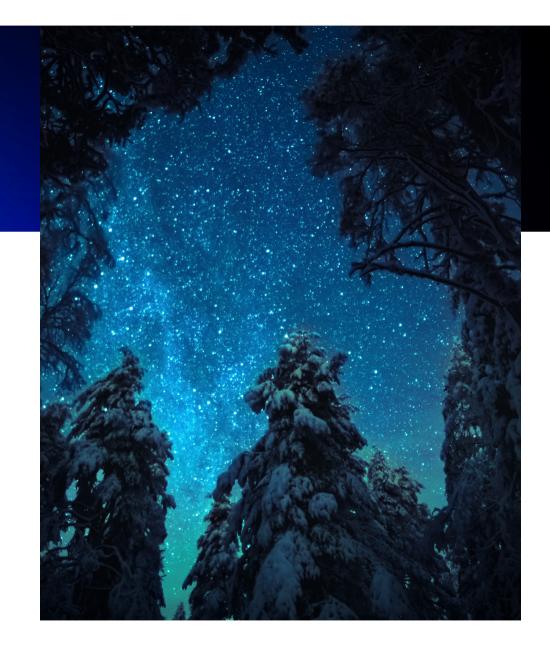


Un rodaje a oscuras: cómo un equipo de producción se sirvió de las tecnologías Dolby para capturar la vida de la naturaleza nocturna

Los programas de historia natural utilizan las tecnologías más punteras para contar historias de un mundo en el que no existe tecnología alguna. Desde las primeras cámaras de mano hasta la televisión en color y la alta definición, se han realizado series emblemáticas que muestran mundos naturales cada vez más detallados y reveladores.

Plimsoll Productions, una productora de Bristol formada por especialistas en historia natural, vio en la llegada de las cámaras de luz baja y ultra baja una oportunidad para romper una vez más los límites, esta vez con la fotografía nocturna en color. La productora vendió a Netflix la idea de *La Tierra de noche*, la segunda serie original sobre naturaleza del gigante del streaming, para la que se utilizaron Dolby Atmos y Dolby Vision HDR.



CLIENT	DOLBY	SIZE	297X210MM	AITCH REF	15408	VERSION	2
CONTACT	MIRIAM WRIGHT	BLEED	DIGITAL	AITCH CONTACT	ELLIE GLEN	DATE	04.12.20
PROJECT	DOLBY CASE STUDY - NIGHT ON EARTH - SPANISH	SCALE	100%	ELLIE@AITCHCREATIVE.CO.UK +44 (0)1462 442139		•• THIS FILE IS <b>NOT</b> SUITABLE FOR PRINT UNLESS LABELLED 'FINAL'.	

«Nuestra intención era revelar un mundo completamente nuevo [...], así que nos pareció que sería esencial aprovechar las posibilidades de Dolby Vision y Dolby Atmos para sacar el máximo partido a lo que habíamos grabado. Y así fue.»

Bill Markham, productor de series de Plimsoll para La Tierra de noche





Acerca de las nuevas posibilidades: «Dolby Vision HDR nos permitió capturar las imágenes de esos murciélagos iluminados por un rayo de luz procedente de la entrada y, a continuación, con Dolby Atmos construimos el sonido envolvente del interior de la cueva. [El cámara] dejó que volaran por encima de su cabeza e hizo una escena larga. Fue un momento muy emocionante.»

Bill Markham, productor de series de Plimsoll para La Tierra de noche

Hemos hablado con Bill Markham, productor de series de Plimsoll para *La Tierra de noche* y director del último episodio de la serie (Del anochecer al amanecer) y con Chris Domaille, mezclador de doblaje en la casa de posproducción Films@59.

#### ¿Por qué creéis que a Netflix le entusiasmó este proyecto?

Bill Markham: En Netflix ya habían hecho una serie sobre historia natural y estaban abiertos a recibir ideas para la siguiente. Nos habíamos dado cuenta de que las cámaras de nueva generación para entornos de luz baja o ultra baja nos permitían crear toda una nueva estética, ya que podíamos capturar los colores por la noche a la luz de la luna. Teníamos la oportunidad de mostrar todo un paisaje donde los animales se comportaban de forma totalmente natural, cosas que ningún humano había visto.

Y gracias al rango dinámico que ofrecen Dolby Vision y Dolby Atmos, con todo el espacio adicional que aporta la tecnología HDR y la precisión del paisaje sonoro, los contrastes podían ser enormes y a la vez naturales: del ambiente nocturno al bullicio de la ciudad, del anochecer a la oscuridad total o de

los detalles del suelo de un bosque, a tomas nocturnas, a todo color, de las llanuras africanas.

