

astro LX

Salas de tercera generación
para regrabar sonido para películas

Julio Vázquez
Octubre de 2013

En 2008, Jaime Baksht contaba con una vasta experiencia en la grabación de más de cincuenta películas y documentales, tales como *Cuatro labios* de Carlos Marcovich, *En el hoyo* de Juan Carlos Rulfo y *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro, además de haber participado en la remodelación de los Estudios Churubusco.

En ese entonces, Juan García manejaba un grupo de compañías de servicios, se dedicaba a la producción comercial, documental y de películas, y era muy conocido en los medios, sobre todo en la publicidad.

Juntos, al ver que no había un lugar tecnológica y acústicamente óptimo que pudiera aprovecharse para mejorar la calidad de las mezclas de audio en el cine mexicano, decidieron construir Astro LX, un estudio con dos espaciosas salas dedicadas a la grabación de sonido para películas y comerciales.

Salas de tercera generación

“Construimos la primera sala bajo las normas de lo que se denomina como la tercera generación, en cuanto al tipo de acondicionamiento acústico,” explica Juan García. “Originalmente, las salas se construían considerando principalmente la absorción, como en las primeras salas THX. Nosotros tomamos en cuenta la absorción, la reflexión y la difracción. La construcción de esta sala duró dos años. Fue todo un reto arquitectónico y tecnológico.”

“Toda la tecnología que se planteó en Astro LX se basó en lo que habíamos hecho antes,” agrega Jaime Baksht.

Dónde regrabar sonido para películas grandes

“Estuve un ratote en Churubusco y trabajamos de cierta manera. Después me pasé a New Art y trabajamos de otra manera. Y ya aquí, lo que se le planteó a Juan García es que justamente no había en México un lugar para poder hacer las películas más grandes de una manera sencilla. En los estudios se acostumbraba trabajar con un solo sistema Pro Tools. Regrabábamos a través de una consola a otra máquina e íbamos pista por pista o por grupos de pistas. Así todo va saliendo bien. Es muy padre porque utilizas todos los recursos que tienes —de periféricos y demás— a cada momento, con ajustes diferentes en cada pista. Puedes variar el tiempo de reverberación o el color a cada sonido. Pero te lleva mucho tiempo. Llegó un momento en el que los productores decían ‘claro que está increíble pero esto de estar doscientas horas en un proyecto no tan grande se me sale del presupuesto.’”



Jaime Baksht

También nos explica Jaime que estaba bien ir grabando pista por pista, pero que hacerlo así limitaba la participación del director. Sólo intervenía casi al terminar, cuando ya todas las pistas se habían bajado a la *recorder* (estación de grabación) para hacer la mezcla final. Y podrían pasar dos o tres semanas, y seguían faltando detalles. “Cuando llegábamos al punto en el que ya teníamos todo, quedaba muy poco tiempo para la entrega.”

“Entonces, en New Art, lo que hicimos fue agregar lo que en ese entonces era una cantidad inmensa de pistas en la *recorder*. La primera vez que lo hicimos fue con la película *El laberinto del fauno*, que llegó con más de 600 pistas y en la que participaron editores de muchos lados —España, México, Estados Unidos, Inglaterra— que no se conocían entre sí, todos bajo la supervisión de Martín Hernández y la coordinación de Sergio Díaz. Entonces, trabajar con un solo Pro Tools y una *recorder* de 192 canales era como acomodar un pajar en una aguja. Separamos los elementos, como por ejemplo cada una de las haditas, en páginas de muchos canales, cosa que nunca habíamos hecho antes. Para cada página había una consola en la que podíamos regrabar para generar unos masters finales que importábamos a una página principal. Guillermo del Toro iba a llegar en la última semana a supervisar, y acabó quedándose otras tres semanas.”

“De ahí, Guillermo del Toro nos invitó a hacer *Hellboy 2*. Pero tendríamos que modificar nuestro sistema de trabajo y cambiar los recursos.”

