

EXPLORANDO LA MEZCLA 5.1 Y DISEÑO DE SONIDO PARA LARGOMETRAJE

Autor

Juan Pablo Saavedra

Asesor

Ing. Óscar Pinilla

2019 - 02

Nota de Salvedad de Responsabilidad Institucional

“La Universidad El Bosque, no se hace responsable de los conceptos emitidos por los investigadores en su trabajo, solo velara por el rigor científico, metodológico y ético del mismo en aras de la búsqueda de la verdad y la justicia”

Agradecimientos

Quien haya querido acercarse, y ser amigo íntimo del Arte, se habrá dado cuenta que, convenientemente, sólo entrega sus misterios a los que con su vida misma hacen de cada instante, un momento emocional digno de ser tratado y retratado como una obra de arte. En 10 semestres de música no aprendí a tocar, sino a escuchar; esperé aprender muchas historias, y terminé enamorándome de contarlas a través de mi guitarra, mi música y mi diseño de sonido; llegué creyendo que los obstáculos serían pequeños, y en el camino mis manos se enfermaron, mi hermano se fue de este mundo y de repente entendí lo pequeño que era yo, y lo agradecido que debía estar ante el universo por el honor de ser artista.

Tengo la gran fortuna de haber sido apoyado desde el principio de mi carrera por mis papás, quienes invirtieron una cantidad inimaginable de esfuerzos y sacrificios con el objetivo de que yo cumpliera mis metas académicas, y me siento feliz de verlos orgullosos por un ciclo cumplido satisfactoriamente. No existen agradecimientos suficientes que cubran la deuda que tengo con ellos por el amor y empeño que han puesto en mi educación.

Es complicado nombrar a todos los profesionales valiosos que conocí en mi paso por la Universidad El Bosque, pero aparte del agradecimiento que tengo con todos mis profesores, debo extenderlo a los Maestros Lucho Gaitán, Andrés Gualdrón, Gustavo Campos, Óscar Pinilla, Iván Beltrán, Eduardo Díaz y Germán León, quienes no solamente fueron unos tutores excepcionales y una inspiración en el camino, sino que gracias a su legado y a la confianza brindada, se convirtieron en un modelo de vida para mi.

Conseguí muchos amigos por el camino pero todos son mi parche, esos locos que me llenan de orgullo con sus ojos llenos de arte y vida para entregar al mundo, no puedo pagarles la motivación que me dieron a diario para, en medio de todas las dificultades, seguir apuntando a las estrellas con esta vocación.

Finalmente, a los amores perdidos, a las oportunidades que desperdicié, a las piedras con que tropecé, a mi hermano que hasta su último momento en esta vida se sintió orgulloso de su hermanito guitarrista.

TABLA DE CONTENIDO

	Diapositiva
I. Resumen	05
II. Introducción	06
III. Objetivos	07
IV. Metodología	09
V. Marcos Referenciales	10
DESARROLLO	13
1. Objetivo 1. Análisis de Modelo de Negocio	14
1.1. Documentación	15
1.2. Entrevista GDL Sound Design	18
1.3. Investigación referentes externos	19
1.4. Análisis en Lógica Modelo Canvas	22
1.4.1. Redacción	23
2. Objetivo 2. Requerimientos Legales	28
2.1. Investigación Preliminar	29
2.2. Formatos de Contratos, Acuerdos, Licencias	30
2.2.1. ¿Y los contratos para diseño de sonido?	33
2.3. Checklist de Contratos	36
2.3.1. Acuerdo de Confidencialidad	37
2.3.2. Contrato Diseño de Sonido	38
2.3.3. Acuerdo Sincronización en Filme	39
3. Objetivo 3. Análisis a Dos Películas Referentes	41
3.1. Whiplash	42
3.2. Habana Instant	46
3.3. Documento Análisis Comparativo	49
4. Objetivo 4. Lectura del Guión	52
4.1. Recepción del Guión	53
4.2. Lectura	54
4.2.1. Narrativa General	55
4.3. Anotación	56
4.3.1. Listado	57
4.3.2. Listado Final	58

5. Objetivo 5. Organización de Sesión	59
5.1. Video y OMF	60
5.1.1. Importación y Organización de Sesión	61
5.2. Edición de Diálogos	62
5.3. Reunión con Productora	63
5.4. Rutas & Cierre de Organización	64
5.4.1. Plantilla y Lista de Verificación	65
6. Objetivo 6. Diseño de Sonido	66
6.1. Final de organización de marcadores	67
6.2. Ambisonics B-Format	68
6.2.1. SoundField Microphone	70
6.3. Diseño de Ambientes	71
6.4. Sesión de Sonidos Descargados	72
6.5. Anatomía de una Escena	73
6.6. Problemas con Foley	74
6.7. Apartes de Foley	75
6.8. Foley Digital	76
6.9. Equipo de trabajo	77
6.9.1. Asignaciones	78
6.9.2. Envío de Correos	79
6.9.3. Librería de pasos	80
6.9.4. Recepción de Correso	81
6.9.5. Recepción de Sesiones	82
6.9.6. Comunicación con Diseñadores	83
6.10. Síntesis	84
6.11. Status Report	85
6.11.1. Sincronización en La Nube	86
6.12. Aciertos	87
6.13. Desaciertos	88
6.14. Librería Original de Sonidos	89
6.14.1. Ejemplos de Librería de Sonidos Originales	90
7. Objetivo 7. Mezcla 5.1	91
7.1. Diagrama de Fluko de Señal Estudio GDL Sound Design	92
7.2. Video Bitácora Analizada de Mezcla 5.1	93
8. Obtejivo 8. Correcciones Finales	94

