



## AES Latinoamérica Competencia de Grabación Estudiantil 2016

### Competencia de Grabación Estudiantil AES Latinoamérica 2016 Reglas y Políticas de Competencia

La **Competencia de Grabación Estudiantil AES** es una oportunidad única para que los estudiantes reciban retroalimentación y reconocimiento por sus trabajos. Si usted desea participar, el consejero académico AES para su sección estudiantil deberá escoger su grabación para representar a su institución en una de las cuatro categorías de la competencia. Si usted es un estudiante miembro de **AES** y no está afiliado a una sección estudiantil particular **AES**, porque ésta no existe en su institución educativa, es posible contar con un miembro profesional de **AES** para que verifique su trabajo.

Un estudiante puede participar en múltiples categorías mediante la presentación de una grabación diferente en cada categoría. Sin embargo, cada Sección Estudiantil **AES** podrá presentar máximo tres (3) obras por categoría. Si hay más estudiantes en una sección que deseen entrar en la misma categoría, deben consultar con su consejero de la facultad. Una sugerencia para secciones estudiantiles es realizar concursos preliminares para seleccionar los mejores proyectos de cada categoría.

Los estudiantes deben presentar mezclas que representan sus mejores esfuerzos finales de mezcla **sin masterización adicional**. Un rango dinámico limitado o inadecuado puede ser criticado por los jurados, por lo tanto los concursantes deben resistir la tentación de maximizar el volumen en detrimento del equilibrio tonal y la dinámica musical.

Se recomienda a los estudiantes que no están compitiendo, que asistan a la **Competencia de Grabación** de la **AES**, donde pueden escuchar proyectos de alta calidad creados por otros estudiantes, aprender de los comentarios de los jurados y compartir sus opiniones y sugerencias con otros asistentes. El objetivo de esta actividad es dar a conocer música y sonido de alta calidad, en un ambiente sano de crítica constructiva. ¡Esperamos su participación!

#### Elegibilidad

Para participar en la **Competencia de Grabación AES**, debe cumplir los siguientes requisitos:

1. Ser miembro de la **AES**.<sup>1</sup>
2. Haber grabado la obra nominada siendo estudiante de un programa de audio en una universidad o instituto. Puede ser estudiante actual o haberse graduado máximo un año antes de la fecha de la competencia.
3. Haber sido seleccionado por su profesor consejero **AES** como uno de los tres (3)

---

<sup>1</sup> Si aún no es miembro AES entre a esta página y siga las instrucciones:  
<http://www.aes.org/join/>



## AES Latinoamérica Competencia de Grabación Estudiantil 2016

- representantes de su sección estudiantil en una categoría de la competencia.
4. Enviar su grabación y documentación electrónicamente de acuerdo con las normas y antes de la fecha límite.
  5. Asistir a la competencia en persona.

Si un proyecto ha sido realizado por más de un estudiante, se debe designar a un solo representante quien asumirá la vocería durante toda la competencia. La violación de cualquiera de estas normas dará lugar a la descalificación. No se aceptarán inscripciones fuera de plazo.

<p><b>Fecha de corte de recepción de grabaciones</b> Viernes 3 de junio de 2016</p> <p><b>Fecha de deliberación de la competencia de grabación</b> 21, 22 y 23 de julio de 2016</p>
---

### Categorías

#### **Categoría 1 - Grabación acústica tradicional**

Grabaciones de instrumentos acústicos, vocalistas y ensambles grabados en escenarios acústicos naturales como salas de conciertos, iglesias, teatros y ambientes similares. La grabación puede ser realizada con o sin público presente. Las grabaciones de esta categoría generalmente se hacen utilizando combinaciones de micrófonos individuales y arreglos de micrófonos de tal forma que el balance musical, la perspectiva y orientación espacial son en gran parte una función del ensamble, el espacio acústico y la técnica de grabación. El balance estéreo o surround final puede ser grabado y mezclado en vivo o grabado en sistemas multipista y mezclado en post-producción. Se permite la edición, pero los *overdubs* están prohibidos.

Esta categoría puede incluir **música clásica, jazz, folk**, o cualquier otro género de música que sea grabado en bloque en un ambiente acústico adecuado. Se permiten instrumentos electrónicos, siempre y cuando se reproduzcan por medios acústicos (por ejemplo, amplificadores y altavoces) y se graben utilizando las técnicas de microfonía descritas anteriormente. Dado que esta categoría se define por la aplicación de técnicas de de microfonía estéreo y multicanal empleados en la grabación de música "clásica" tradicional, las grabaciones en vivo de ensambles grabados con microfonía cercana se deben postular en las categorías 2 ó 3 de acuerdo a sus características específicas.