Múltiples computadoras para tareas específicas

“Se requería construir una sala más grande. Comenzamos a buscar interesados y sorprendentemente Juan García fue el valiente más valiente en la historia del audio en México porque él ya tenía la idea de hacer algo padre en sonido y creyó en el proyecto.”

Finalmente, lo que se hizo en Astro LX fue modificar todo.

“Metimos un sistema multicomputadoras en cada sala. Usamos la Sala 1 para los proyectos grandes, con cinco *players* (reproductores). La Sala 2 tiene tres computadoras —dos *players* y una *recorder*— y es para proyectos de menor presupuesto, en los que acabamos dando a los clientes mucho más que lo que antes se hacía con una sola computadora.”

Diseño de las salas de Astro LX

Arquitectura y acústica

Estudio 440

Arq. George Newborn y Arq. Yolanda Kelly

Diseño de sistemas

Jaime Baksht y Michelle Couttolenc

Integración de Sistemas

Ron Lagerlof

El tamaño importa

También comentó Jaime que uno de los problemas de grabar para cine es que el tamaño del cuarto sí importa. “Con el desarrollo de la nueva tecnología el editor tiene toda la información cerca —la imagen, el sonido, dos bocinas de campo cercano— y se dedica a poner las cosas por secuencias. Al estar cerca de una pantalla pequeña, la relación visual y auditiva es muy diferente a la que se tiene al estar en una butaca, lejos de la pantalla de cine. Incluso el ritmo de la película cambia.”

“Hay que hacer el sonido en un lugar que traduzca bien al cine,” comentó Juan. “Un lugar con ciertas proporciones y cierto acondicionamiento para escuchar, y en el que tú sepas que cuentas con una verdadera referencia para que tu final traduzca



Juan García

de la mejor manera al cine. Si trabajas tu surround 5.1 en un lugar pequeño se te llena luego, luego. Pones una cosa y pones otra y sientes que ya quedó lista en cuanto a cantidad. Pero si llevas esa mezcla a una sala de cine, vas a sentir una gran diferencia por el espacio.”

“Incluso en Dolby llevan años estudiando por qué es tan marcada la diferencia entre el sonido de una sala chica y una grande,” añadió Jaime. “Quieren saber por qué, después de que estuviste trabajando increíblemente en tu sala pequeña, vas a la sala de cine y la película suena vacía. Esta es otra razón de por qué hicimos Astro LX.”

“Estas salas están flotadas. Son las primeras salas de cine flotadas en México. Son un cuarto dentro de otro.”

“Prácticamente el piso está sobre resortes y el resto está en aire,” comentó Juan. “Y hablando de la diferencia en el tamaño de las salas, lo mismo ocurre con la mezcla de música para cine. Al principio llegaban los músicos con su mezcla ya hecha. Y después se fueron dando cuenta de que era muy distinto una mezcla para disco —una mezcla estéreo terminada— que venir a mezclar su música en función de la película. Ahora llegan con 80 pistas y así podemos oír el diálogo en algún punto particular, sin tener que bajarle a toda la música.”

“Como no se puede aprender sonido para cine fácilmente, casi todos los que estamos en esto comenzamos con la música,” observó Jaime. “Pero tienes que ver que tu música se va a oír grande en un cuarto pequeño pero, en cuanto la lleves al cine se va a oír chica. Hay cuartos de dimensiones correctas para música para cine. Un estudio de música para discos no es igual a uno de

música para cine. Y considera, también, que el productor no está buscando tu mejor rola, sino la mejor adaptación de tu rola a la película.”

Una gran sala

“Anteriormente teníamos el problema de que estábamos demasiado cerca de la pantalla,” continúa Jaime. “Parecía que estábamos viendo una IMAX.”