8.1.	Envío de Primera Versión	95
8.2.	Checklist de Correcciones	96
9.	Objetivo 9. Banda Internacional	97
9.1.	Características Banda Internacional	98
9.2.	Ejemplo Music & FX (M&E)	99
10.	Entrega Final. Escenas Sonorizadas y Mezcladas	100
10.1.	<i>Introducción New York</i>	101
10.2.	<i>Nico & Telmaris Toman Un Café</i>	102
10.3.	<i>Persecución entre Vagabundos</i>	103
10.4.	<i>Conversación en Bar de Jazz</i>	104
VI.	Conclusiones	105
VII.	Reflexión Crítica	108
VIII.	Listado de Referencias	110
IX.	Créditos	113

Resumen

Español

Teniendo en cuenta el reciente auge del audiovisual gracias a la revolución tecnológica que lo ha posicionado fuera del cine y hacia cualquier dispositivo con pantalla, notamos con urgencia la necesidad de profesionales del audio que de manera técnica, creativa, administrativa, logística y sobre todo artística, generen pistas de audio adecuadas para acompañar imágenes en movimiento para cualquier fin (Cine, TV, Web, Publicidad) y eleven los estándares de calidad. Es así que este proyecto de grado emprende la labor de Diseño de Sonido y Mezcla 5.1 en post-producción, del largometraje “The Last Rumba” del director cubano Guillermo Iván, rodado entre las ciudades de La Habana y Nueva York. Esto con el fin de documentar y dar constancia de todas y cada una de las etapas de la sonorización, entregando detalles y análisis paso por paso y varias herramientas útiles al lector para emprender su propio diseño de sonido y hacerlo parte de esta industria.

Esta investigación-creación definió un marco teórico delimitado por la Teoría de Gestalt bajo la cual “el todo es siempre más que la suma de sus partes”, además de apoyarse en los conceptos de Síncresis, Empatía-Anempatía, Valor Agregado, Temporalización y Audiovisión de Michel Chion, Andréi Tarkovski y Alejandro Román, y así, junto al análisis de la pista de sonido de dos películas referentes (Whiplash y Habana Instant), se abordó la edición de diálogos y de sonido directo, diseño de ambientes, de sonido (Foley, pasos, librerías, síntesis), reducción de ruidos, Mezcla 5.1, Banda Internacional y relativo stereo para largometraje destinado a salas de cine y sistemas de sonido 5.1.

Bajo la infraestructura de GDL Sound Design, con la confianza de Golden Ceiba Productions y el establecimiento de un grupo de trabajo de egresados, este proyecto entregó la pista de sonido requerida para sincronizar con la imagen y ser exhibida en cualquier sala de cine alrededor del mundo, cumpliendo todos los estándares de calidad. Así como esta memoria que pretende generar movimiento en profesionales del audio que quizás tengan la curiosidad de ejercer sus conocimientos para exhatación de la imagen y del séptimo arte.

Palabras Clave

Diseño de Sonido, Mezcla 5.1, Audiovisual, Largometraje, Cortometraje, Post-producción de Audio, Cine y TV, Audio, Diseño de Ambientes, Foley, Edición de Diálogos, Contratos Audio, Librería de Sonidos, Historia Sonora

Inglés

Keeping in mind the recent boom in filmmaking industry, due to the technological revolution that brings it out the movie theater into any kind of screen, we notice with urgency the lack of audio professionals with technical, creative, administrative, logistic and artistic capabilities to make suitable audio tracks to get attached to the animated image for any particular outcome (Film, TV, Web Streaming, Advertising), and raise the quality standards. In that logic, this project undertakes the Sound Design y 5.1 Mix job in post-production stage of “The Last Rumba”, a feature film by Cuban director Guillermo Ivan, filmed between La Habana and New York. The goal was to keep record and give proof of every and each one of the steps of audio post-production, giving every detail possible, analysis, and a set of handy tools to get the reader strated into his own sound design, and take part of this industry.

This research-creation, defined a theoretical framework delimited by Gestalt Theory, on which “The everything is always more than the addition of all parts”, besides the concepts of Syncretism, Empathy-Anempathy, Added Value, Temporalization and Audiovision, by Michel Chion, Andréi Tarkovski and Alejandro Román, and then, with the analysis of Whiplash and Habana Instant audio tracks as referents, we approached the dialogue and direct sound edition, Ambience and Sound Design (Foley, steps, sound libraries, Synthesis), noise reduction, 5.1 Mix, M&E and stereo pair for Feature Film to be screened in movie theaters and 5.1 sound systems.

With GDL Sound Design infrastructure, the trust of Golden Ceiba Productions and the stablishment of a graduated collaborators, this project delivered the audiotrack suitable to sync with the image and be screened in any movie theater around the world, meeting all quality standards. The same way, this work log that pretends to make move between audio professionals, maybe they have the right ammount of skills and curiosity to get into this craft and deliver some quality audio suitable to the exhaltation of picture and filmmaking.

Tags

Sound Design, 5.1 Mix, Audiovisual, Filmmaking, Feature Film, Short Film, Audio Post-Production, TV, Audio, Ambience Design, Foley, Dialogue Edition, Audio Contracts, Sound Library, Audio Storytelling.