Dolby ATMOS

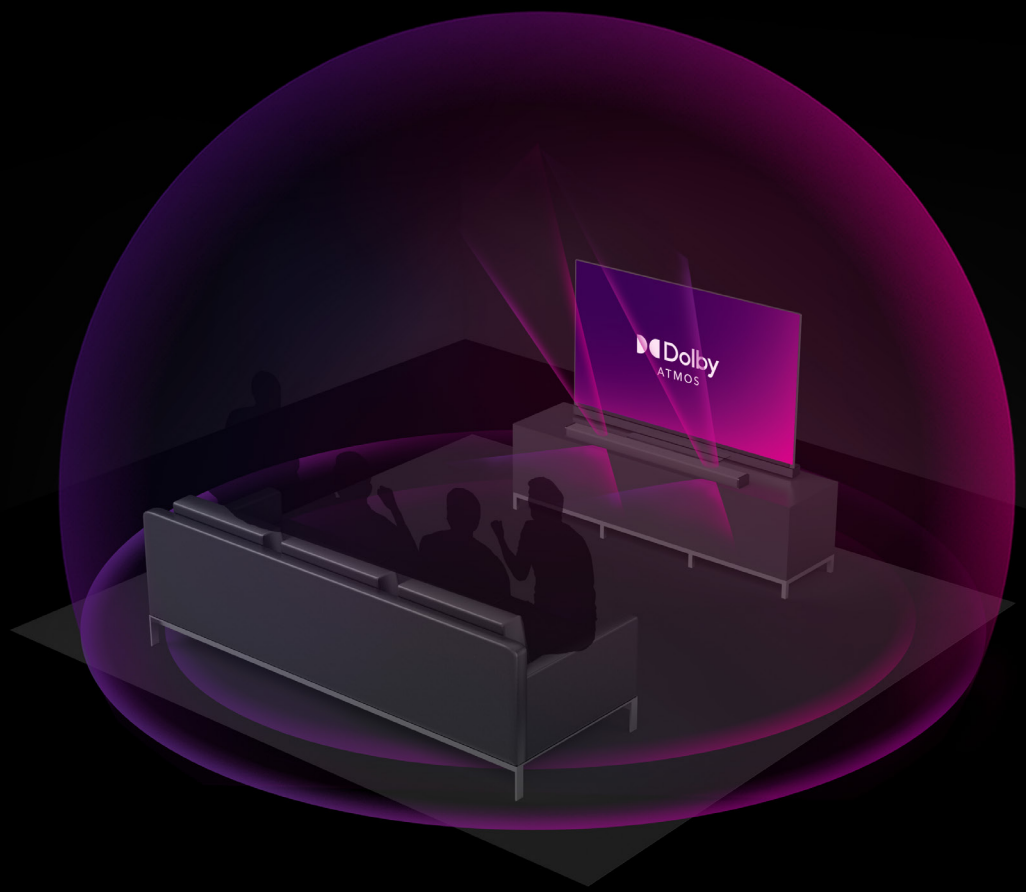
# *Las ventajas artísticas y empresariales de usar Dolby Atmos en posproduccin*

