

Introducción

A poco tiempo de haber estrenado su tercer película "La Mujer sin Cabeza", Lucrecia Martel asistió junto a Guido Berenblum (Director de Sonido) a una charla organizada por la cátedra que se llevó a cabo en la FADU el 12 de Noviembre del 2008, en el aula 301. En ella se tocaron temas relacionados a la utilización del sonido en sus películas, la forma particular de contar sus historias y algunos posibles proyectos a futuro.

La interrelación que tuvo la charla entre los protagonistas y los alumnos fue muy gratificante, achicando la brecha que hay entre personas experimentadas en el mundo del cine y alguien que está recién ingresando; abarcando temas y problemáticas que, ya desde los primeros años de la carrera, se plantean a la hora de enfrentar un proyecto audiovisual .

Gracias a la ayuda del alumno Juani Bousquet que se ofreció a desgrabar la charla, ponemos a disposición de todos éste material que tomamos como muy interesante, tanto para los alumnos que no asistieron, como para los lo hicieron o simplemente para las generaciones futuras de Sonidistas, Directores o cualquier área relacionada con el mundo del Cine argentino y sus derivados.

Esperamos sin más, que les sea de gran ayuda,

Cátedra Seba



Guido Berenblum, Lucrecia Martel y Alejandro Seba



Alejandro Seba: En que momento o etapa de tu vida empezaste a tomar contacto mas directo con el espacio sonoro que te rodeaba de una manera mas conciente como para poder volcarlo a tus relatos, tus historias, si se quiere a esa manera de transmitir sensaciones que tiene tu cine?

Lucrecia Martel: Yo siento que la deuda mas grande que tengo yo en el trabajo de cine es con las narraciones orales familiares: los cuentos... muchas cosa que en mi casa esta relacionada con las mujeres, con el mundo de las mujeres, las fotos de mi abuela, las conversaciones, las visitas a casa de amigas de mi abuela, el mundo de las conversaciones es creo yo el espacio sonoro que primero me cautivo. El sonido tiene la doble cualidad de, cuando son palabras, tener un sentido o muchísimos sentidos y además todo lo que significa ritmo, los tonos, esa extraña cualidad que nosotros la manejamos con mucha cotidianeidad, hace que haya mucha originalidad y personalidad en el uso de la palabra y en los cuentos y las conversaciones, el que habla y el que responden apuestan muchísimo mas al juego, que al sentido de las palabras.

Cuando yo era chica, la hora de la siesta, era una hora donde nos trataban de dejar quietos en un cuarto para que puedan descansar las personas, es un horario bastante sagrado en el interior, en las provincias, y si los chicos están gritando en la calle o en la casa, es un horario imposible para los adultos que trabajan, y en ese horario mi abuela con los cuentos de terror, la mayoría terribles y espantosos, trataba de inmovilizarnos y efectivísimamente a tal punto que es el día de hoy que todos mis hermanos y yo para subir a la cama saltamos como si fuera una isla a la que hay que llegar evitando las zonas adyacentes porque puede salir algo de abajo de la cama y agarrarte. El sonido mas allá del sentido horroroso de los cuentos, el sonido y el ritmo de esos cuentos, tenia como objetivo inmovilizar, atrapar, dejar quieto a criaturas, y me parece a mi y por supuesto que esto no es algo de lo que me daba cuenta a los seis o siete años, pero con el tiempo la fascinación que generaban esas horas, no eran solamente el contenido de los cuentos, sino que era toda esa puesta en escena sonora de mi abuela para inmovilizar, asíque creo yo que la primera relación que tengo con lo narrativo y el mundo del relato es sonora. Cuando empecé a trabajar en cine, eso había mutado de mil maneras diversas pero siguió siendo para mi el comienzo o quizás el lugar donde mas cosas podía observar, cosas nuevas que me revelaban algo sobre las escenas mucho antes de pensar la trama, el turning point, el plot pint y no se que point, es mucho mas para mi quizás los ambientes sonoros y las situaciones de ritmo, narrativamente me resultan mucho mas relevantes.

Alejandro Seba: Digamos entonces que en tus películas, cuando vos estas escribiendo, al mismo tiempo estas pensando en sonido, o soles por ejemplo cerrar lo que te propones contar y en función de las sensaciones que querés transmitir, vas yendo y viniendo al sonido o haces otro ejercicio? alguna vez usaste un sonido como disparador de una posible escena?

Lucrecia Martel: Nunca es algo tan preciso, que digamos uno pueda recordar y decir fue tal cosa o por lo menos a mi nunca me paso, pero lo que si se es que por ejemplo antes de ir al set, incluso antes de que empiece la preproducción, Guido y yo tenemos muchísimas reuniones donde el aporte que el me pueda hacer sobre el guión y sobre ese tema es fundamental, de hecho ahora que estamos trabajando en esto de "El Eternauta", antes siquiera de empezar a escribir el guión, tuvimos reuniones para hablar sobre el sonido, en una película que tiene tantas criaturas y cosas sobrenaturales, que el sonido va a ser una solución tremenda para precisamente estas cuestiones no naturales.

Para mi es fundamental, y no recuerdo algo mas de esto que digo de manera general, algo preciso que haya generado un momento de la película, no se Guido si vos recordás...

