

<https://channel.extrapedia.org/jibo/home>



<https://channel.extrapedia.org/jibo/home>

# **PAPERMAN - Disney Love Story OSCAR 2013** **(Luca Jibo Music - Mockup version)**

**Both Music & Sound Design by Luca Jibo**

\*\*\*\*\*

(C) 2013 LUCA JIBO (Positive!) Productions

For business and any inquiries please contact:

[lucajibo@gmail.com](mailto:lucajibo@gmail.com)

Skype ID: lukajibo

\*\*\*\*\*

▶ Luca Jibo on EXTRAPEDIA (official website)

<https://channel.extrapedia.org/jibo/home>

▶ Luca Jibo as MUSICIAN (Playlist Music Productions)

<https://www.youtube.com/@lescles3773/playlists>

▶ Luca Jibo as GAME PROGRAMMER of the 1<sup>st</sup> laptop computer in history

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLi6FwmkTOrvDtoy84-yqLao5LyncMX9i9>

# JIBO

# PAPERMAN CARTOON VIDEO (Disney 2013) Versione Luca Jibo

## OBIETTIVO (Italian upgrade July 2013):

Questo progetto vuole riassumere le attuali competenze musicali tecniche e artistiche tramite l'uso dell'informatica. L'audio è stato interamente reinterpretato dalla sigla iniziale al tema finale fino alla sonorizzazione.

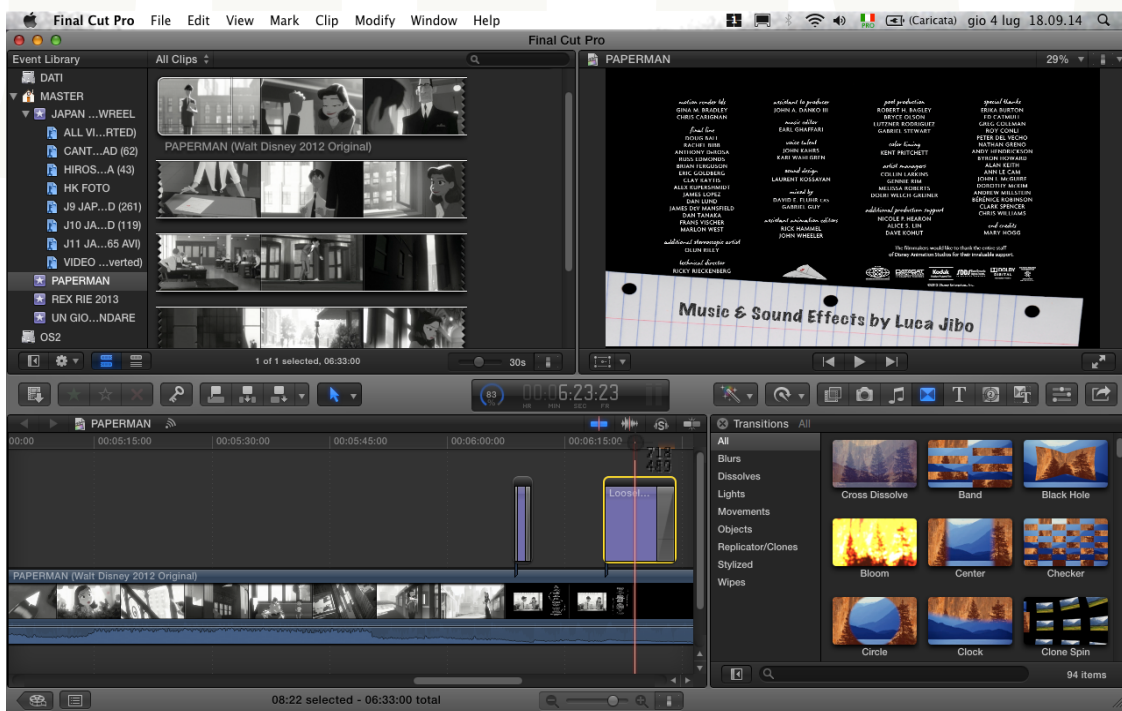
Nessun suono originale è stato mantenuto o riutilizzato. Questa è la mia prima esperienza da Musicista e Sound Designer nello stesso video.