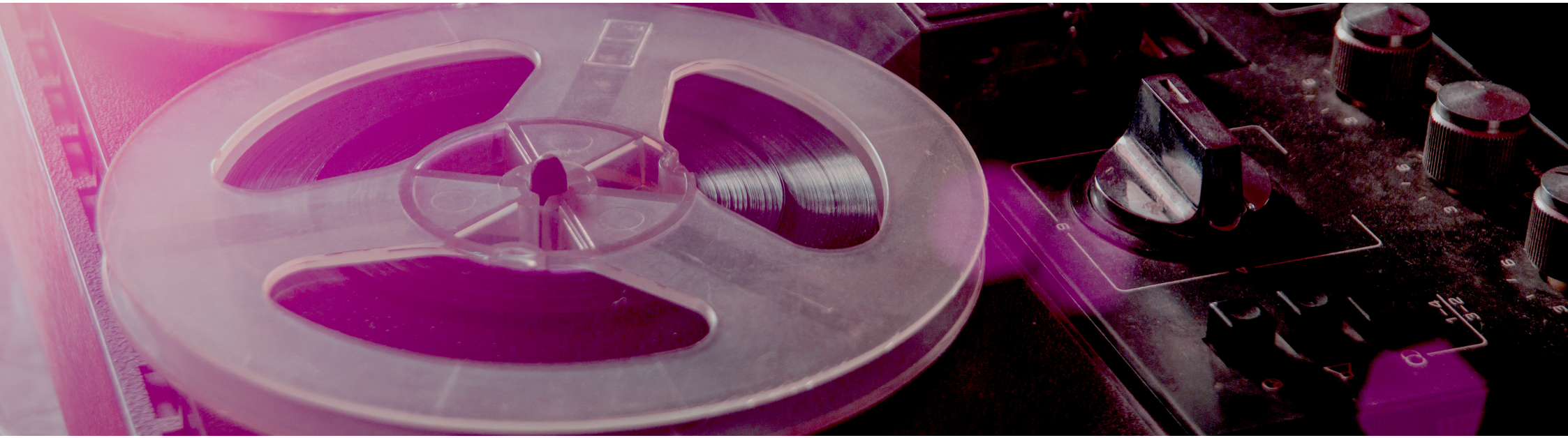
## *– Niko Remus*

La posproducción ha dado un giro radical: atrás han quedado los días del «ya lo arreglaremos en "pospo"» y de tener que solucionar todos los problemas en el set; ahora, la posproducción tiene un papel protagonista en el proceso creativo y este nuevo papel se debe a las nuevas tecnologías.

Niko Remus, supervisor de posproducción y jefe de estudio de los talleres APostLab en Alemania, nos habla de cómo las nuevas tecnologías —en concreto, Dolby Atmos— han puesto en marcha una auténtica revolución del sonido en el cine, tanto desde el punto de vista creativo como desde el punto de vista comercial.

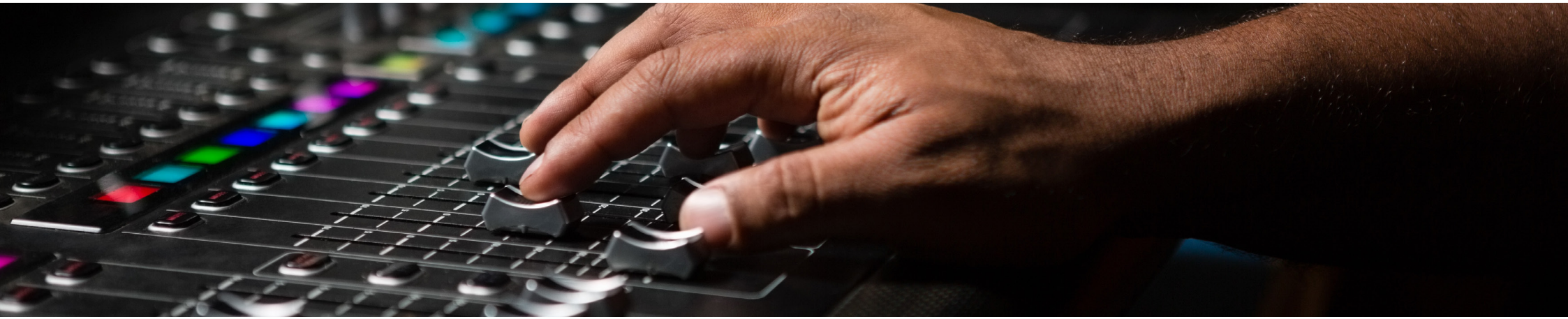
*“La tecnología no deja de ofrecer cada vez más posibilidades. Entender lo que puede conseguir, y por qué es importante, da a los productores y directores una herramienta muy poderosa de cara al futuro, y ha hecho mi trabajo mucho más interesante.”*





## ¿Cómo has visto evolucionar la posproducción a lo largo de tu carrera?

Yo empecé cuando las copias de trabajo aún se editaban en la cinta y las primeras plataformas digitales como Lightworks o Avid eran una novedad. Trabajé como editor durante muchos años, en los que fui testigo de cómo la tecnología estaba cambiando la edición y la producción cinematográfica en general. Me di cuenta de que, para aprovechar las nuevas oportunidades, los profesionales del sector tenían que ser conscientes de la creciente importancia de la posproducción en la narración cinematográfica. La tecnología no deja de ofrecer cada vez más posibilidades. Entender lo que puede conseguir, y por qué es importante, da a los productores y directores una herramienta muy poderosa de cara al futuro, y ha hecho mi trabajo mucho más interesante.