Guido Berenblum: Por ahí en el trabajo este que estas hablando, previo a la filmación, recuerdo un momento que fue un juego, y que hasta sonaba, en términos de lo que se supone que uno tiene que hacer cuando hace una película, como "raro". En "La Cienaga" se hizo algo que funciona como una especie de guía y que iba a regir parte de esa textura sonora mas allá de las cosas que eran las obvias, quiero decir, el guión empieza como una descripción muy sonora de un lugar tratando de transmitir una sensación de lo que es el cerro y si ese cerro esta cerca o no de esta finca, los truenos, estos disparos que se oyen desde el cerro, había cosas que surgieron muchísimo antes del rodaje como por ejemplo los vidrios, los ruidos de las sillas que si bien en el guión dice "arrastran unas sillas de una manera muy lenta para poder disimular o sobrellevar la borrachera" llegados al lugar donde había que filmar por ejemplo no había tal vereda, la pileta no tenía alrededor ni lajas ni pasto, fue un momento donde lo poco cotidiano que resulta para el trabajo del sonidista, o creo que para cualquiera este tipo de relaciones, es que hubo un trabajo directamente con arte, como para decir bueno, que se pone ya, que hay que poner, porque no poner lo que yo llame en ese momento vainillitas, que era lo que yo me imaginaba en las calles de Buenos Aires, por lo menos con un recuerdo totalmente trivial y que no tiene nada que ver con la situación... que es escuchar los chicos saliendo del colegio o entrando, en esos cruces con las valijas con rueditas, ese ruido tan típico, que básicamente esta puesto para generar ese ruido, también se pensaron unos caireles movidos por el viento, que no se pusieron al final, pero la idea era que en algún momento de la película se viera en algún lugar del cuadro, en un exterior como para poder ver que ese cairel se confundía con el ruido de las copas, con ese juego que hay en la película del interior y el exterior y poder generar de alguna manera através de casi diría la utilería, los utensilios mejor dicho que usen los actores en escena, cuales cosas que uno pueda elegir pueden ser interesantes desde el punto de vista sonoro, ese trabajo se hizo, ese guión se perdió, digamos nunca mas existió pero es una manera de acercarse, que me parece espectacular porque es fuera de lo común y es un momento donde vale cualquier tipo de idea que uno tenga, no filtrarla demasiado aunque probablemente muchas de esas cosas después no existan, probablemente no se lleven acabo o ni estén en la película, pero para mi es un momento de trabajo con Lucrecia que es espectacular, es otra cosa, es un trabajo que no tiene mucho que ver con lo que uno hace normalmente, uno esta sentado frente a una computadora, grabando... en cambio acá no tiene que ver mucho con lo que sabe o no sabe, es un espacio muy lúdico que esta buenísimo no perderlo.

Alumno: Al momento de trabajar con el sonidista y con los roles que hay dentro del campo del sonido, sos de relacionarte solo con el director de sonido o también con los que actúan en la banda sonora?

Lucrecia Martel: Para mi es fundamental, aunque Guido no haya participado en la edición de sonido de "La Cienaga" y en la de "La Niña Santa", pero en "La Mujer sin Cabeza", fue el responsable de todos los eventos sonoros de la película, para mi es fundamental el sonidista en el set y el sonidista con quien haces la lectura de la previa del guión, porque con esa persona es con quien adelantas situaciones.

Muchas veces hablando antes de filmar la película, hemos definido la calidad o cualidad sonora de algunos objetos, por ejemplo que la silla no sea de madera sino de caño de aluminio, pequeñas cosas que definen el arte, cosas precisas que cada equipo tiene que ver como resuelve y que a partir de eso aporta también. Para nosotros cuando conversábamos de las dos películas, el tema de identificar con algún sonido, porque yo ya sabia que iba a filmar de una manera que no era con la toma de establecimiento entonces ciertos sonidos que nos generaran pensar en la locación que nos permitieran asociar después a esos lugares con esos sonidos, así que ese es mi primer trabajo importante al respecto, lo hago yo sola porque lo hago mientras escribo, pero uno fundamental y que define muchas cosas del arte de la película y cuando digo el arte es la utilería, el diseño de los ambientes, los decorados, son cosas que surgen de la conversación, en este caso con Guido. Por supuesto yo soy

bastante afortunada porque el las veces que yo estuve por filmar estaba disponible y podía sumarse al equipo, pero no se si todos los sonidistas están dispuestos a involucrarse de esa manera en un momento previo de la película, donde no estas con nada, estas hablando, sin micrófonos, sin música, sobre palabras sobre ideas, palabras y cosas que todavía no existen. Para mi la etapa del set, el rodaje, la previa, es fundamental y muchas de esas ideas después por supuesto se van especificando técnicamente y cuando uno llega con el diseñador de sonido, uno viene con una cantidad de cosas resueltas aunque sea como idea.

Después otro punto fundamental es el mezclador de sonido, por ejemplo la mezcla de sonido de "La Niña Santa" tiene muchos problemas, voces que no deberían estar en el Surround están ahí, con Guido yo no se si en otra película nos matamos tanto grabando sonidos, voces y materiales para tener para esa mezcla y lamentablemente no se logro algo que este a la altura de lo que habíamos hecho en el set, asíque cada instancia tiene su importancia, pero la del rodaje yo creo que no hay que descuidarla de ninguna manera. Un gran error es ir a un rodaje pensando "después veremos", no es un gran error, a veces son las circunstancias las que empujan a uno a eso, apenas conseguimos una cámara, apenas conseguimos diez cassettes de HD, apenas conseguimos que el actor este sobrio, al sonidista le dieron mal la dirección y ese día se filmo igual, y te digo que la cantidad de cosas que te puede salvar tener bien diseñada una banda de sonido, las cosas en que te abarata la película, la cantidad de tomas menos que vas a tener que filmar si tenes un buen concepto de sonido previo, la cantidad de cosas del actor que vas a poder explotar mas, y que ni yo que maso menos filmo dentro de lo que es el cine profesional lo se de antemano. A veces actores extraordinarios, tienen que doblar una escena y no hay forma y de golpe viene una persona que nunca hizo actuación, va a doblaje y es increíble. Con Guido en esta película tuvimos que doblar mucha gente en Salta, en el campo, una casa, viendo apenas unos Quicktimes en una laptop y los actores inexpertos viendo una imagen muy chica en tamaño para enganchar el sincro, era un milagro que acertaran, y nos paso de que había gente que era increíble y de una vez lo hacia bien.

