



**20 TIPS PARA  
MEZCLAR AUDIO**

Materia  
**Mezla Digital 2**

Carrera  
**Operador de Sonido**

Autor  
**Soundonsound.com**

Recopilación traducción y adaptación  
**Mario de Oyarbide  
Juan Carlos Benvenuti**

Año 2008



## 20 TIPS PARA MEZCLAR AUDIO

### CONDICIONES GENERALES.

#### a.- Horarios.

La sesión debe ser tratada como un show, el cumplimiento del horario estricto debe ser informado, comprendido y cumplido por todos los participantes

#### b.- La exactitud técnica.

Es una meta, pero la emoción y la energía es lo que más importa registrar. Si comete un error no se detenga, continúe. Más tarde podrá volver sobre él para corregirlo.

#### c.- Paciencia.

Sea paciente, una toma correcta como mínimo implica cinco intentos fallidos. Diez temas serán muchas tomas, así que tómesese todo con calma.

#### d.- Recursos técnicos.

Emplee el micrófono correcto para cada toma. Simplificará el proceso de ecualización y además obtendrá un mejor sonido. Recuerde que cada procesamiento posterior lo degradará irremediablemente.

#### e.- Permanencia.

Mantenga el foco de su música, si son la voces concéntrese en ellas y dedique les el tiempo que haga falta.

#### f.- Pulcritud.

Trate de obtener el sonido que desea en la grabación, éste es el mejor momento, no deje ese objetivo para la mezcla. Grabe las pistas limpias y agregue los efectos después.

#### g.- Atención.

Aleje a los amigos, celulares y visitantes afuera, mantenga la concentración.

#### h.- Flexibilidad.

Adáptese, las ideas creativas son buenas pero no todas pueden funcionar.

#### i.- Afinación.

Afine los instrumentos continuamente y con el mismo afinador para mantener una coherencia general.

#### j.- Planilla.

Mantenga la planilla de grabación y los tiempos de registro actualizada.

**k.- Fatiga.**

¡Si esta muy cansado, váyase a dormir! Tenga en cuenta que la percepción en general y el oído en particular dejan de funcionar a pleno ANTES de que nos sintamos exhaustos.

**Trabajando....**

1.- Ponga todos los controles de la mesa en posición neutral. EQ plana. Niveles en cero y muteados. Aux send off y así con todos los controles. Buscamos minimizar el ruido de fondo.

2.- Optimice la ganancia de de cada canal y también de los envíos de efectos y canales de retorno.

3.- Grabe con el máximo nivel posible, sin sobrecarga en los picos y obtendrá más mayor claridad en su mezcla. Si la mezcla será editada digitalmente deje cualquier ruido que preceda o continúe al final de cada pista para poder calibrar un denoiser digital (que necesita un valor de referencia).

4.- Arme grupos de las distintas secciones (batería, voces, vientos, guitarras, teclados, etc) de una manera lógica, de forma de poder controlarlas con un solo fader o par estéreo. Los efectos de estos canales deben estar ruteados en los mismos grupos de manera que acompañen en cualquier cambio de nivel.

5.- Dónde tenga que hacer ajustes márquelos y tome nota del contador del equipo de registro. Así podrá hacer cambios mas tarde. Si emplea una consola, automatizada, escuche la mezcla con los ojos cerrados, concéntrese en el balance de los instrumentos. No asuma que sus oídos le dicen siempre la verdad. Descanse un tiempo entre mezclas, y compruébelas constantemente en monitores o sistemas comerciales. Esto es particularmente necesario si usa "harmonic enhancers", se corre el riesgo sino de aplicar demasiado este efecto.

6.- No exagere los efectos, especialmente la reverb, puede empastar su grabación y quitar el contraste que es necesario que la mezcla tenga punch. En general, más seco el sonido, cuanto más al frente suena, mientras que mucha reverb empasta los sonidos los envía al fondo de la mezcla. Si usted necesita mucha reverb en las voces intente agregar algún pre-delay al efecto

de reverb y ajuste el nivel vocal y el nivel de la reverb de modo que las voces se sientan confortables sobre el fondo.

**7.-** No pantee los sonidos bajos tales como bombos o instrumentos bajos a uno de los canales estéreo. Estos sonidos de alta energía necesitan ser compartidos igualmente entre los dos altavoces estéreos para conseguir los mejores resultados. En general, los sonidos muy bajos contienen poco o nada de información direccional, salvo aquellos que contienen muchos armónicos y pueden sonar más direccionales.

**8.-** Deje cualquier EQ final y efectos para cuando la mezcla esté completa. Si usted trabaja en cualquier instrumento aislado de la mezcla es probable que suene diferente cuando se agrega todo. Si usted puede evitar EQ intensa el resultado es más probable que suene natural.