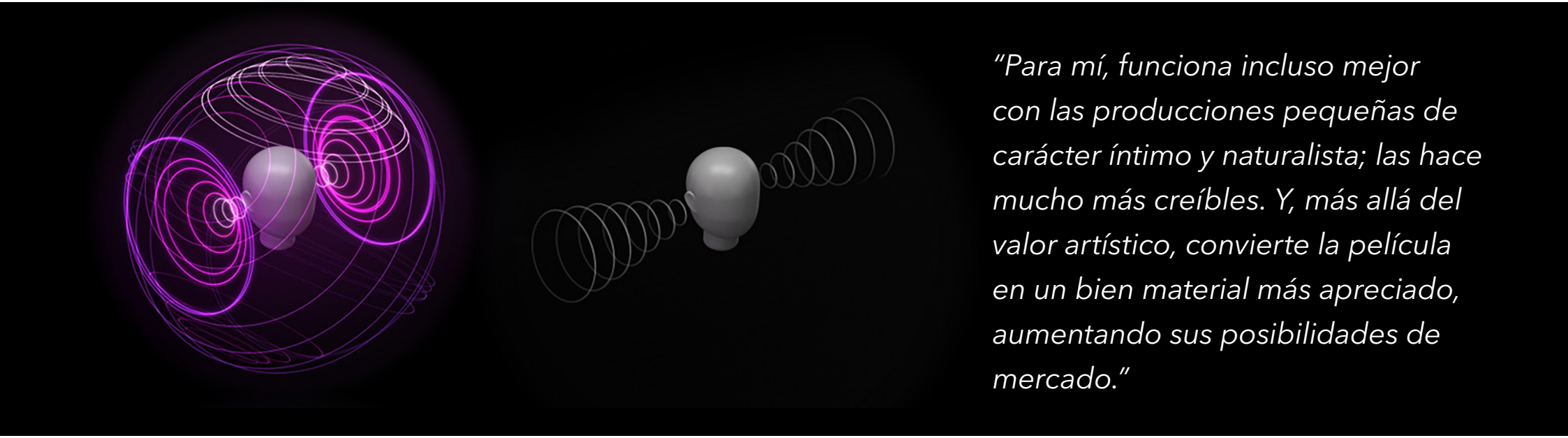


## ¿Qué cambia al trabajar con Dolby Atmos y cómo se refleja esto en la posproducción?

Dolby Atmos no cambia nuestra forma de rodar o montar. Es una herramienta nueva que nos ofrece opciones que antes no teníamos, y esto es algo que siempre se agradece. Lo que cambia es la manera en la que editamos y mezclamos el sonido, porque crea una nueva dimensión: nos da más libertad y más espacios, por lo que los diseñadores, directores y mezcladores de sonido deben (y pueden) plantearse cómo utilizar esas dimensiones adicionales. Y esto significa que hay que hacer partícipes de las etapas iniciales del proceso a los profesionales de las fases posteriores de la línea de producción.

El resultado es que quienes trabajamos en posproducción podemos ayudar a, por un lado, definir el modo en que el audio determina la narración y, por el otro, garantizar que el flujo de trabajo sea el adecuado desde el principio.

Lo ideal sería que los productores pusieran las cartas sobre la mesa al comienzo del proceso, ya que esto nos ayudaría a tomar las decisiones más pertinentes y a establecer la estrategia creativa, algo con lo que todo el mundo saldría ganando.