Todo estas cosas que son imponderables, que el gran y excelente actor premiado no sea el excelente actor en el doblaje, lo cual no resta a su carrera en absoluto, puede pasar, pero lo que no te puede pasar es que tengas a un gran y excelente actor y el día que vayas a armar tu película, no puedas usar nada de su voz porque esta toda transitada de autos, helicópteros, radio que se metieron en el canal, todo el trabajo previo contrario a lo que uno se imagina te permite ahorrar dinero y mas allá de clarificar narrativamente a la persona que esta haciendo sus primeras armas en estas cuestiones narrativas audiovisuales, te permite poder saber donde poner el acento.

Es muy importante la persona de sonido que esta en ese set y la discusión previa del lugar de esa persona en el set, porque después esta el tipo con la caña y todos "che correte que la sombra, que entra, que esto" y el tipo termina en la habitación de al lado llorando. El lugar que un director le da al sonido, se nota en el set. Si el sonidista esta doblado en cuatro o sin esperarlo se larga la toma, significa que a ese director no le importa el sonido.

Alejandro Seba: Buenísimo que hablas de todo esto de la producción, era una de mis preguntas, porque es como ella dice, la idea que tenemos cuando estamos acá sentados cursando es que dedicarle tiempo al sonido, pensar el equipo de sonido a utilizar, es mas costo, y lo que dice Lucrecia es importantísimo tenerlo en cuenta, en cuanto a que todo esto abarata la película, que cosas de estas pueden ser resueltas desde el sonido, no tener que hacer volar un auto en pedazos, porque quizás la espectacularidad del auto volando en pedazos no tenga mucho sentido o no sea necesario en esta y si en otra película.

Lucrecia Martel: Vos sabes que por cuestiones de este proyecto nuevo, hoy llegue de EEUU, fui a San Francisco a IL&M (Industrial Light & Magic) que es la empresa de George Lucas para ver un poco las cosas que hacen y como las hacen. Hay argentinos trabajando ahí, y lo que decían es que Jurassic Park tiene cuarenta y siete escenas de efectos, mucho menos de que nos acordamos y muchísimas de las soluciones que Spielberg tomo para resolver Jurassic Park fueron de sonido, por ejemplo la del vasito donde se ven los pasos de lo que se avecina, y no es solamente en películas digamos "de las que hago yo, con problemas" sino Jurassic Park que hay otros problemas y donde ahí el sonido fue una solución. Esa película tenia menos presupuesto que la pretensión que tenia el de tener a esos dinosaurios vivos, y lo que me decía Pablo Hellman, argentino que trabaja ahí con Spielberg, que la inteligencia no esta en hacer todos los planos de todos los bichos que se le ocurran, sino que muchas cosas están resueltas sonoramente.

Alejandro Seba: Recuerdo por ejemplo "En busca del soldado Ryan" en la llegada del ejercito alemán, cuando ellos están escuchando a la PIAF ahí en ese lugar, y después vemos un tanqucito y algunos caminando por ahí, pero lo que se escucha que se avecina, el armado sonoro que tiene eso desde ya que presupone que es el final de lo que se les va a venir de ahí en mas.

A Guido le quería preguntar algo que de alguna manera Lucrecia venia nombrándolo... sos de mandar cosas bastante a doblaje o esto lo negocias con el director de una película, preferís bancarte algunas cuestiones técnicas en función de quizás la actuación o crees que hoy con las técnicas de doblaje se logra empatar el doblaje con lo que es el directo?

Guido Berenblum: En principio creo que depende de cada momento, pero en líneas generales ante un doblaje que esta en sincro pero mal actuado, a mi manera de entender no sirve para nada, ahora un doblaje que no este en sincro pero este bien actuado, probablemente no moleste que este fuera de sincro, es raro que uno este viendo la boca a los actores y mi idea es que si uno esta viendo la boca a los actores, es porque no esta viendo la película, esta pasando algo, digamos no le importa la película, si estas viendo detenidamente la boca a los actores.

En líneas generales con un doblaje funcionan las cosas maso menos así. Yo prefiero no doblar y trato de rescatar todo lo que se pueda incluso no precisamente de sonido directo, quiero decir probablemente en el set y no la toma, esto quiere decir hacer un sonido solo o repetir solo un texto, que es básicamente la forma de trabajar que tienen estas tres películas. Hay muchísimo mas material de sonido solo que de sonido sincrónico en el momento de la toma y contestando un poco mas detenidamente a la pregunta, creo que hay que doblar lo que esta insalvable y que no cierra bajo ningún tipo de vista bajo el tipo de película que se esta haciendo. Acaba de pasar que acabamos de terminar una película que tenia muchísimos problemas desde el punto del sonido, se suponía que era una película de época que transcurría en un tiempo determinado, pero la casa en donde se hizo quedaba en la calle Freyre con la parada del colectivo 151 en la puerta, planta baja, ya no hay época que se sostenga... no solo no hay época sino no hay película que se sostenga con un colectivo y trafico constante en todos sus planos y todos sus momentos aun estando encerradísimos en una casa que aparte digo, realmente es difícil... supongamos una película como "Los Otros" que estas encerrado en una casa que no tiene fondo, no tiene nada... probablemente se sostenga porque estamos en un momento donde estamos empezando a entender esta cosa de que se trata de algo fantasmal, algo que no es del todo terrenal, ahora encerrados noventa minutos dentro de una casa, la primer pregunta que yo me hice es "que se puede poner?" probablemente no hay que poner nada, tampoco es que uno tiene que poner millones de cosas todo el tiempo y si la historia la lleva, la tiene que llevar solo uno, no tiene que andar poniendo perros, trenes y buscando que de época puedo poner, si es un exterior y pongo un caballo nadie lo entiende, porque también hay que filmar para que las cosas se