#### **Características Categoría 1**

1. - Énfasis en el arte de la grabación de música acústica en locación
2. - Todas las fuentes acústicas o electroacústicas en vivo
3. - No se permiten overdubs
4. - Se permite edición y mezcla
5. - Toda la grabación y mezcla debe ser realizada por el participante
6. - Formato de entrega estéreo o surround



## AES Latinoamérica

### Competencia de Grabación Estudiantil 2016

#### **Categoría 2 - Grabación tradicional en estudio**

Grabaciones que se crean en un estudio de grabación o instalación similar utilizando técnicas de grabación y tecnología multipista. Se permite cualquier género de música. Se permiten ediciones y *overdubs*. Instrumentos electrónicos como guitarra eléctrica, bajo eléctrico y teclados pueden ser grabadas directamente y/o por medios acústicos. Se permiten las técnicas de procesamiento de señales convencionales (por ejemplo, equalización, dinámica, reverberación, etc) durante la grabación y la mezcla.

Dado que esta categoría se define por el uso creativo y competente de los micrófonos y las técnicas de grabación de estudio, no se permite el uso de secuencias MIDI, samples para reemplazar sonidos o loops con muestras de fuentes pregrabadas. En otras palabras, todos los elementos musicales deben ser realizadas por músicos y registradas por los concursantes específicamente para el proyecto. Mezclas basadas en fuentes altamente procesados y sintetizados deben ser presentadas en la categoría 3.

#### **Características Categoría 2**

1. - Énfasis en el arte de la grabación y mezcla multipista en estudio
2. - Todas las fuentes acústicas o electroacústicas en vivo
3. - Edición y overdubs están permitidos pero no son requeridos
4. - No se permiten samples para reemplazar sonidos o loops de muestras o fuentes sintetizadas o pregrabadas.
5. - No se permiten secuencias MIDI
6. - Toda la grabación y mezcla debe ser realizada por el participante
7. - Formato de entrega estéreo o surround

#### **Categoría 3 - Grabación moderna en estudio**

Proyectos multipista grabados en estudio que no cumplan con las restricciones de categoría 2. Se permiten todas las opciones con respecto a fuentes de sonido, técnicas de grabación, producción creativa, edición, procesamiento y mezcla. Se permite música de cualquier género, incluyendo, pero no limitado a, pop, rock, dance, rap, hip-hop, electrónica y remezclas. "Todo vale" en esta categoría, siempre que las grabaciones no violen los derechos de autor aplicables.

#### **Características Categoría 3**

1. - Énfasis en la plena utilización del estudio de grabación como un instrumento musical
2. - Se permite cualquier combinación de fuentes reales y virtuales
3. - Capturado en un ambiente de estudio o programado totalmente en un equipo o usando cualquier combinación
4. - Se permiten todas las técnicas de grabación, procesamiento de señales y técnicas de edición.
5. - Se permiten secuencias MIDI
6. - Se permite la programación, secuenciación y uso de *samples*, incluyendo loops y reemplazos de sonidos.
7. - Toda la grabación y mezcla debe ser realizada por el participante



## AES Latinoamérica

### Competencia de Grabación Estudiantil 2016

8. - Formato de entrega estéreo o surround

#### **Categoría 4 - Sonido para Medios Audiovisuales**

Cualquier tipo de producción de sonido creada para apoyar una experiencia visual original (no se permiten ejercicios de resonorización). La categoría está abierta a todos los medios de comunicación visual, incluyendo narrativa documental, cine, videojuegos, etc. Se permiten elementos sonoros como diálogo, narración, diseño de sonido y música. Estas fuentes se pueden derivar del sonido de producción, bibliotecas de efectos de sonido legalmente licenciadas, síntesis y grabaciones originales "wild-track" hechas por el concursante. El contenido de audio debe estar hecho específicamente para su uso con el vídeo. Por lo tanto no se permiten videos musicales, grabaciones de conciertos en vivo o música producida para la obra audiovisual (el audio de este tipo de proyectos debe ser postulado en las categorías 1, 2, o 3).

#### **Características Categoría 4**

1. - Énfasis en el arte de la grabación, edición y mezcla de sonido para complementar medios audiovisuales
2. - Se permite cualquier combinación de diálogo, música y elementos de diseño de sonido
3. - Toda la grabación y mezcla debe ser realizada por el participante
4. - Formato de entrega estéreo o surround 5.1 regido por la norma **AES<sup>2</sup> AESTD1001**.

\* El comité **AES Colombia** se reserva el derecho a descalificar las obras que se presenten en la categoría incorrecta o que de alguna forma violen los criterios enumerados anteriormente.

#### **Procedimientos de aplicación, formatos y documentación**

Todos los concursantes deberán presentar la documentación electrónica del proyecto junto con sus mezclas de audio. La documentación específica puede variar dependiendo de cada proyecto y debe describir adecuadamente los procesos grabación y mezcla del proyecto. Los estudiantes deben presentar con exactitud cómo se creó y se mezcló la grabación, utilizando la documentación de la sesión pertinente, como diagramas de flujo de señal del estudio, *input lists*, notas de mezcla, fotografías, etc. La documentación también debe incluir los créditos completos del proyecto, incluyendo el título del trabajo musical o de la canción, el lugar de grabación y mezcla y los nombres completos de los artistas, intérpretes, compositores, y todo el personal técnico involucrado en la grabación, edición, mezcla y producción.