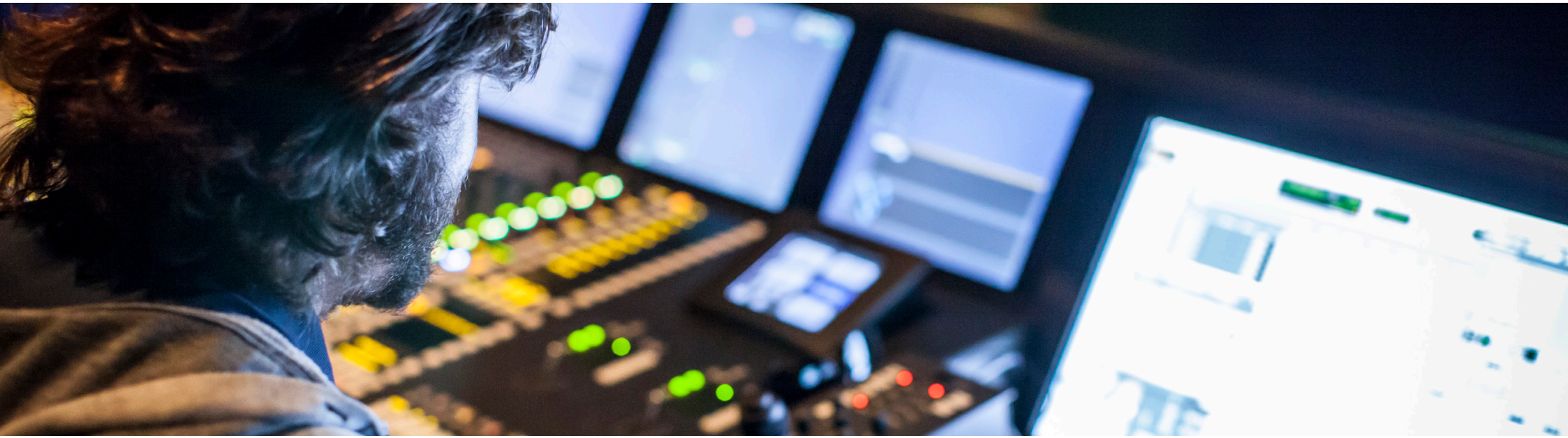


*“Para mí, funciona incluso mejor con las producciones pequeñas de carácter íntimo y naturalista; las hace mucho más creíbles. Y, más allá del valor artístico, convierte la película en un bien material más apreciado, aumentando sus posibilidades de mercado.”*

## ¿En qué proyectos has trabajado que sean un buen ejemplo de esto que nos cuentas?

Un buen ejemplo sería Styx (2018), dirigida por Wolfgang Fischer. Me dijo que la película trataba de dos personajes en un barco, con el océano como un tercer personaje que se hace patente a través del sonido, y me preguntó qué me parecía Dolby Atmos. Estudiamos diferentes opciones incluso antes de la fase de diseño de sonido. Pensamos que oír la lluvia caer desde arriba crearía un ambiente amenazante e inmersivo, y valoramos cuándo y dónde podíamos cambiar ese ambiente para hacer avanzar la historia. Decidió usarlo desde el primer momento. Más difícil fue convencer al productor de que, aunque esto no figuraba entre los requisitos de los materiales, merecía la pena echar mano de los fondos de contingencia. Todos coincidieron en que el resultado justificaba esa decisión. También aprendí la importancia de no usar siempre toda la“

paleta de posibilidades. El secreto de una buena posproducción es no pasarse con los efectos sólo porque pueda hacerse. Las primeras escenas de la película suceden en tierra firme y tienen una banda sonora prácticamente en mono, cerrada y limitada. Una vez en el barco, el paisaje sonoro se abre drásticamente para transportar emocionalmente al espectador y al océano, junto a los personajes, algo que funciona muy bien sobre todo en las escenas de tormenta en el pequeño velero. Le da muchísima credibilidad a la experiencia. Cuando el director estaba oyéndolo todo por primera vez en la sala de mezclas, dijo que era justo como lo había imaginado. Fue muy gratificante.



## Entonces, ¿lo que tiene que hacer la tecnología para ganarse su sitio es mejorar el diseño de la narración?

Así es. Hay que pararse a pensar qué aportan a la narración las herramientas con las que trabajamos. En términos artísticos, el sonido dimensional sirve a géneros muy variopintos y no solo a las películas de acción. Para mí, funciona incluso mejor con las producciones pequeñas de carácter íntimo y naturalista; las hace mucho más creíbles. Y, más allá del valor artístico, convierte la película en un bien material más apreciado, aumentando sus posibilidades de mercado. El resultado es una experiencia mucho más inmersiva, y eso obra maravillas con el público.

*"Dolby Atmos está llamado a jugar un papel muy destacado, porque no se deberían usar las herramientas del pasado para contar las historias del futuro. No se trata de una casilla que marcar para cumplir requisitos, sino de todo un mundo de posibilidades por explorar."*

## ¿De qué forma confiere Dolby Atmos valor comercial a una producción?

Los productores se obcecan en el coste de la tecnología el trabajo añadido, el personal adicional… Yo les digo que si lo que pretenden es hacer una película para comercializarla solo al año siguiente, entonces pueden ahorrarse la inversión; pero si también quieren comercializarla de aquí a cinco o diez años, en ese caso necesitan la tecnología sí o sí.