entiendan... lo que vos decías como ejemplo: "esta llegando el ejercito aliado" son planos con una situación larguísima para contarla desde el sonido, por lo menos larga de cadencia, se escucha un grave que va entrando y le da tiempo a que uno pueda empezar a entender que eso se va a traducir en que esta pasando algo sino no hay tiempo para contarlo digo, necesita un tiempo el sonido como para poder contar lo que quiere, sobre todo cuando esta en off. Entonces para mi es preferible un sonido directo no tan higiénico en términos de que tenga ruido de fondo o que por ahí esta desprolijo con ruidos, dentro de lo posible sin ruidos de ropa en los inalámbricos y ese tipo de cosas... pero por lo general es mucho mas, a mi manera de ver, es mucho mas consistente, es mas poderoso... por dos razones, una porque a los actores quizás no les sea fácil doblar, la otra razón es que no se si tenemos las salas para doblar bien y que no se note, no se si sabemos hacer bien los doblajes para que no se noten y por ultimo creo que decididamente no los sabemos mezclar, entonces echarle a un mezclador, que se encuentra con una película donde tiene un gran porcentaje de sonido directo que por si mismo, por la propia dinámica, porque el sonido directo viene con ruidos propios, los actores se mueven, producen roces, cosas que son normales de la vida y de pronto entra un doblaje que no esta bien actuado y que no esta bien grabado y uno dice "pero este tipo no lo sabe mezclar, no lo puede mezclar" y probablemente sea inmezclable, a mi me ha pasado con mezcladores, en particular con el mezclador de "La Mujer sin Cabeza" que algunos doblajes dijo "esto no lo puedo mezclar nunca, esta bien actuado, todo, pero esta grabado pésimo" osea, pésimo no en cuestiones técnicas o de niveles sino en términos de ese lugar, es decir, prestar atención a la acústica del lugar, a que distancia lo pongo, en general eso uno lo puede hacer si tiene una sala grande que tenga una acústica maso menos controlada y que sirva, ahora si uno graba un doblaje adentro de una cabina de locución, que básicamente tiene el tamaño de un baño, es prácticamente imposible que eso no se note que es un doblaje, entonces son como muchísimas razones para tratar de salvar el sonido directo, pero básicamente es mucho mas orgánico, mas poderoso y me quiero desviar un segundito a lo que se hablo con respecto a como puede ser económico el recurso del sonido... todo esto se puede lograr en un doblaje si de alguna manera desde la dirección baja esa línea y el resto del equipo esta acorde para que esto se pueda hacer, es decir es un trabajo en equipo el hacer cine y lo digo en serio y no como una frase hecha, probablemente pocos equipos dependan del resto del equipo, como el equipo de sonido. En un punto la primera situación que atenta contra el sonido directo es la filmación misma, todo lo que implica una filmación atenta con la pulcritud del sonido directo, la cámara, los carros de travelling, la utilería, los actores, los generadores, la gente que tiene que hablar afuera, todos los celulares que hay hoy en día, todo lo que hace que una filmación funcione, atenta contra el sonido. Muchas cosas se pueden resolver en el set, de hecho muchísimo se resolvió en el set, hasta el limite donde uno no sabe como se va a montar... que es otra cosa que hay que pensar, creo que ese es un desafío y es algo que el sonidista tiene que estar muy atento en el plano a plano, porque esto se construye en el plano a plano y es una cosa completamente desarmada, para después volverla a armar a la hora de decir "que es lo que me falto tener de todo esto?" y no hablo de un ambiente, del ambiente del lugar, sino "nos están faltando diálogos?" en situaciones que son corales, "pasan cosas en simultaneo? las hacemos ahora o después?" Esas cosas exigen que la producción este ciento por ciento de acuerdo en hacerlas, entonces, volviendo al tema de que sea económico... probablemente puede ocurrir lo que pasó en todas las películas, en las tres por lo menos, que "cual es el lugar que le dan al registro necesario de sonido para completar una escena?" en general es al final del día, por lo general es cuando estamos entrando en horas extras, por lo general es cuando nadie las quiere pagar, hay que parar el set de filmación para que la gente de sonido pueda hacer su trabajo, al mismo tiempo hay que desarmar el set, todo esto confluye en simultaneo y es absolutamente imposible, pero probablemente se pueda parar media hora antes, o una hora antes, sacar a la gente del set, terminar en horario, usar media hora que puede parecer poco, pero si nos quedamos un minuto en silencio este minuto puede resultar interminable, de hecho los minutos de silencio que se hacen en todos los lugares no duran mas de quince segundos, el tiempo interno de cada uno, osea nuestras pulsaciones normales en relación a un minuto real

existen, les va a pasar que ustedes van a decir "hacemos un ambiente" en el momento de poner a grabar lo que va a pasar es que vos ya estas grabando porque no sabes en que momento se va a producir ese silencio, que es absolutamente necesario para entender lo que esta pasando, los ruidos de los ventiladores, ambiente, etc... al pedir silencio, los primeros quince o veinte segundos son gente diciendo "silencio, silencio, silencio", los otros siguientes quince segundos son gente que se va calmando, hay quince segundos que por ahí son útiles y después otra vez vuelve el ruido y vos miras el segundero del aparato y no pasaron veinte segundos y me están mirando todos como si hicieran dos horas que estamos acá, esto pasa constantemente y es una presión que uno se tiene que sacar de encima de alguna manera, porque sino sufrís como un perro, es constante, aparte uno pide cosas que "nadie escucha".

Supongamos... hay una maquina que esta sonando si?, si nos callamos la escuchan todos, bueno, con auriculares yo no se de donde viene esa maquina, entonces uno tiene que superar a veces el miedo de convertirse en una especie de enfermo mental que sale en medio del set a recorrerlo y buscar ese ruido que quizás es fácilmente solucionable y eso ayuda.

Volviendo un poco para no irnos por las ramas, yo creo que con un equipo conciente en todos los ordenes en donde uno trata de ayudar al otro y no molesta, es absolutamente necesario que en dirección se baje esta línea y producción pueda aceptarla como que esto es probable, porque esto en un set es absolutamente delirante... parar media hora antes y que se quede todo el mundo a una cuadra tomándose una cerveza para esperar a ir a desarmar el set no existe, pasa en muy pocas películas, pero por lo menos en los cortos es algo mas fácil, que se puede hacer o intentar de hacer en la medida de lo posible.