“Para el doblaje de *Apocalypto*, sugerí que fuéramos a la Sala A de Churubusco. No era una sala de doblaje, sino de regrabación. El problema ahí es que la sala es demasiado larga, por lo que tienes que estar muy adelante. No teníamos una sala en México que fuera proporcionalmente ideal.”

“Entonces, hicimos la sala grande de Astro LX, pensando en *state-of-the-art*, para los que quieran hacer algo seriamente. Es la sala más padre que se puede conseguir en México, en tecnología y por cómo está puesta. Las otras salas de México también están padres, pero no están diseñadas bajo este esquema de multicomputadoras y todo flotado. La acústica es increíble y la relación a imagen está muy bien.

“Además, en las dos salas de Astro LX, el punto de escucha está entre los dos estándares aceptados: THX y Dolby Premier,” aclara Juan.

La problemática de cada proyecto

Al preguntarles sobre la manera en que abordan los proyectos, Juan comenta que cada proyecto es distinto y que mucho depende de cómo viene el material original.

“Todos los proyectos tienen su dificultad,” aclara Jaime. “Una cosa curiosa, en la industria del audio, es que siempre que estamos por iniciar un proyecto, los productores, directores y músicos te dicen que todo es muy sencillo. Y a la hora de la hora, cada proyecto tiene su problemática. Todos los proyectos tienen niveles de retos.”

Recordando algún proyecto que fuera particularmente desafiante, Jaime dice: “El proyecto más difícil que hemos enfrentado debe haber sido el primer proyecto que hicimos — *This is not a movie*, una película de Olallo Rubio— que fue verdaderamente gigantesca en cuanto a sonido. Tenía muchísimas pistas y era la primera vez que hacíamos algo así.”

El conocimiento de los procesos

Jaime ofreció un panorama de cómo ve a los productores de cine independientes en México. Comenta que, en general, hacer una película es una labor titánica y que por el cambio tecnológico que va hecho la raya, es difícil que los productores

conozcan los procesos por lo que terminan improvisando, lo cual inevitablemente eleva los costos y acaba con el presupuesto.

Aprovechando el tema, les pregunté a Juan y a Jaime qué creen que se le debería enseñar a la gente que está estudiando cine. Jaime considera que hay muy buenas escuelas en México. “Tenemos el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) y el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), amén de otras nuevas escuelas que hay ahora. El nuevo CUEC que están terminando de construir en la UNAM va a tener la facultad de otorgar licencias. Supuestamente ahí van a poner una [System 5] Fusion. Allá anda Pedro de la Garza, gracias a que



Capacitación S5 con Ozzie Sutherland y Omar Martínez de Avid

hizo una cosa increíble en el CCC. Fue el primero que realmente integró toda la parte de imagen y sonido en una red, en una cabina donde los estudiantes trabajan en equipos.”

Juan añade que sería muy bueno que a quienes estudian mezcla de sonido para películas se les enseñara a oír. “La experiencia de la escuela es muy limitada. Aunque tomes un curso de fotografía,

por ejemplo, te puedes tardar diez años en aprender a ver. Asimismo, la gente que estudia sonido necesita la experiencia de oír en lugares adecuados para ir desarrollando esa parte.”

Refiriéndose al estudio del audio en las escuelas de cine, Jaime nos comparte sus impresiones. “En algunas escuelas se enfocan

demasiado en la tecnología. Y en cuanto al audio, este sí se ve en las escuelas pero, hoy día, no hay una especialidad para el cine, porque las escuelas de cine te enseñan cine, no te enseñan audio. Y creo que esto ocurre a nivel internacional. Cuando encuentras a alguien que conoce de sonido para cine te enteras de que lo aprendió por sus propios medios: en Internet, viendo películas o

de algún conocido. No sé de ninguna escuela en Estados Unidos a la que tú te puedas meter para aprender a regrabar cine.”

“

Poca gente parece conocer la importancia que tiene el sonido al contar una historia —ya sea en cine o TV— para que ésta pueda apreciarse de la mejor forma.