Chris Domaille: Implicamos al equipo en cuanto pudimos y les mostramos lo que aportaría Dolby Atmos a la serie, fomentando desde la edición esos momentos de contraste de volumen y contraste envolvente. También hablamos del ritmo, de manera que después de un momento envolvente no se pasa a la siguiente escena de forma brusca, sino que los sonidos desaparecen poco a poco. El hecho de contar con estas ideas de edición ya en una fase tan temprana nos permitió llevar el sonido más lejos, darle más fuerza.

# ¿Qué desafíos presentó desde el primer momento el hecho de rodar de noche una serie de historia natural y qué fue lo más emocionante?

BM: Enseguida nos dimos cuenta de que el sonido no iba a ir a la zaga de las imágenes en cuanto a su importancia. Cuando empezamos a hablar de hacer *La Tierra de noche* y de la posibilidad de ver imágenes nocturnas a todo color, la gente se lo pensaba un momento y luego decía: «Ah, el sonido». Porque por la noche el sentido del oído se agudiza. Así que no sólo conseguimos ver en la oscuridad, sino también entrar en ese mundo sonoro tan fascinante, lo cual



«Es lo que ocurre con Netflix. [...] El público se espera una experiencia similar a la que vive en el cine. Así que eso es lo que hicimos, dejamos más tiempo a las escenas y añadimos menos palabras. Es de noche, estamos en un entorno fascinante, la tensión y el interés surgen de forma natural, y Dolby Vision y Dolby Atmos nos permiten hacer realidad esa experiencia casi cinematográfica.»

Bill Markham, productor de series de Plimsoll para La Tierra de noche

es muy especial. Y claro, algunos de los animales usan mucho más los sonidos porque, cuando ya no pueden disponer de la vista, confían en los demás sentidos, así que este aspecto resulta esencial para la narración.

Nuestra intención era revelar un mundo completamente nuevo, que en muchos casos ni siquiera los científicos habían visto, así que nos pareció que sería fundamental aprovechar las posibilidades de Dolby Vision y Dolby Atmos para sacar el máximo partido a lo que habíamos grabado. Y así fue.

En cuanto al rodaje, lo primero que tuvimos que hacer fue convertirnos en expertos en la luna. Incluso las cámaras de luz ultra baja necesitan algo de luz. Sólo dispones de unos cuatro días antes y después de la luna llena para rodar, y eso siempre que el cielo no esté nublado.

#### El proceso de creación

#### ¿Cómo contribuyeron las nuevas tecnologías al enfoque editorial?

BM: En el corte y el etalonaje, había que recurrir a muchas tecnologías diferentes a la vez. Para el episodio Del anochecer al amanecer, que reunía

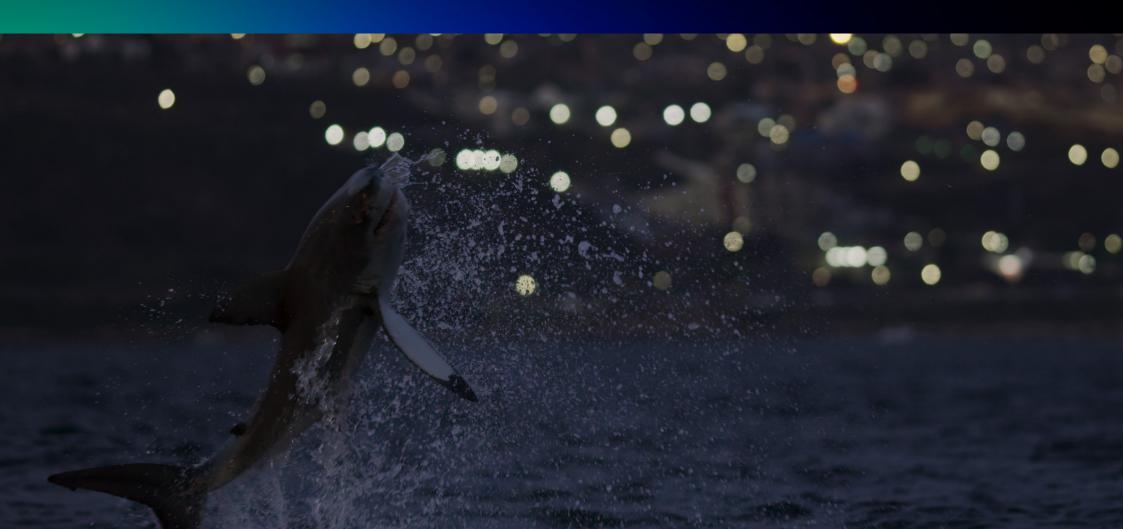
numerosas historias que tenían lugar por la noche en varios rincones del mundo, decidimos utilizar las distintas tecnologías para contar cada historia de manera diferente. Para el atardecer elegimos la magnífica tecnología HDR; para los elefantes de Zimbabue, colores con muy poca luz; la escena de la selva la iluminamos con una luz blanca (raro, pero lo hicimos); y luego están las imágenes térmicas de los osos de un profundo valle glaciar donde no llegaba la luz de la luna. Es un concepto apasionante, pero me preocupaba que pareciera una revista en lugar de un estilo visual fluido. Y resulta que a la gente le gustó. Les gustó el desafío y la novedad de pensar más en los niveles de luz. A los espectadores de *La Tierra de noche* les interesa la narración sobre historia natural, el viaje emocional, pero también disfrutan las innovaciones tecnológicas y la magnífica sensación de ver algo que antes no era visible.