Alejandro Seba: Una cosita que quería agregar con respecto a esto, por lo menos los chicos que pasaron por mi cátedra tienen un apunte colgado en la pagina que se llama "Carta de su departamento de sonido" que esta escrita por un grupo de sonidistas muy importantes de EEUU y esta dirigida al director de la película, al director de arte, a producción, a todos los diferentes roles, explicándoles porque es importante el sonido, además diciendo "Sr director, este es el sonido de SU película". Muchas veces pasa que en rodaje muchos sonidistas nos pasamos para el otro lado y somos un poquito molestos, pero seria bueno que esa carta se la bajen y la lean.

También quería rescatar algo que por encima dijo Guido, que es la cadencia que por ejemplo necesita "el ejercito alemán para llegar a donde esta Tom Hanks y Matt Deamon", que tiene que ver con el tiempo que deja el director y luego el montajista, para el sonido justamente. Me ha pasado en películas, tener que laburar donde digo esta bien "te pongo el ambiente, un par de bocinazos, pajaritos (por suerte ya se usan menos)" pero digo no hay espacio para jugar o contar desde el sonido.

Se me viene a la cabeza la ultima película de Paul Thomas Anderson, en donde el primer texto arranca a los quince minutos de película, hay todo un rollo en silencio donde no hay texto... no digo hacer las películas así, pero evidentemente ahí hay un espacio para contar desde el sonido que si no esta no es fácil resolverlo en postproducción. Mas de una vez te debe haber pasado que te toque un director que te dice "che te dejo la peli armame una banda de sonido", pero para... contame mas o menos que idea tenes, "nono que se yo, poneme algún ruido, algunos autos que pasen, nada mas"

Guido Berenblum: Yo en particular creo que eso es un punto es cuando la gente dice "yo soy sorda" que es un común denominador, nosotros los porteños venimos de una cultura donde no se usa la voz para nada, en el interior por ejemplo cualquiera agarra una guitarra y toca, y no es un guitarrista de concierto, cualquiera canta y eso ya marca una diferencia cultural en la forma de relacionarse con el sonido.

La mayoría de los directores dice "yo soy sordo" y es una gran mentira, porque uno recuerda cosas. Cualquiera en su casa uno vivió una canilla que goteaba, a las tres de la mañana puede ser la cosa mas exasperante del mundo, depende del estado de animo también, pero cualquiera tiene recuerdos vinculados al sonido en su vida y creo que es una respuesta muy fácil por parte de un director de cine decir "yo soy sordo, a mi no se me ocurre nada"... bueno sabes lo que no quieres? empecemos a sacar cosas entonces, que es una manera de empezar a acercarnos a lo que uno busca, porque tampoco es que uno tiene en un cajón todos los sonidos del mundo y los agarra, los tira contra la pantalla y quedan geniales, aparte es una situación donde uno lo deja al sonidista adivinando como si fuera alquimista o tuviera la bola de cristal y supiera que es lo que esta en la cabeza del otro, y también es muy fácil repetir siempre lo mismo, es difícil ir a hacer algo diferente si uno no tiene una especie de desafío o una situación a resolver.

Cuando dije los pajaritos, el tren y los perros, es porque son los lugares comunes, es donde uno mas rápido va a ir, yo lo hago, odio hacerlo, pero lo hago, después finalmente si puedo y me doy cuenta empiezo a matar todo eso, si puedo me quedo sin nada y también hay momentos en donde las cosas no pasan por el sonido y esto es una cosa que salio en una charla con Walter Murch... hay películas en donde no pasa nada, no pasa nada desde el sonido, hay gente hablando en una habitación, hacen sus cosas, no hay mucho para poner. Con esto estoy haciendo el atentado a la creatividad en el sonido, pero hay situaciones que sino se tornan delirantes.

Alumno: Con lo que venían hablando recién, que dijo Lucrecia, de la cualidad de los sonidos que tiene que ser de una forma, pero se modifica para darle una presencia, con respecto a los diálogos de tu película y los niveles de las voces, aparte de que en el interior hablan bajo, porque manejas como manejas los diálogos?

Lucrecia Martel: Mira, justo hace una semana tuvimos que mandar una carta a Focus, la empresa que vende la película afuera, porque Guido les mando la banda de sonido y los materiales para que ellos tengan para vender en cine y dvd, y nos hicieron 21 observaciones sobre la banda de sonido, porque dejamos en la mezcla un montón de voces.

Te explico, una película tiene todos los track de sonido y las voces se ponen aparte porque en aquellos lugares en donde la película se va a doblar, esas voces se sacan y se las cambian por actores en ese idioma. Con Guido tomamos la decisión, que fue cuando hicimos la mezcla, de que muchas voces (cuando juegan los niños, en el hospital, etc), dejarlas dentro de la mezcla de sonido, como si fuera un sonido de auto o pájaro, tomando ese sonido por su cualidad sonora y no por el sentido de lo que estaban diciendo, y si bien están diciendo cosas que tienen relación con la película, decidimos ponerlos ahí para que no se pierda el ritmo y los tonos que habíamos encontrado para armar eso. Entonces tuvimos que mandar una carta diciendo que esas voces están mezcladas con el resto de los sonidos porque no queremos que se doblen, porque son sonidos cuya importancia es el tono, el ritmo y no el sentido. En parte también es para proteger la mezcla.

Alumno: Claro pero con las otras voces te pasa lo mismo...

Lucrecia Martel: No, eso con respecto a algunas voces cuyo sentido no aporta mucho a la película, es decir si aporta, pero si me das a elegir que perder, prefiero perder el sentido de las palabras.