Juan García



También comenta que siente que la juventud anda un poco perdida en el sentido de que faltó que les dijeran que recogieran sus calcetines.

“En Pro Tools puedes hacer una salida multicanal, en donde se ocupan *plug-ins* para lograr ciertos efectos. Pero luego vemos que los efectos están revueltos ahí adentro porque, al editar, al joven le dio lo mismo insertarlo en el canal que en el *master*. No sé dónde están tomando sus clases estos muchachos, pero lo primero que deberían de darles es el Manual de Carreño de cómo mantener las cosas en orden. No puede ser que cambien tanto las sesiones de un rollo a otro. Justo ayer, para poder ordenar la película que vamos a empezar hoy, nuestra querida compañera Michelle se tardó siete horas, sin mezclar nada. Sólo acomodando el desastre de nuestros amigos editores a lo largo de seis rollos.”

“Hay que enseñarles que, para regrabar, lo que tú necesitas es que todos los rollos tengan la misma cantidad de pistas y que esas pistas sean de las mismas cosas.”

Todas las películas tienen lo suyo

Jaime ha recibido múltiples reconocimientos, entre ellos tres Arieles de Plata, un Goya y una nominación para el British Academy Award por mejor sonido en la película *El laberinto del fauno*. Sobre ello, Jaime ofreció algunos comentarios. “Cuando te involucras en un proyecto, te tiene que gustar. Todas las películas tienen lo suyo. La cosa es que hay que encontrarlo. Si tú no llegas con una actitud de encontrarle qué, entonces te molesta



que no te paguen desde que sales de tu casa. En ese caso, mejor no te dediques a esto.”

Les pregunté si había algún proyecto en particular que se haya planteado como algo sencillo y que, a la hora de estar ya trabajando en él, se viera que no fue tan fácil como se había planteado. La respuesta fue: “¡Todos!”



El laberinto del fauno estuvo para sudar. “En más de una ocasión llegamos a pensar: ‘O esto ya valió gorro o nos va a ir muy bien.’ El mayor desafío para nosotros fue que nunca habíamos trabajado con editores de todos lados, y seguían mandando cosas y más cosas.”

¿Por qué una consola System 5 Fusion?

La entrevista se realizó en la Sala B de Astro LX, cuya pieza central es la primera consola System 5 que se instaló en América Latina. Les pregunté a Juan y a Jaime qué los llevó a decidirse por la consola System 5 Fusion de Avid.

“En la sala grande, durante el doblaje de *Atrápen al Gringo*, una película producida por Stacy Perskie y dirigida por Adrian Grunberg, pensamos que Pro Tools con una ICON —por los chavos que están muy influenciados por esta estación de trabajo— estaba increíble para pagar la renta,” comenta Jaime. “Pero luego llegó este amigo de Columbia y nos dijo que la ICON se usa mucho para tele pero que, para el cine, ya había salido el formato de la consola System 5 Fusion, que es el futuro. Y trae los dos mundos: ahí sí tienes audio y al mismo tienes control del Pro Tools.”

“Y desde que tenemos la System 5, han pasado cosas interesantes. Por ejemplo, la Sala B es muy diversificada, y quien quiera venir a hacer sus pelis aquí, puede venir, siempre y cuando tenga una idea de lo que está haciendo. Afortunadamente, como todo el mundo conoce Pro Tools, les pones el EUCON y son felices.”

“Hace poco vino un colega, Alex de Icaza, que está acostumbrado a trabajar en ICON. Le pusimos el EUCON y ya con eso se sintió como en su casa.”



Layouts y masters de masters

Hay funciones en la System 5 Fusion que le han servido mucho a Astro LX. Jaime nos explica las ventajas que ha encontrado.

“Ayer, por ejemplo, se dividió en dos *players* la película en la que vamos a trabajar en un rato. En la *Player 1* pusimos diálogos y música y en la *Player 2* pusimos todos los efectos, que son: efectos, incidentales y ambiente.”