#### ¿Cómo os preparasteis para crear los paisajes sonoros en Dolby Atmos? ¿Tuvisteis que aprender muchas cosas nuevas?

CD: Intentamos que todo fuera lo más sencillo posible, sin tratar de colocar los sonidos con precisión en estéreo durante la grabación, sino capturando todo lo posible en mono con micrófonos de rifle y cosas de ese tipo. Después, los

«El mundo submarino es una delicia con Dolby Atmos. Puedes tener una bonita toma de la superficie del mar, con un sonido en mono.... y, en cuanto te sumerges, ¡bum! Se abren todos los altavoces y se aprecia toda la potencia de Dolby Atmos.»

Chris Domaille, mezclador de doblaje de Films@59





colocábamos en el espacio sonoro tridimensional durante la posproducción. Los equipos de Plimsoll trabajaron muy bien con el sonido, estaban entusiasmados y pensaron mucho en los paisajes sonoros y en lo que podían ofrecer.

BM: Te sumerges en un paisaje sonoro tridimensional mágico. Cada episodio tenía su propia estética (el mundo submarino, el hielo polar, una ciudad, las llanuras africanas, etc.) y en todos los casos era como estar ahí. Es apasionante.

#### Resultados únicos

# ¿Qué tipo de cosas ocurrieron durante la realización de *La Tierra de noche* que antes no habrían sido posibles?

BM: En Texas teníamos 20 millones de murciélagos que iban a salir de una cueva durante el crepúsculo. Los miembros del equipo entraron en la cueva con trajes de seguridad, abriéndose paso entre murciélagos muertos y guano. Dolby Vision HDR nos permitió capturar las imágenes de esos murciélagos iluminados por un rayo de luz procedente de la entrada y, a continuación,

con Dolby Atmos construimos el sonido envolvente del interior de la cueva. Cuando salieron de la cueva como un torbellino, fueron hacia nuestro cámara, que estaba grabando desde una grúa. Dejó que volaran por encima de su cabeza e hizo una escena larga. Fue un momento muy emocionante.

Una de las dificultades para las producciones de historia natural es que ya se han contado muchas historias, hay muchísima documentación sobre numerosos animales. Lo que nos ofrecen las nuevas tecnologías es la oportunidad de contar una historia nueva, porque nos permiten capturar detalles (a veces incluso comportamientos) que no se han visto hasta ahora.

#### ¿Hasta qué punto las nuevas tecnologías modificaron las decisiones?

BM: Normalmente se dedican semanas o meses al rodaje para acumular abundante material que más tarde se edita. Como sólo disponíamos de unos seis días para rodar con la luna llena, no podíamos permitirnos ese lujo, así que gran parte de lo que se ve en *La Tierra de noche* es exactamente lo que capturó la cámara. Funcionó muy bien. Y cuando la historia nos pedía construir



«Y si utilizas auriculares, vives la experiencia completa, eso es lo bueno del algoritmo de conversión de Dolby Atmos, lo que realmente nos convenció. Independientemente del equipo del que disponga el espectador, la mezcla se adapta a su entorno, sin dejar nada de lado. Lo comprobamos todo, por supuesto, pero tenemos mucha fe en el sistema.»

Chris Domaille, mezclador de doblaje de Films@59

una secuencia juntando varios componentes en posproducción, contábamos con todas las herramientas necesarias para gestionar el proceso sin poner en peligro la calidad.