Con respecto a los diálogos, considero que mi experiencia en escuchar diálogos es bastante grande, porque tengo 42 años y considero que eso vale. Pero cuando la gente habla, no se entiende todo lo que dice, una gran parte del dialogo es la reiteración, y la reiteración es porque uno no tiene un registro perfecto y limpio de lo que el otro habla, entonces una cosa muy interesante que hacemos en unos talleres que yo hice de sonido en otras partes, es que si vos tratás de transcribir una conversación de varias personas como si fueran las líneas de dialogo de un guión, hay tantos signos que tenes que inventar, porque hay pausas, superposiciones, cosas que para los tres puntos, comas, el entre paréntesis, no te sirve, es tan complejo lo que sucede sonoramente que no tenes un elemento grafico para apuntarlo. Eso cuando vas de una conversación grabada al papel, es de una complejidad simbólica tremenda para tratar de explicar lo que estaba sucediendo ahí. Ahora cuando vas de líneas perfectamente escritas por un guionista en su computadora, claras con puntos, comas y van a ser actuadas por el actor, hay un nivel de claridad y falta de confusión, de atención a todas las palabras, y todas las vocales se escuchan, que todo eso le quita esa naturalidad y cualidad tan diversa y extraña a la que uno esta acostumbrado en la vida... entonces para mi el punto es como lograr en la mezcla sin tener nitidez cabal de todos los diálogos, escuchar dos o tres palabras para entender lo que están hablando.

Muchas veces hemos optado por esto, y aunque el publico no lo escuche completo lo junta en su cabeza y no hace falta que escuche la frase completa, ese es el procedimiento normal que tenemos de escucha. El asunto es quizás como logras todos los matices, puede ser ese tu objetivo o buscar algo totalmente desnaturalizado. Martin Rejtman cuando habla sobre su idea acerca de los diálogos, le gusta precisamente un cierto castellano desnaturalizado, y es encantador, uno lo ve en sus películas y funciona, pero si por algún motivo te interesaba la cosa compleja, el recuerdo que tenes de las conversaciones, tenes que prestar atención no tanto a la claridad y al sentido de lo que dice y el texto, sino a la complejidad del ritmo, a lo que se superpone, a la suciedad, a la repetición, al bache, al actor que vuelve a preguntar que dijo, esas cosas se pierden sobretodo cuando pasas de la etapa de la escritura a la etapa de materialidad sonora, porque la escritura es un gran organizador grafico del sonido, por eso es muy importante cuando hay que dirigir actores tener en cuenta que eso que esta escrito se tiene que transformar en una materia totalmente distinta y hay que buscar actores que sepan desarmar esa cosa grafica y transformarla en sonido.

Alumno: Te iba a preguntar si te había resultado muy complicado en alguna escena de "La Cienaga", los tonos que manejan los actores, no se si están hechos en el doblaje o no, pero si esta hecho de directo, el manejo que tienen los actores de la tonalidad y el volumen de voz que tienen que manejar, a veces se confunde con otro sonido u otras conversaciones simultaneas... no se si lo hacen todo desde la mezcla o lo manejan en el rodaje.

Lucrecia Martel: Pera, si vos quieres hacer una buena mezcla de una superposición de conversaciones, lo ideal es que tengas las voces separadas. Yo prefiero que no se le vea la cabeza a los actores y tener las voces separadas para hacer una buena mezcla en determinadas escenas, eso lo podes ver en cualquiera de las tres películas, porque prefiero mucho mas la cualidad de la voz.

Una escena que podemos ver, que es tremendamente triste, en "La Cienaga", cuando los chicos están a la vuelta de la pileta y hablan del perro-rata... les quiero mostrar un típico problema que se van a enfrentar y que no quedo del todo bien. Esa escena de la pileta, era la escena donde el chiquito (Luciano) escuchaba por primera vez la historia del perro-rata, entonces era muy importante ese texto, era muy importante en que circunstancias el escuchaba esta historia que andaba dando vuelta entre los chicos. Pero resulta que cuando llegamos ese día nos quedaban 40 minutos de filmación, teníamos seis, siete chicos en un lugar que hacia frío, a las cinco de la tarde era helado, una pagina y media de texto, y ese día no me acuerdo que escena filmamos, creo que la de la lluvia y la pileta, y había gastado

como si dijéramos 1200 metros de material y el promedio que teníamos que gastar por día era 700-900 metros, osea todo conspiraba para que esa escena no se pudiera filmar bien, los niños y perros dando vuelta por la pileta, la luz que se iba, etc.

El asunto es que quiero que vean como tuvimos que tomar decisiones que yo jamás hubiera tomado en el rodaje, pero era la única forma de asegurarme que después el sonido iba a ser mas o menos como quisiéramos, que tampoco pudimos lograrlo tanto. Eso también es la clave de porque en las películas se ve gente de espalda, prefiero tener mejor el sonido.

Esta toma es el típico caso de toma que si uno quiere lograr un cierto efecto de sonido, tiene que hacerla mas larga. Esto pasa muchísimo cuando en la batalla de lo que es la filmación no le damos el largo necesario que después necesita el sonido para su desarrollo, a mi me paso en "La Mujer sin Cabeza", que hay una escena de un auto con un chico que se le caen las zapatillas, un auto que viene que me quedo corta, y el sonido que yo necesitaba desarrollar en esa escena me quedo corta porque la ruta era corta y me distraje y debería haber sido mas larga, pero acá por suerte sabíamos que el sonido de la sumergida iba a ser un sonido que se tenia que apagar de una forma un poco rara, entonces había que tomar la precaución de que la actriz saliera bastante lejos para no perturbar el agua y tener este espacio de imagen mas largo.

