrófonos direccionales costosos minimizan el efecto de distancia la mayoría presentan efectos de "proximidad" o presencia. Un buen par de audífonos aislados permite detectar esas diferencias.

Con la creciente confiabilidad de los micrófonos inalámbricos, muchas facilidades de producción equipan a cada actor con su propio micrófono personal. La distancia al micrófono no varía (usualmente está escondido en la misma ropa), y por el efecto de proximidad del micrófono, el ruido de fondo queda prácticamente eliminado.

Finalmente, verifique los cambios en los sonidos de ambiente. Por ejemplo, el ruido de una motocicleta o un vehículo pasando puede desaparecer abruptamente al cortar a otra toma grabada a otro momento.

Aún si el sonido no desaparece totalmente, el nivel puede variar cuando cortamos de un actor a otro. (La escena a la derecha hará un bello fondo para una entrevista, pero la caída de agua creará problemas gigantescos al audio, especialmente en una producción dramática.)

#### Problemas de continuidad de video

El Video tiene sus propios problemas de continuidad; por ejemplo cambios en:

Balance de color.

Balance tonal.

Niveles de luz; exposición.

Ópticas de cámara; definición.

Calidad de grabación.

Al intercalar escenas de cámaras con características de respuesta al color notablemente diferentes (balance de color) será evidente para la mayoría de los televidentes.

Para disminuir este defecto, todas las cámaras deberán ser balanceadas de color antes de la grabación. Esto es especialmente importante en producciones multi-cámara.

Una vez que se ha hecho el balance adecuadamente, debe grabarse un patrón de barras con colores primarios y secundarios al inicio de cada cinta. Esto se utilizará para balancear la reproducción de la cinta con los tonos adecuados.

Algunas veces se escapa algún problema, en especial cuando se utilizan cámaras distintas o se graba en bajo condiciones diferentes. Fíjese en las fotografías arriba, que hay varias cosas distintas: el color de piel, el balance de color, contraste y brillo.

Los sistemas de edición suelen utilizar un vectorscopio para ajustar los colores en la cinta al inicio de cada sesión. Esto es también parte del software de casi todos los sistemas de edición no lineal hoy en día.

La audiencia es particularmente crítica de los cambios en la tonalidad de piel. En muchos casos, un ingeniero de video, equipado con las herramientas adecuadas podrá ajustar la señal para que al menos el tono de piel se parezca. Los fondos - en virtud de que la audiencia probablemente no tiene una referencia exacta de sus colores reales - es menos crítico.

#### Asuntos de continuidad

en la música de fondo

La música de fondo puede emparejar la transición entre segmentos y mantener cierta unidad en la producción - siempre que esté bien utilizada.

La música de fondo deberá contribuir con la ambientación general sin llamar la atención a sí misma. Deberá seleccionarse música que mantenga el tono, ritmo y temporalidad de la producción. En general

deberían evitarse canciones cuando hay locución o diálogo que pueda competir.

Idealmente, el inicio de la música debería coincidir con el inicio del segmento de video y concluir con el video. Esto no ocurre casi nunca sin cierta ayuda intencional del productor.

Con los sistemas de edición de hoy en día la música puede ser alargada o recortada para acompañar las selecciones de video. Esto es aún más fácil si la música tiene secciones repetitivas y ciertas pausas. Igualmente puede acelerarse o realentarse las imágenes en estos equipos, aunque esto siempre debe ser considerado como un último recurso.

Una falla notable de continuidad sucede cuando se decide hacer fade out a la música en mitad de un tema para hacerla coincidir con el final del video.

La retromedición del tema puede aliviar este problema. En retromedición se inicia la música para hacer coincidir su final con el final del video. Esto se hace midiendo desde el final y restando el tiempo del segmento en cuestión.

Por ejemplo, si una selección musical fuese de 3 minutos y el video de 90 segundos la música se haría comenzar a los 90 segundos para por fade in junto al video. A los 90 segundos ambos terminarían simultáneamente.

Como veremos más adelante, esto es muy sencillo de lograr en un sistema de edición computarizado no-lineal. En sistemas lineales es algo más difícil y requiere un mínimo de planificación.