

Comparten creadores experiencia desde el diseño sonoro en el FICG37

Darle poco tiempo al diseño sonoro es matar la película, señaló el experto Odin Acosta

El oficio del sonido es un espacio en el que se interioriza en el entorno constantemente, desarrollando de forma permanente la sensibilidad sonora y es en ese espacio donde los profesionales de esta área se convierten en adivinos de cómo van a sonar las cosas.

Expresó Odin Acosta, al impartir la masterclass titulada Escuchar es Mirar, Sonido Cinematográfico, que forma parte de las actividades de DocuLab, del Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG37).

El diseñador, editor de sonido y mixer, que ha colaborado en más de 100 proyectos, compartió que esta profesión está llena de retos y vicisitudes, ya que toda película es un reto.

“Todo el procedimiento emocional alrededor del acto de hacer películas tiene un reto que es, que nos respondamos por qué hacemos esto y qué queremos obtener de lo que hacemos”, apuntó.

Durante el diálogo habló sobre la construcción de un diseño sonoro para documental y ficción, la conceptualización y desmitificación del sonido, las buenas prácticas para un correcto flujo de trabajo y el acercamiento con directores.

Lamentó que los profesionales del sonido tienen la labor más invisible, ya que culturalmente se da preferencia a la vista, debido a que somos una sociedad visual.

Por su parte, César González, quien ha trabajado en más de 40 largometrajes procedentes de 12 países distintos como diseñador sonoro, editor de diálogos, editor de ambientes, editor de efectos especiales y re-recording mixer, explicó que el cine es un arte que necesita tiempo, un medio de soporte para que pueda ocurrir, además de que todas las películas tienen su propio ritmo y tiempo.

“Todas las películas tienen retos y oportunidades de sonido desde antes de iniciar como son las locaciones, acciones complicadas, vestuario complicado y muchas oportunidades como registrar cosas necesarias para el diseño desde la filmación, anticipar posibles doblajes de diálogos, incluso intentar esos doblajes en el set”, señaló.

Explicó que existe una confusión en el mundo cinematográfico, ya que se piensa que el diseño sonoro y la mezcla son la misma cosa, cuando el diseño es la edición de todos los sonidos de la película y la mezcla es un proceso aparte, ahí normalmente se pone el volumen y posición final de cada sonido.

“En las buenas prácticas del diseño sonoro es importante tomar en cuenta aspectos como la comunicación, la película manda, el trabajo en equipo, el orden de flujo de trabajo y el tiempo de escucha que significa escuchar la película muchas veces. Darle poco tiempo al diseño sonoro es matar la película. El diseño sonoro es un acto cinematográfico”, precisó.

Atentamente

“Piensa y Trabaja”

**“2022, Guadalajara, Hogar de la Feria Internacional del Libro y Capital Mundial del Libro”
Guadalajara, Jalisco, 14 de junio de 2022**

Texto: Laura Sepúlveda

Fotografía: Abraham Aréchiga

Etiquetas:

[Odin Acosta](#) ^[1]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/comparten-creadores-experiencia-desde-el-diseno-sonoro-en-el-ficg37>

Links

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/odin-acosta>