## STORIA:

Paperman è un cartone Disney pubblico su YouTube dal 30 gennaio 2013. Ha vinto l'Oscar nello stesso anno come miglior cortometraggio di animazione. La storia è ambientata a New York negli anni 40 e si sviluppa dall'incontro casuale fra 2 persone in una stazione che si separano al passaggio del primo treno. Il protagonista è la carta che veicola le emozioni fra i 2 personaggi. La musica originale è di Christophe Beck.

## PREPARAZIONE:

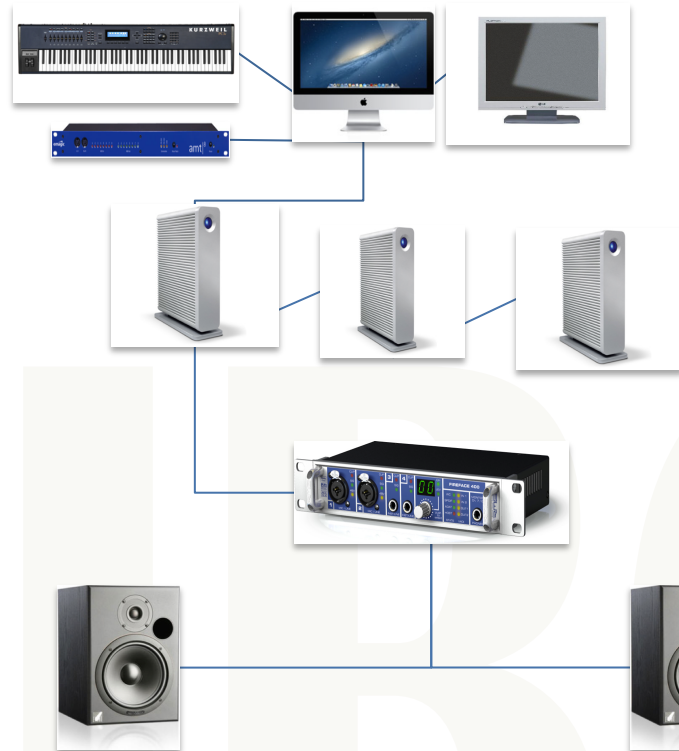
Il file video originale è stato editato con **Final Cut Pro** e personalizzato con l'aggiunta dei loghi (00:06, 06:08) e delle animazioni sui titoli di coda (da 06:10). La lunghezza è rimasta invariata con la visibilità di tutti i crediti senza sovrapposizioni integrando loghi e animazioni solo sulla parte nera dell'immagine quando possibile. Il file video è stato salvato in 3 formati diversi per futuri utilizzi 1280x720, 1280x1080, 1920x1080 con codifica **Apple ProRes 24**.



Personalizzazione video con loghi e transizioni sui titoli di coda

## DAW DESCRIZIONE:

Dopo anni di Nuendo/Cubase su Pc sono passato a Logic su Mac per rinnovare il mio metodo creativo. L'hardware usato è un iMac con processore 2.5Mhz a 4 core, 8Gb Ram, Hard Disk 500Mb + 3 Hard Disk esterni + interfaccia audio RME Fireface 400 + Casse Monitor EVENT TR8.