En esta toma se puede ver y preguntarse porque la actriz misteriosamente habla con la boca tapada por esa cámara, y fue porque no había tiempo para grabar sonido, porque no había tiempo para ensayar con ella hasta que el texto le saliera, y el texto no le estaba saliendo, de hecho después el doblaje fue bastante difícil, no quedo el relato totalmente fluido, pero si no hacíamos la toma tapándole la boca, no había forma de filmar esa escena, quedaban 40 minutos, ya había gastado un montón de material, todas las tomas que filmamos las usamos y a veces eso te ayuda porque hay tomas como la de este chico tirado visto de arriba, que me permitieron resolver que el relato quede en off y no tener que volver y volver a la cara de ella. Había que filmar todas tomas sueltas, a ella le hicimos decir todo el texto de cualquier manera tratando de que este mas o menos actuado pero sin prestar demasiada atención a como lo estaba diciendo, pero si yo necesitaba tener reacciones en los otros planos que tuvieran que ver con el relato. La única solución que se me ocurrió por lo menos en ese momento fue esa. Es también un pequeño ejemplo de situación que hay que salvarla como se pueda, era una escena clave para el personaje del chico y todo lo que le iba a pasar a el.

Alejandro Seba: Una cosa que tiene que ver con lo que decías hoy, hay un momento en los primeros momentos de película donde se cae el personaje (la que le dicen la india) y eso queda fuera de plano y quizás no se llega a entender del todo, pero eso se completa cuando vamos afuera y vemos que esta caída. No importa si se entendió o no, pero es evidente que eso esta marcando una alarma, un griterío, entonces esto también es una decisión estética, el plano sonoro que va a ocupar un texto en particular, digo nosotros hablamos muy por encima de una escena de Boogie Nights, la escena donde van a tratar de venderle bicarbonato de sodio al dealer este y esta el chinito tirando petardos, con la música a pleno. Si uno tiene que tratar de entender el dialogo de esa escena tiene que hacer un esfuerzo muy grande para tratar de despegarlo de la música que también tiene texto, pero obviamente esta tratando de generar tensión en ese momento, no importa totalmente lo que se esta diciendo ahí, entonces, finalmente es una decisión, como cuando hablaban lo de Rejtman. En general todas las películas de Rejtman suenan como todas en un plano muchísimo mas cercano.

Guido Berenblum: Mas controlado....

Lucrecia Martel: Es su gusto además, su deseo de hacerlo así. Por ejemplo hace unos días vi la película "Días de Cielo" de Terrence Malick y tiene todo el comienzo donde esta el protagonista en un lugar de fundición y tiene toda una discusión en primer plano con el jefe (Richard Gere) y se escuchan solamente los ruidos de la fundición y un sonido que tapa todo y después se ve que el tipo le contesta... pero esta todo tan en primer plano que evidentemente quizás existió la posibilidad de que cuando se filmo, que el tipo dijo bueno "acá tiene que ir este dialogo" y después no le gusto y decidió que era mas fuerte poner estos personajes vociferando sin el sonido. Digamos esa instancia siempre queda en la postproducción, sacar es lo mas fácil del mundo, el tema es cuando uno no tiene el material y después también hay que confiar mucho que como seres humanos nos comunicamos mucho mas por el ritmo y por el tono que por el sentido.

No se lo que dirá el psicoanálisis de esta frase pero lo que finalmente uno comprende de un dialogo en termino de concretas palabras es muy poco, por supuesto que depende la película. Hay un libro muy interesante que se llama "Overhearing Film Dialogue" de Sarah Kozloff, y hace una descripción de cual es la cualidad sonora de los diálogos dependiendo el género. Por ejemplo en los westerns lo que se dice, osea la palabra, "es ley", entonces la palabra tiene que estar sonoramente bien, escucharse completa y clara, son sentencias que a uno le gusta repetir porque "la palabra es ley". En el melodrama la palabra es siempre el camino de la confusión y de la mentira, del enredo, entonces los parlamentos, los malos entendidos y las confusiones son importantes. Depende la película por supuesto cambia el concepto de cómo se trabajan los diálogos sonoramente, depende el genero, la estética y el director.

Alumno: En una de Martel como se maneja? Porque los manejas así?

Lucrecia Martel: Por esto que te digo, porque yo creo que transmite mucho mas la confusión y la superposición, que el relato completamente entendido.

Alejandro Seba: Creo que eso es muy evidente en Rey Muerto...

Lucrecia Martel: Por ahí es porque el sonido es malísimo (risas). No de verdad, éramos todos muy inexpertos cuando lo hicimos y la prueba esta ahí. Pero lo que digo es eso, que hay que confiar mucho en el tono y por eso también es que es mucho mas delicado el trabajo que hay que hacer con los actores, porque cuando llega la línea de diálogos y los actores lo que aman es aprenderse las líneas de diálogos y los que les cuesta es después despojarse de eso. Es un trabajo muy delicado de dirección de actores y de sonido.

Alejandro Seba: Y con respecto a esto de cuando trabajas con los actores, además de tener que ver con la tonalidad, el ritmo y la cadencia de lo que están diciendo, te manejas comentándoles como va a ser el espacio sonoro que los va a rodear, etc?

Lucrecia Martel: Si, a veces si. Yo nunca escamoteo la información a los actores ni a nadie porque no sirve en estas películas esconderle las cosas a alguien. Si por ahí, a los no actores y niños, no les paso las líneas para leer, pero por ahí explicarles todo no sirve porque los confunde. Muchísimas veces les explicamos que va a ver un montón de elementos, si eso le aporta al actor.

Alumno: Recordaste la vida familiar cuando hablaste de cómo pegaban tus películas, a esa importancia de la realidad o la relación con la naturaleza, de crear ese concepto de tiempo. Yo como publico siento que a mi en ese sentido también me retrotrae a esa vida familiar, yo no soy del interior pero soy de la provincia de buenos aires y nací antes de la década del 70, por lo tanto es un ambiente, la oralidad, que es normal y común en mi oído. Yo la pregunta que tengo para Lucrecia, es como creen o que reflexión tienen de cómo influye esto que quizás no existe mas en las nuevas generaciones, tanto de publico como realizadores, y para

Guido, si para vos hay una diferencia en trabajar con ella y trabajar con otras personas de otra generación quizás más actual.