#### Historia natural, con naturalidad

## ¿Qué efecto ha tenido la experiencia con Dolby Atmos y Dolby Vision en vuestra forma de hacer documentales?

BM: Para el episodio Noches selváticas, fuimos a filmar jaguares en Brasil para ver lo que hacían por la noche. Durante un mes, nuestro equipo grabó jaguares mientras dormían. La penúltima noche enfocaron la cámara a las copas de los árboles, donde había un punto térmico brillante... Era un ocelote, agazapado entre las ramas al acecho de un pájaro serpiente. El resultado fue una escena muy larga con muy pocas palabras. Dejamos que el público se imaginara lo que estaba pasando, y la historia que contaban las imágenes era increíble.

Es lo que ocurre con Netflix. A diferencia de la televisión tradicional con la que nos hemos criado muchos de nosotros, Netflix sólo ha existido en la era del

formato panorámico. El público se espera una experiencia similar a la que vive en el cine. Así que eso es lo que hicimos, dejamos más tiempo a las escenas y añadimos menos palabras. Es de noche, estamos en un entorno fascinante, la tensión y el interés surgen de forma natural, y Dolby Vision y Dolby Atmos nos permiten hacer realidad esa experiencia casi cinematográfica.

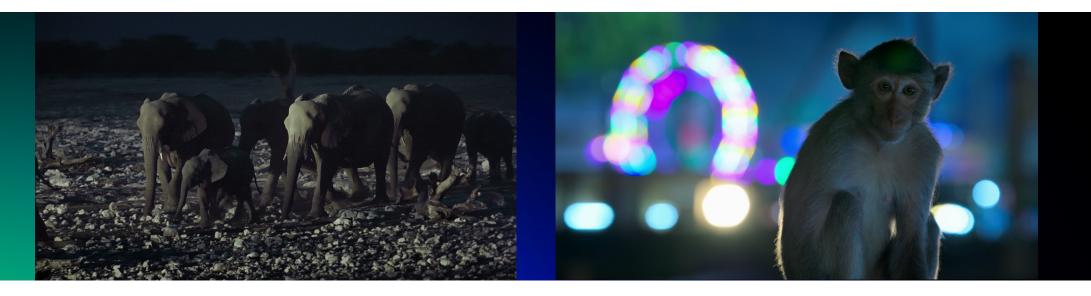
## ¿Encajó bien Dolby Atmos en el flujo de trabajo y los recursos de audio existentes?

CD: Al trabajar con Dolby Atmos, podíamos aprovechar una enorme biblioteca creada a lo largo de más de 30 años dotada de efectos ambisónicos (que tienen su propia estética espacial) y que se traducen directamente en el paisaje sonoro inmersivo tridimensional sin necesidad de panorámicas. Por eso la biblioteca se ha convertido en un recurso magnífico durante los últimos dos años. Además, fue una maravilla colaborar estrechamente con Edmund Butt, el compositor de la música. Podíamos coger los stems y unirlos al paisaje sonoro de formas mucho más expansivas y eficaces. Él estuvo encantado de participar en el proceso, pues intensificaba la fuerza y el impacto emocional de su trabajo.

«Prescindir de estos instrumentos [Dolby Vision y Dolby Atmos] en el futuro me parecería dar un paso atrás. Afortunadamente, ahora todo el mundo se espera contar con estas tecnologías en sus proyectos más destacados. [...] Tenemos una nueva gama de opciones amplísima. No volveríamos atrás. No podríamos.»

Bill Markham, productor de series de Plimsoll para La Tierra de noche





#### ¿De qué forma ayudó Dolby Atmos a diferenciar los episodios?

CD: Cada episodio tenía lugar en un entorno diferente (selva, mar, hielo...), así que cada paisaje sonoro era distinto. Asignamos dos episodios a cada diseñador de sonido y les dimos libertad para construir los paisajes sonoros, pero además cada uno de ellos escuchó también el trabajo de los otros para mantener cierta coherencia y compartir lo que iban descubriendo.