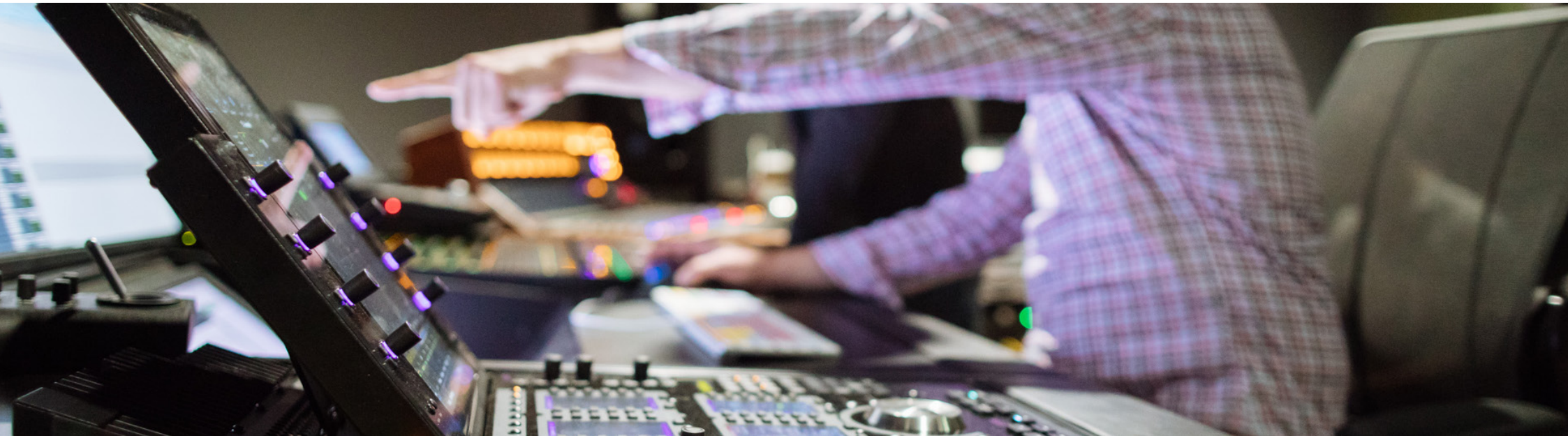
Pongamos, por ejemplo, una película en DigiBeta con una mezcla en mono: qué valor tendría hoy ese material? Si entendemos los proyectos no como algo puntual que se olvida una vez completado, sino como un activo sin fecha de caducidad y con valor en el futuro, entonces tenemos que asegurarnos de que siga siendo viable desde el punto de vista técnico. Dolby Atmos preserva ese activo garantizando su máximo valor

y longevidad y, cuando los productores se dan cuenta de ello, lo ven con otros ojos. No se trata solo de algo que contenta a los directores; supone un reclamo adicional para la película. Hoy en día, no podemos ser cortoplacistas. Con el streaming, las producciones pueden tener una segunda vida mucho después de su estreno, por lo que el contenido debe seguir siendo relevante. Y cualquier cosa que ayude en ese sentido es una buena inversión.

## ¿Qué consejo le darías a los supervisores de posproducción?

La posproducción empieza antes del rodaje. Para quecualquier tecnología o herramienta dé los mejores resultados, todo el mundo debe estar al tanto de las decisiónes y participar en la planificación del flujo de trabajo y de los aspectos creativos. Tomando el ejemplo de Dolby Atmos, hay que tener claro en qué dos momentos se puede decidir utilizarlo: el primero es antes de empezar el rodaje; el segundo, antes de finalizar el montaje y pasar el testigo al departamento de sonido. Hacerlo en cualquier otro momento supondría muchísimo más trabajo.

También es muy importante hablar de la planificación creativa y del flujo de trabajo con el director y el productor durante las primeras etapas del proyecto. Una vez establecidos los plazos, no puedes pedir más tiempo. Y no hay que olvidarse de explicarle a los productores el valor que aportaría a sus materiales. Mostrarse comprensivo con sus necesidades y miedos puede ser decisivo.



## ¿Cómo ves a Dolby Atmos, ahora y en el futuro?

Dolby Atmos ya está lo suficientemente desarrollado como para que su uso merezca seria consideración, eso desde luego. En mi opinión, resultaría útil para la mayoría de los proyectos porque ha demostrado su valor tanto en términos artísticos como comerciales. Ya nos está reportando ventajas tangibles, pero todavía tenemos mucho que aprender acerca de las posibilidades que ofrece, al igual que el resto del sector..

A medida que nos adentremos en una era de producción virtual, tendremos que aprender nuevas formas de colaborar con los diseñadores de sonido. Dolby Atmos está llamado a jugar un papel muy destacado, porque no se deberían usar las herramientas del pasado para contar las historias del futuro. No se trata de una casilla que hay que marcar para cumplir requisitos, sino de todo un mundo de posibilidades por explorar.

**Vivimos tiempos apasionantes.**