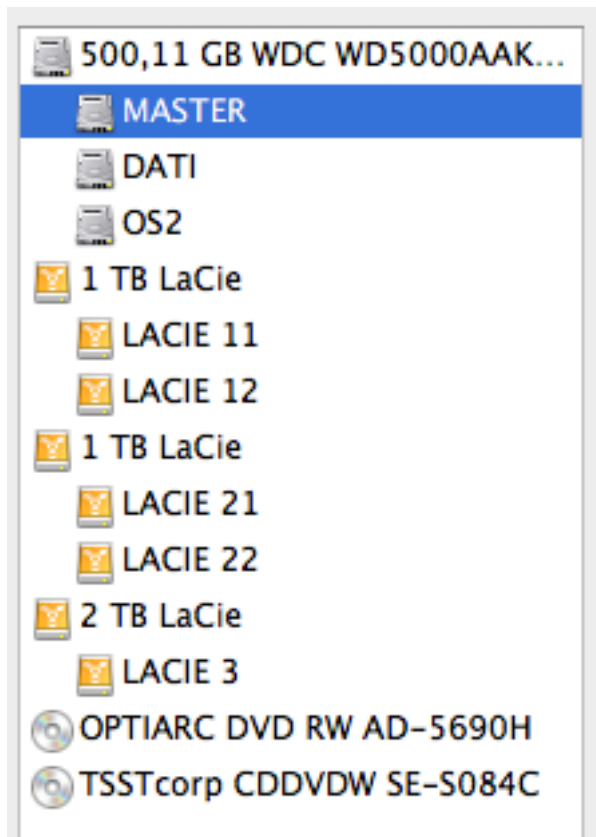
### **FIREWARE, MIDI, USB:**

I collegamenti sono in serie via Fireware: iMAC → HD1 (→RME ) → HD2 → HD3 Dall'HD1 c'è un segnale parallelo via Fireware 800 verso l'HD2 e via Fireware 400 verso l'interfaccia Audio RME. L'USB è dedicato solo al transito del protocollo MIDI sia delle tastiere che dell'interfaccia MIDI 8in 8out dedicata al controllo degli Expander esterni se necessari. Dai test di latenza reale sotto le dita ho notato beneficio nella velocità di trasmissione del protocollo MIDI via USB piuttosto che usare le porte MIDI tradizionali DIN a 5 poli passando per l'interfaccia MIDI 8x8 (n°2 Emagic AMT8). Sulla tastiera Kurzweil PC3X usata come controller bisogna disattivare la trasmissione del MIDI OUT via DIN e lasciare in esclusiva il MIDI OUT via USB, questo migliora di molto la latenza avvertita sotto le dita. Alternativamente uso la tastiera Kurzweil SP3X che sembra non soffrire di questo problema e risponde via USB con tempi di latenza inferiori della precedente. Parliamo sempre di risposta di un Virtual Instrument su Mac, diverso discorso se usiamo il generatore sonoro interno delle Tastiere via Midi esterno USB o DIN.

Questo sistema permette di avere latenze a 64 sample in esecuzione senza esitazione quando suono il pianoforte per studiare la Classica. In fase creativa e di missaggio uso 128 sample o superiori per dare respiro al processore.

## PARTIZIONI HARD DISK:

Interessante e articolato il discorso sulle partizioni...



L'Hd interno dell'iMac da 500Gb l'ho diviso in 3 parti: 200/200/100

La prima "MASTER" da 200Gb contiene il sistema operativo e tutto l'installato compresa la libreria originale di Logic.

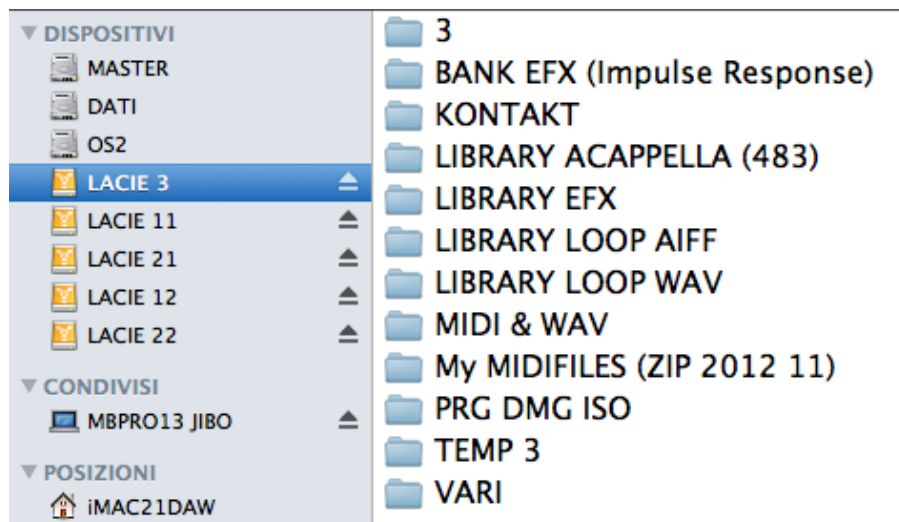
La seconda "DATI" è una partizione di archivio generico e la uso per salvare il progetto di Logic.

La terza "OS2" ha un sistema operativo alternativo con pochi programmi installati compreso Logic e serve essenzialmente a testare i programmi su partizione alternativa per verificare la compatibilità prima di metterli sul sistema operativo principale "MASTER".

Gli Hd esterni sono divisi a metà 500+500Gb:

Il primo numero identifica l'HD, il secondo numero la partizione. L'HD3 non è partizionato (2Tb) perchè contiene tutte le librerie, mentre i suoni di pianoforte sono su HD2 partizione 2 (=LACIE 22).