“Si quieres tener todo extendido en la mesa, de entrada no hay suficiente espacio. Entonces lo haces por *layouts*. Tienes un *layout* que se llama Diálogo desde el cual tengo acceso a todos los diálogos. Cuando quiero ver la música, me paso a Música. Y lo mismo con los efectos.”

“Y también tiene esta otra cosa de que puedes hacer *masters de masters*. Tú creas un *layout* donde tienes todos los diálogos, y los puedes subdividir, por ejemplo, en directos, doblajes, efectos telefónicos y voz en off para un narrador. Cada subdivisión tiene un grupo de faders. Cada uno de esos grupos lo manejas con un solo fader. Así ya puedo manejar el volumen de un grupo con su *master* correspondiente. Y si quiero ajustar uno de sus canales, hago un *split* para que se abra, llego a lo que necesito modificar, cierro y regreso a mis *masters*. Y al mismo tiempo tengo proceso en todos ellos desde este fader, siempre y cuando tenga abierto el proceso en cada uno de ellos.”

“Así, si de repente necesitas una ecualización general, como cuando la escena es un sueño y todo se oye diferente, con un solo fader puedes meter un *filtrote*, lo abres, y ya afectaste diez canales al mismo tiempo.”

Un punto de vista totalmente diferente

Marco Peña es el encargado de la Sala B. Su experiencia con la consola System 5 es más reciente, por lo que le pregunté qué notaba diferente.

“En cuanto a consola, es totalmente otro manejo, comparado con la interacción de Pro Tools con un *mouse*. Si tienes la base de edición de Pro Tools. Pero aprendes a diferenciar la edición de la mezcla. La mayoría de los que vienen aquí son diseñadores y también lo ven. Poco a poco se van metiendo y van descubriendo los muchos beneficios que tiene la consola. Es como un punto de vista totalmente diferente. Es otra forma de trabajar por la facilidad de tener todo aquí y de poder organizarte para encontrar rápidamente las cosas.”

“También se me hace más natural hacer la automatización en la consola que hacerla con un *mouse*.”

“Tienes mucho más rango dinámico en la consola que con el puro Pro Tools,” comenta Juan.

“La consola te da plasticidad cuando trabajas,” aclara Jaime. “Es como esculpir con barro. Estás jugando con colores pero tienes

los colores a la mano. Tienes una manera rápida para probar cosas. Mientras que, con el *mouse*, estás en el mundo del uno-por-uno y, al concentrarte en una sola cosa, pierdes el bosque. Esta es la gran diferencia entre mezclar y editar.”

“

Los vúmetros de la System 5 son abismalmente mejores.

Marco Peña

Diseñada para trabajar con Guillermo del Toro

“Una vez que todo está puesto en su lugar en la consola, ves la película en pedazos grandes,” continúa Jaime. “El director está feliz de la vida porque está viendo su película y está participando con los editores, dando indicaciones, probando cosas y haciendo correcciones. Y se trabaja más rápido.”



Puedes hacer seis mezclas en forma multicanal

“En la System 5 puedes trabajar en multistems. Esto quiere decir que puedes trabajar en varios grupos. Si te fijas, ahí están las rayitas: tenemos una de seis, una de cinco, una de tres, otra de seis, etc. Aquí puedes hacer simultáneamente seis mezclas en forma multicanal. Se suman y las oyes al mismo tiempo. En otras consolas se puede hacer esto, pero no tienes la facilidad de monitorear de inmediato. Si estoy con Guillermo del Toro y yo no contara con esa inmediatez de, por ejemplo, poder *mutear* un canal sin que se me *mutee* todo, acabaríamos de pleito. Para mí, una ventaja clave de la System 5 es que es una consola diseñada para poder trabajar con cineastas del calibre de Guillermo del Toro.”