**9.-** Intente no tener muchos instrumentos que compitan en la misma parte del espectro audio. La banda media es particularmente vulnerable, así que intente elegir los mejores sonidos en la fuente. Puede mejorar la separación al mezclarse usando EQ paramétrico y angostar el espectro del sonido que está trabajando. Intente cortar un poco los graves y limitar las frecuencias muy altas. Esto se conoce a veces como mezcla espectral, donde a cada sonido o instrumento se le da su propio espacio en el espectro de audio. Un buen ejemplo de esto es la guitarra acústica que, en una mezcla de rock, puede empastar los medios bajos. Si se recorta el extremo inferior de la guitarra conserva la definición, y al mismo tiempo la mezcla suena clara.

**10.-** Las compuertas tiene una opción "sidechain" que permite dispararlas dependiendo de la frecuencia de la señal, esto también nos permite conservar solo la banda que nos interesa eliminando las frecuencias indeseadas en los inicios y finales.

**11.-** No exagere con la ecualización porque el sonido se volverá artificial especialmente con el refuerzo. En general los buenos ecualizadores externos sonarán mejor que el EQ del canal de su consola, y especialmente si desea hacer cambios significativos. En general, y en particular con EQ de bajo costos es recomendable tratar de solucionar los problemas con recortes de frecuencia porque el oído es menos sensible a las consecuencias del corte que del refuerzo.

**12.-** Comprima las voces para hacer que se incorporen a la mezcla suavemente. Un grupo vocal suele tener en conjunto un nivel más uniforme y puede mezclarse sin compresión. Las curvas de compresión (soft-knee) suaves son menos perturbadoras de la señal. Si se busca más calor o excitación utilice niveles de compresión más intensos y tiempos de ataque menores (hard-knee). La compresión levanta el ruido de fondo 1db por cada db de compresión y mucha compresión producirá, además, sibilancia en las voces.

**13.-** De tiempo al tiempo, compruebe el equilibrio de la mezcla escuchando fuera de la puerta del estudio. Esto tiende, y nadie sabe porque, a evidenciar desequilibrios. Más claramente que escuchando directamente los monitores.

**14.-** No monitorear con demasiado volumen. Puede hacer que la música parezca más emocionante (inicialmente), pero el público final escucha a mucho menos nivel. El monitoreo con alto nivel cambia su perspectiva con respecto a la audiencia final y para colmo produce daño permanente en la audición. Es útil monitorear a alto nivel brevemente, pero lo más recomendable es utilizar los niveles que estimamos prefiere nuestra audiencia final. El monitoreo de la mezcla con auriculares ayudará a percibir clicks y otros ruidos mas fácilmente que con los monitores principales. La audición con auriculares distorsiona la imagen estéreo y se vuelven impredecibles en bajas frecuencias.

**15.-** No varíe el nivel de los tambores y del bajo innecesariamente durante una mezcla, pues la sección del ritmo es tradicionalmente el contexto constante contra el cual otros sonidos se mueven. La dinámica natural dentro de piezas del instrumento del ritmo es aceptable.

**16.-** En una mezcla, busque de evitar los conflictos de frecuencia en el rango medio entre las voces y ciertos instrumentos como guitarras o sintetizadores, bajando el nivel de los instrumentos 2 o 3 db. Conseguirá clarificar la mezcla. El efecto buscado es que cuando entre la voz, se reduzca el niveles de los instrumentos conflictivos 2 o 3 dB. Para esto podemos emplear por ejemplo, un compresor sobre los canales de los instrumentos disparados por la voz. Hay también compuertas con esa posibilidad. ( ducking). El tiempo de recuperación debe ajustarse a oído para evitar un efecto “bombeo” en el nivel muy evidente.

**17.-** Si usted está registrando una pista MIDI, cierre sus ojos y juzgue solamente con sus oídos, no acepte ninguna interferencia visual.

**18.-** Si una toma de micrófonos cercana suena artificial, sin vida, pero al mismo tiempo no desea agregar ninguna reverb muy obvia, intente con un “ambiente” o un seteo de reflexión temprana para inducir un sentido del espacio. Cuanto más corto es el tiempo del reverb, más fácil es mover el sonido al frente de la mezcla.

**19.-** Escuche su mezcla terminada otra vez el día siguiente. Sus oídos descansados le darán una nueva perspectiva.

20.- Monitoree la mezcla en todos los sistemas que estén a su alcance para ver que pasa con ella.

Finalmente conserve toda la información de la mezcla en sus menores detalles, nunca se sabe cuando puede surgir la necesidad de la verdadera “mezcla final”.

Recopilado de  
**Www.soundonsoun.com**

Traducción y adaptación  
**Ing. Juan Carlos Benvenuti**  
**Prof. Mario de Oyarbide**