In sintesi uso l'Hd interno di sistema per salvare il progetto evitando lo streaming via Firewire già impegnato per l'audio e i dati delle librerie, in alternativa posso salvare su HD1 esterno mentre l'HD2 esterno è dedicato ai pianoforti e l'HD3 esterno alle librerie.



### **Partizione dell'HD3 da 2Tb dedicato alle librerie non pianistiche.**

Infine utilizzo un Mac portatile di potenza simile alla DAW principale, processore 2.3Mhz a 2 core, 8Gb Ram, Hd 1Tb.

L'Hd è stato partizionato in 3: 200/700/100 ovvero MASTER, DATI, OS2.

Su questo computer preparo di solito tutti i montaggi video.

La configurazione software è parallela alla Daw principale per permettere la migliore compatibilità nel trasferire i progetti di Logic. Unica eccezione sono la presenza di librerie essenziali principalmente Pianoforti per l'uso orientato dal vivo del portatile.

Sono installati gli stessi driver dell'interfaccia Audio RME 400 e della Midi Emagic AMT8, ma dal vivo uso un'interfaccia audio M-AUDIO via USB collegata alla porta USB del MAC più lontana perchè non condivisa con periferiche interne.

# DAW ERGONOMIA



Particolare attenzione e sviluppo all'ergonomia della postazione con Tastiera 88 tasti scorrevole davanti al monitor per avvicinarsi allo schermo preferendo la posizione frontale che laterale, risoluzioni basse a caratteri grandi dello schermo, doppio mouse per alternare le mani e dividere l'affaticamento e numerosi altri dettagli come questo:



**Tasti volume evidenziati perchè le Casse Monitor sono direttamente collegate all'interfaccia audio eliminando il mixer tradizionale.**

## SIGLA E TEMA FINALE:



**Strumenti e parte dell'effettistica della sigla iniziale, notare il filtro Notch a 500Hz**

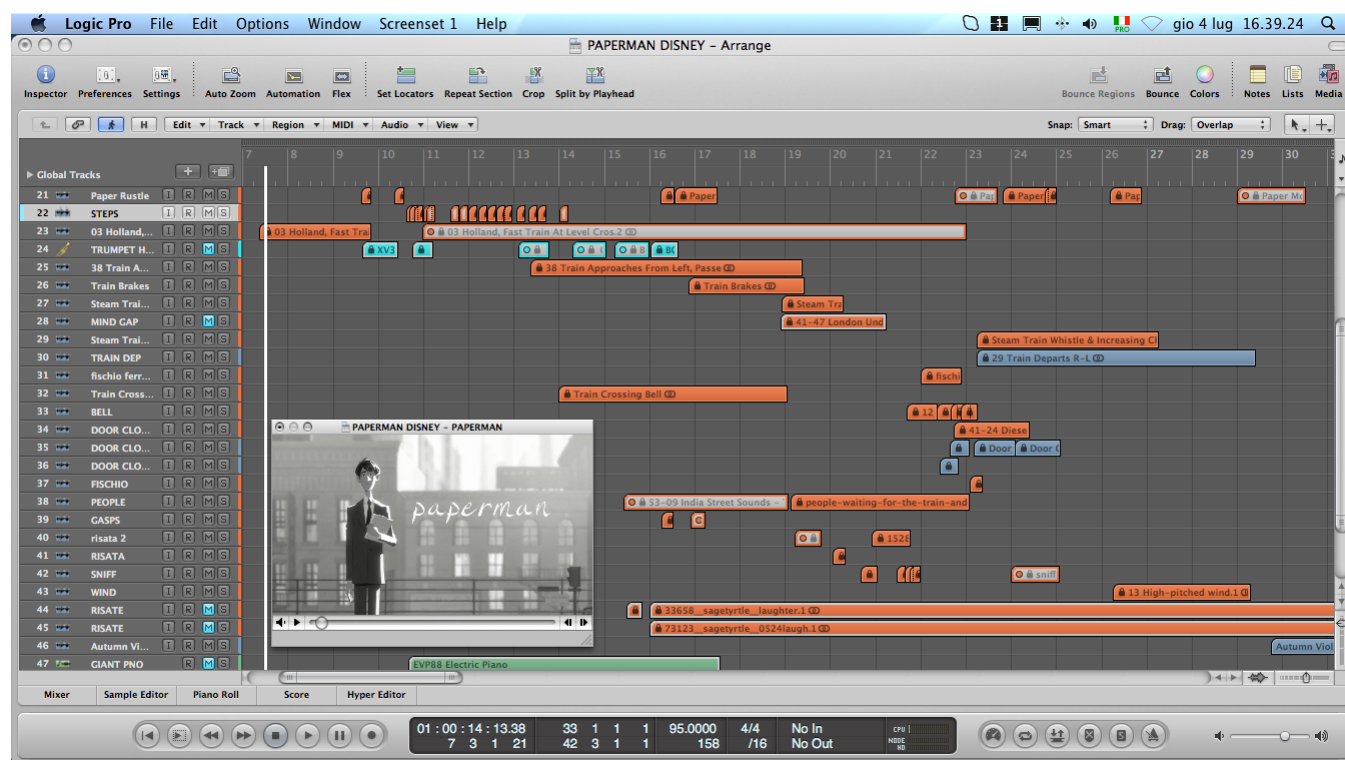
Ho ricreato il tema iniziale mantenendo l'armonia e la tonalità originale. Volevo rinfrescare il suono rendendolo più attuale mantenendo una sensazione datata. Per questo ho usato varie tecniche fra cui micro scordature su alcune note del clavi-piano e programmato nei dettagli la melodia del Sax a modelli fisici. Estremamente curata la sincronizzazione della melodia con la bocca del personaggio nei tempi di attacco, nella dinamica, nei legati e staccati. La difficoltà principale è stata unire il tempo metronomico del piano con i fotogrammi della voce che hanno un tempo elastico. I primi 6 secondi hanno richiesto 1 giorno di lavoro. Ho invecchiato il suono del clavi-piano con un simulatore di dischi in vinile preferendo intervenire sul Sax solo sull'eq limitando le armoniche superiori molto presenti nella sintesi a modelli fisici. Alcune sincronizzazioni aiutano a ripulire il suono da vinile prima della risata. Il logo è sottolineato acusticamente con un colpo di timbro e filtro notch a 500Hz per risaltare alcuni armonici. L'intero gruppo è stato spazializzato stereofonicamente.