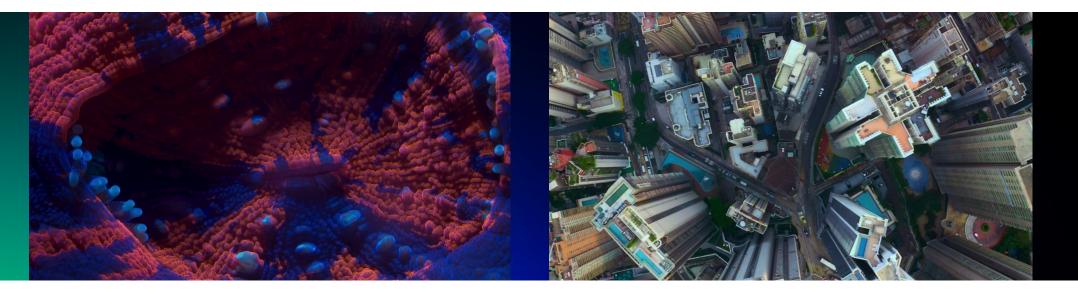
Por ejemplo, el mundo submarino es una delicia con Dolby Atmos. Puedes tener una bonita toma de la superficie del mar, con un sonido en mono.... y, en cuanto te sumerges, ¡bum! Se abren todos los altavoces y se aprecia toda la potencia de Dolby Atmos. El momento en que se oye el barco en Mares oscuros es uno de los puntos culmen de la serie para mí. No hay más que comparar eso con los osos polares y la calma del Ártico alterada por el viento y la tormenta. La paleta sonora es muy diferente, como ocurre con el episodio Ciudades insomnes.

Dolby Atmos es una herramienta nueva que permite usar paletas nuevas y que, además, se adapta muy bien. Durante mucho tiempo hemos mezclado en 5.1 y hemos tenido que tomar decisiones como qué altavoz utilizar si

tenemos un pájaro cantando mientras se aleja. Ahora quiero que ese pájaro siga moviéndose por el paisaje sonoro. En 5.1 se puede hacer, pero resulta muy difícil lograr que todo el paisaje sonoro sea inmersivo. Con Dolby Atmos, cuando estás en la selva y empieza a llover, al principio oyes un ruido de alta frecuencia que viene de lejos, desde arriba, luego llega el repiqueteo en las hojas, y al final el sonido envuelve todo el espacio. El efecto es impresionante cuando se cuenta con todo el equipo, pero es fundamental que funcione también en televisiones normales sin Dolby Atmos. Hemos constatado que el algoritmo para realizar la conversión a un formato inferior funciona muy bien para conservar una experiencia mucho más cinematográfica con distintos dispositivos, cosa que antes no era tan fácil.

## ¿Cómo ha sido la experiencia de la creación del sonido en Dolby Atmos y la mezcla final?

CD: Para nosotros fue fantástico trabajar con Dolby Atmos por su capacidad de adaptación. Hicimos las mezclas en nuestro magnífico cine perfectamente equipado, comprobando todo el tiempo la calidad de las conversiones, la compatibilidad con el sonido estéreo y todo eso. Sabíamos que el público



iba a disfrutar de la mejor experiencia posible. Si tienes la suerte de haber invertido en un sistema de sonido doméstico con Dolby Atmos, podrás disfrutar de todo lo que hemos mezclado. Pero si tienes sonido envolvente 5.1, la calidad también será muy buena. Y si utilizas auriculares, vives la experiencia completa, eso es lo bueno del algoritmo de conversión de Dolby Atmos, lo que realmente nos convenció. Independientemente del equipo del que disponga el espectador, la mezcla se adapta a su entorno, sin dejar nada de lado. Lo comprobamos todo, por supuesto, pero tenemos mucha fe en el sistema.

Ha sido un proyecto grande con un equipo muy numeroso. Había que hacer muchas cosas en poco tiempo, así que contábamos con tres mezcladores de doblaje, un grabador de efectos de sala y siete diseñadores de sonido. Todos aportamos algo al proyecto y todos estamos encantados con los resultados finales.

#### Sin vuelta atrás

# Ahora que ya se ha entregado la serie, ¿qué os ha parecido la experiencia general de trabajar con Dolby Atmos y Dolby Vision?

BM: Nos entusiasman las nuevas tecnologías. Es otro paso adelante, como la llegada del color y la alta definición. Prescindir de estos instrumentos en el futuro me parecería dar un paso atrás. Afortunadamente, ahora todo el mundo espera contar con estas tecnologías en sus proyectos más importantes. Y nosotros ya nos hemos familiarizado con ellas. Sabemos que podemos entregar la versión en Dolby Vision y Dolby Atmos y que la conversión algorítmica a mezclas de vídeo y de sonido diferentes dará resultados tan buenos como si la masterización se hubiera realizado a mano. Siempre hay que retocar algo, pero es todo muy sencillo, son tareas que encajan perfectamente en nuestro proceso de producción. Sabemos que podemos diseñar con precisión una estética adecuada para cualquier tipo de contenido, ya sea mono o hiperrealista. Tenemos una nueva gama de opciones amplísima. No volveríamos atrás. No podríamos.