La documentación debe contener entre dos y seis páginas de texto y contenido gráfico. La longitud del documento debe ser entre 500 y 1000 palabras. Se recomienda a los

<sup>2</sup> <http://www.aes.org/technical/documents/AESTD1001.pdf>



## AES Latinoamérica Competencia de Grabación Estudiantil 2016

jueces de no leer el contenido que exceda esa longitud. Documentos y plantillas de proyectos de muestra están disponibles en <http://www.grammy.org/recording-academy/producers-and-engineers/guidelines>, una colaboración entre **AES** y miembros del *Recording Academy's Producers and Engineers Wing* para crear el documento técnico "Recomendaciones para la entrega de proyectos de música grabada.". Todos los documentos electrónicos deben estar en formato pdf y ser presentados en una carpeta comprimida de acuerdo con las directrices para la presentación descrita a continuación.

### Directrices de envío

Cada grabación presentada debe ser cargada como un único archivo zip que incluya todos los archivos de audio y la documentación correspondiente. Todos los archivos de audio estéreo deben estar en PCM de 24 bits wav, formato de 44.1kHz y todos los archivos *surround* deben estar en 24 bits PCM wav, 48kHz. Los archivos de audio para la Categoría 4 deben estar en 24 bits PCM wav o aiff, formato de 48 kHz. El nivel de monitoreo de mezcla debe ser calibrado de acuerdo con los estándares de la industria (con referencia de -20 dBfs = 79 dB SPL en una sala pequeña, o 85 dB SPL en una sala de cine grande), donde los canales *surround* están 3dB abajo de los frontales. Los vídeos pueden estar en formato ISO MPEG 4 (mp4) o Quicktime (mov) con códec H264, resolución 1920 x 1080. Los videos no deben contener ningún sonido. Por lo tanto, los participantes deben asegurarse de que sus archivos de vídeo y audio presentados tengan la misma duración y estén alineados en tiempo. Los trabajos deben cumplir con la siguiente convención para nombrar los archivos:

Los archivos zip serán nombrados `númerodemembresíaAES_categoría.*`, donde "númerodemembresíaAES" es el número de membresía **AES** del participante y "categoría" es la categoría de la entrada usando las siguientes abreviaciones: acusticatradicional, estudiantradicional, estudiantmoderna, o audiovisuales. Los archivos de sonido *surround* individuales se nombran de manera similar, incluyendo las designaciones de los canales (L, C, R, Ls, Rs, LFE).

Ejemplo: Un estudiante que entra en la categoría 1 "grabación acústica tradicional" con número de socio 12.345 presentaría un archivo llamado 12345\_ acusticatradicional.zip que contiene los siguientes archivos: un archivo de audio nombrado 12345\_ acusticatradicional.wav si es estéreo, o 6 archivos de audio individuales 12345\_ acusticatradicional \_ (L, R, L, R, C, LFE) .wav si es *surround*, y un archivo de documentación llamado 12345\_ acusticatradicional.pdf.

Los archivos se deben subir al servidor de la **Audio Engineering Society** al momento de diligenciar su aplicación en el formulario de registro. Los archivos presentados por vía electrónica se distribuyen a los jueces para la evaluación. Tres finalistas por categoría serán anunciados un mes antes de la competencia con el objeto de que los participantes puedan gestionar la logística respectiva de su viaje.



## AES Latinoamérica Competencia de Grabación Estudiantil 2016

### Criterios de evaluación

Los jueces evaluarán las grabaciones escuchando en ambientes de su elección. Los criterios de evaluación varían según la categoría. Los principales criterios incluyen:

**Categoría 1** - Precisión y calidad de tono; adecuado equilibrio de sonido directo-a-ambiente; rango dinámico; dinámicas musicales; equilibrio musical; profundidad de sonido; amplitud de sonido; localización de la fuente y perspectiva.

**Categoría 2/3** - Calidad de las pistas grabadas; la calidad y la singularidad de mezcla global; balance tonal; *tempo* y *timing*; dinámicas musicales; rango dinámico; niveles de relativos de las pistas; balance musical; localización espacial; procesamiento creativo; de sonido y cualidades espaciales.

**Categoría 4** - Calidad de los componentes de bandas sonoras y la mezcla global; creatividad; éxito en el apoyo y mejoramiento de la narración y/o el impacto emocional del componente visual.

La reproducción y la crítica de las grabaciones de los finalistas (anunciados con un mes de anterioridad de la competencia) se llevarán a cabo ante los jueces y el público asistente. Durante las sesiones de reproducción, se permite a cada finalista un máximo de diez minutos para describir su proceso de producción y reproducir una muestra de la grabación. Se recomienda a los finalistas preparar una presentación en PowerPoint o similar donde se muestre la configuración de la grabación y el proceso de producción. Los jueces tienen la opción de hacer comentarios y preguntas a los participantes antes de tomar una decisión final.

Si usted tiene preguntas o necesita más aclaraciones, póngase en contacto con el comité de **AES Colombia** a través de [info@aes-colombia.org](mailto:info@aes-colombia.org)