Nel Tema finale sui titoli di coda ho usato un Pianoforte dalla Tastiera Kurzweil PC3X mixato con un pianoforte virtuale del Mac sotto campionatore Kontakt. Ho preferito importare l'audio della tastiera dalle uscite analogiche piuttosto che digitali perché via digitale il suono sembra più freddo e inespressivo probabilmente il programmatore ha usato i convertitori D/A della tastiera come riferimento e non l'uscita digitale delegando ad altro convertitore esterno la resa del suono in analogico.

Ho scelto un'accordatura alternativa del Pianoforte che contribuisce a far percepire il suono "a colori" per enfatizzare il lieto fine della storia.



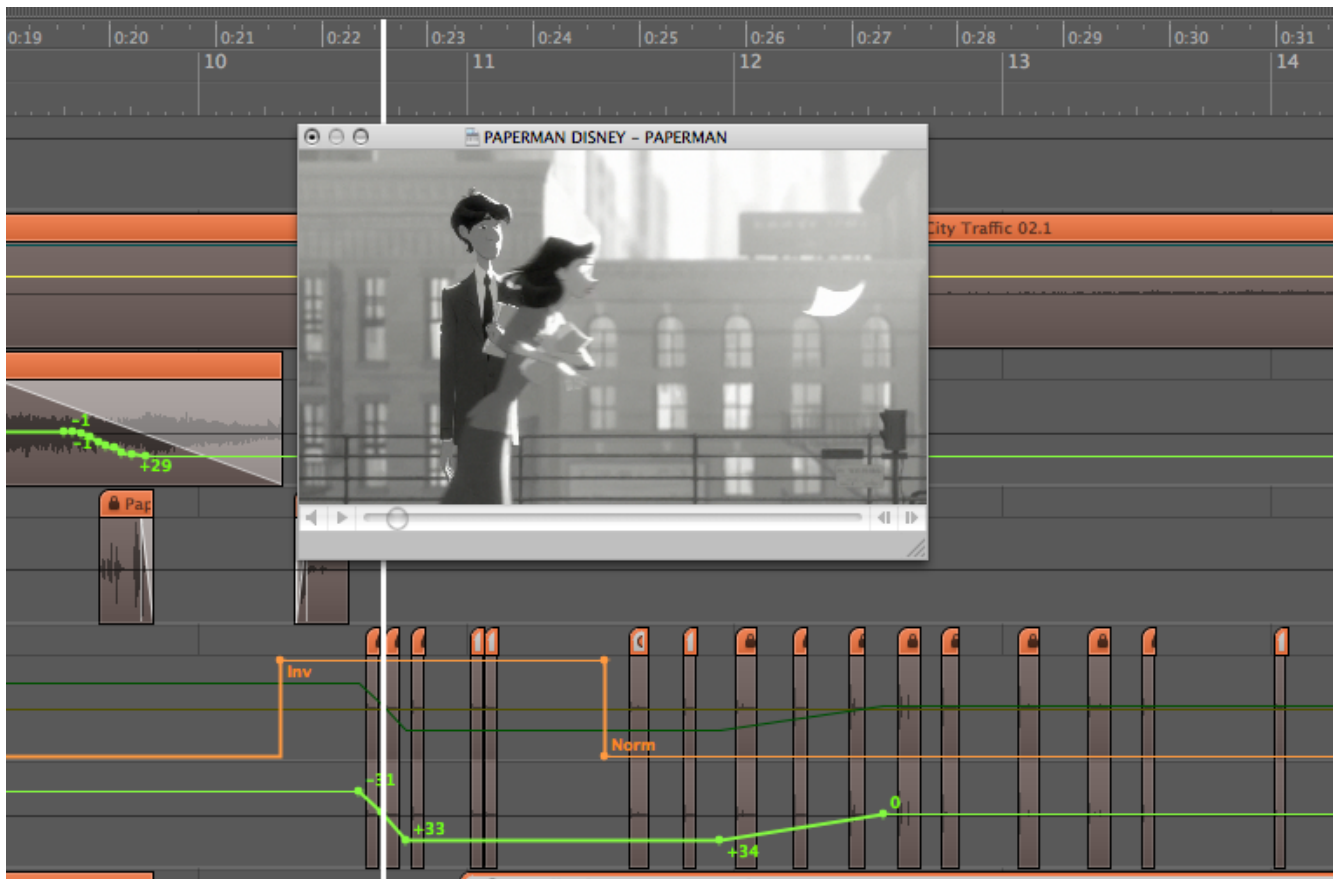
# SONORIZZAZIONE DELLA STAZIONE:



## 30 Tracce audio per ricostruire la sonorizzazione della Stazione

Molto elaborata: 30 tracce audio, suoni fuori campo, automazione su volumi, pan, inversioni di fase, crossfade, effettistica e timing al fotogramma...

- Il treno che passa è anticipato da una campanella fuori campo a ritmo veloce e incalzante, il treno che si ferma ha una campanella più lenta e regolare.
- Il treno veloce ha la fase invertita in un canale stereo per amplificare l'effetto fastidioso del convoglio a breve distanza.
- Il treno che si ferma ha la fase inalterata in contrasto col precedente. La frenata è stata invertita di fase nel canale dx preferendo usare questo effetto piuttosto che risaltarla con un fastidioso aumento di volume.