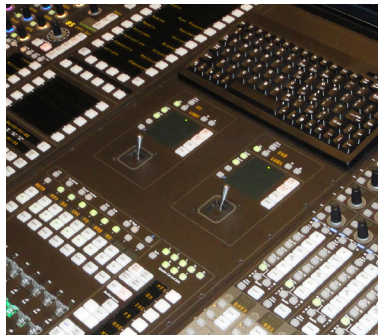
Para trabajar con Guillermo del Toro

Un superpanner

“El problema del surround es que, si mando un sonido hacia atrás, así nada más, y me voy a una sala más grande que esta, el tiempo de delay que hay entre lo de adelante y lo de atrás cambia,” explica Jaime. “Entonces, si quiero hacer el efecto de que algo se oiga en la parte de atrás, necesito usar los componentes del *panner* y la reverberación.”

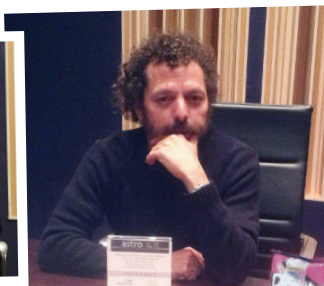
“Probablemente una de las cosas más padres de la System 5 es que tiene un superpanner. Tienes todos los elementos para poder generar correctamente la sensación de que se va hacia atrás o hacia un lado.”

“Y esto nos lleva a otro problema que tenemos. Sería sensacional que todas las salas de cine estuvieran perfectamente calibradas. Como no es así, casi todos los productores de las películas nacionales dicen ‘es que los cines no sirven.’ Sin embargo, voy a ver *Batman* y resulta que sí sirven. Claro que si llegaron los cuates que hicieron *Batman* dirían que no es exactamente lo que ellos hicieron, pero un espectador que no está entrenado para distinguir dB's ni coloreados de sonidos ve una generalidad increíble.”



“Gran parte del asunto es: ¿cómo le hacen?, ¿saben usar los *panners*?, ¿saben usar las dinámicas?, ¿y los *reverbs*? Los sonidos que están poniendo ¿son los correctos? Cada uno de los editores va a trabajar independientemente en la parte que le asignen. Por eso, al acercarse al final, se suman miles de horas y es en la mezcolanza donde se define qué tanto de esos *clusters* de sonido vas a usar para poder hacer que la película realmente llene. Pero gran parte del truco son los *panners*.”

“Yo, para cine, no paneo moviendo de acá para allá. Es una tontería. Si cierta bocina está más baja, resulta que ya no oí nada. Para evitar eso, lo que hago es panear con divergencia. Así mando el sonido para ese lado, pero usando más de una sola bocina de esa área.”



Un botón no es una *paddle*

Le pregunté a Jaime si hace mucha diferencia hacer *punch-in/out* con *paddles* (controles tipo paletilla).

“Hay una gran diferencia. Imagina que hay una imagen frente a ti y tienes que ponchar justo cuando un personaje pasa por el centro. Como es más táctil, la *paddle* te permite marcar el momento sin tener que apartar tu vista de la pantalla.”



Puedes ponchar sin apartar tu vista de la pantalla

“Este es un ejemplo de que la funcionalidad de este juguete fue pensado para el cine. Las *paddles* son una respuesta a la exigencia de Hollywood de que *time is money*.”

A quienes se dedican a este tipo de cosas

Jaime despidió la entrevista con un consejo.

“Una cosa que yo le recomendaría a quienes se dedican a este tipo de cosas es el diseño de buenos *templates* (plantillas de canales). En las consolas digitales no todo está definido; tú lo tienes que definir. Si no haces una buena definición de cómo quieres trabajar, entonces no trabajas consistentemente. Y si no trabajas consistentemente, no eres repetible. Cada proyecto se vuelve una excepción y te tardas mucho. Y en esta industria, si te tardas mucho...”

Conoce más sobre Astro LX en www.astroestudio.com.mx

Conoce más sobre la System 5 en www.avid.com/LA/products/avid-system-5