- I primi 3 passi in corsa da 0:22 sono in controfase per attirare l'attenzione e aumentare l'effetto sorpresa, nonostante siano di volume ridotto durante la corsa e più forti in camminamento. Particolare cura nel timing inventando il fuori campo del soggetto e sincronizzando i passi visibili per risaltare l'andatura esitante del personaggio femminile a 0:27.



**Automazione sui passi: notare l'inversione di fase sui primi 3 passi, da ignorare i 4 successivi della battuta 12 perché sono in mute.**

- La carta a 0:37 è volutamente in primo piano per entrare in soggettiva col personaggio.
- Nella fermata del treno ho rallentato il campione nell'ultimo secondo per simulare lo stop, tagliando le frequenze sotto i 100Hz solo negli ultimi 250ms evitando le sub armoniche che si creano un attimo prima che il campione si ferma.
- La risata a 0:48 è già in movimento verso dx per anticipare l'entrata in convoglio. Le persone che scendono dal treno e animano la banchina ho preferito spostarle a sx per lasciare campo all'ultima risata a dx rendendola più evidente.
- Particolare attenzione nella ricostruzione della chiusura delle porte scorrevoli a 0:52 dove è stato necessario creare un gruppo per i 3 suoni coinvolti nel rendere questo movimento.
- Automazione del filtro passa basso a 1:04 per il cambio di soggettiva esterno/interno al treno.