Lucrecia Martel: Yo creo que ese tipo de conversación existe hoy también, la diversidad de las familias hacen incluso que existan formas de dialogo que se parecen mas al teatro criollo en algunos lugares. Me parece que el trabajo de cada director es agudizar su oído y ojo y encontrar una forma en eso que escucha y ve, de reproducirla, distanciarse o contrastar, pero para eso tiene que tener una minima idea de la estructura que percibe.

Yo no creo que el mundo en el que yo viví en la infancia, la adolescencia y hasta los 20 años en salta haya desaparecido, de hecho cuando yo vuelvo, hay cosas muy parecidas. Por supuesto ahora por ejemplo las chicas callejean mucho mas, yo cuando era mas chica estuve hasta los 15 años en la calle, pero después vino un periodo en el que extrañamente uno estaba mas dentro de la casa. Lo que cada uno tiene que hacer es crear su propio sistema en base a una conciencia, puede ser que sea muy intuitivo y no le sea necesario expresar con abstracciones cual es su sistema y forma de trabajo, pero yo no creo que se pueda hacer con alguien distraído o siempre apurado, alguien así no escucha, no ve. Respecto a como creo yo que escucha el publico lo que yo hago, a mi me parece que hay muchas clases de publico, hay públicos que lo peor que le puede pasar en su vida es que los pongan a ver películas como esta y publico que no, que le gusta. El problema es que a veces pareciera ser que el camino del bien es el camino de la multitud, y por tanto el camino del bien sea el de los pocos, pero creo que hay muchas formas de relacionarse con las cosas y no todas las personas se relacionan con todo. Me parece que hay parte del público que sinceramente no le interesa para nada lo que yo hago o este tipo de trabajo que hacen otros directores y sin embargo hay otros que si. Y ahora tu parte...

Guido Berenblum: Me parece que vos partís con la idea de que nuestra generación tenia otro tipo de oralidad que no es la que hay hoy día y que era mas propensa a la comunicación que la actual. En un punto, y esto lo digo desde mi apreciación personal, es probable que así sea, pero hablemos por ejemplo de adolescentes de 12 o 13 años juntados en una esquina, utilizan palabras que yo no uso y por ahí no encuentro con mucho sentido, pero algo se estarán contando, ahora... la sensación que yo tenia en el interior era de que es otro lenguaje, me pasó estando de viaje en el interior por trabajo y estando mucho mas atento a las voces y situaciones que se daban en la calle, usaban las mismas palabras pero con otro acento, tonada y ritmo, pero en definitiva eran las mismas palabras, estaban implícitas en ese lenguaje, similar al porteño que estoy acostumbrado.

El trabajo con Lucrecia en particular exige algo totalmente diferente comparado con lo que en otras películas me ha tocado hacer, sobre todo por ejemplo en "La Niña Santa", donde hay una multiplicidad de capas de voces y diálogos superpuestos gigantesco, eso mismo que contaba Lucrecia hace un rato, de que uno le entrega la película al distribuidor internacional y dicen "no pueden haber voces en el idioma original en el ambiente, que sean inteligibles", una película como esta es imposible de doblar, ninguna productora del mundo compraría la película porque necesitaría 30 tipos para doblar fondos nada mas, gente hablando que encima por mas que no estén escritos los textos, quiero decir, no están subtulados esos textos en ninguna versión, esta cosa que tiene la palabra en cualquier formato que sea, incluso en idiomas que no entendemos de que viene con algo implícito de algún tipo de mensaje, nos lleva y genera una lucha en una película donde hay varias capas de dialogo.

Una línea de texto que dice un actor, confrontada de alguna manera con mayor o menor sabiduría, con mayor o peor resolución en la mezcla, genera una especie de tensión constante, de que me están contando, de que de todo lo que esta pasando es lo importante, y al mismo tiempo están pasando todas estas cosas. Entonces el trabajo es totalmente diferente, tratando de unir lo que vos decís desde mi experiencia con respecto a lo que

después se podría trasladar a cualquier sonidista o director, vamos a poner un ejemplo claro o muy simple, que es cuando uno filma una escena en un restaurante y en realidad la cámara esta centrada en una mesa, súper clásico todo, plano y contra plano, plano general vimos a los dos, después vamos a los planos cortos pero vemos que pasa un mundo, un montón de gente. Hay un determinado momento, y si nos queda tiempo, vamos a intentar hacer un ambiente con esta gente hablando o haciendo los ruidos propios.

Supongamos que tenemos 10 mesas, en cada una 3 personas, un total de 30 personas, si nosotros decimos bueno... Llego el momento dejen de hacer mímica (porque eran extras) ahora pueden hablar, lo mas probable que pase es que sea desde el ritmo, absolutamente imposible de que sea real, digamos a menos que sea en un restaurante o una fonda un mediodía, con todas las voces a pleno y todas al mismo tiempo, siendo imposible de entender un ritmo entre toda esa maraña de voces, lo mas probable que pase es que parezca un casamiento que vamos y le sacamos la música. Entonces, exige de uno estar atento y decir bueno, bajemos un poquito, dividamos la gente por lugares, esto tiene que ser un momento útil a la película porque es algo que se va a necesitar y no solo como relleno, no es simplemente un relleno. Por ahí eso es la primera cosa que uno tiene que empezar a desterrar, uno no graba voces en estas situaciones o en este tipo de películas simplemente para tenerlas porque es lo que el manual del sonidista indica. En "La Niña Santa" hay situaciones de grandes cantidades de gente en donde hubo que darles una consigna, entonces lo que exige es mucha atención en ese punto, estar atento a cuánto puede llegar a durar eso montado, imaginarse esa escena montada, prestar atención a las cadencias y ritmos... también eso para mi es como muy fácil, y no por una cuestión personal, sino porque en realidad Lucrecia dirige desde la primera hasta la ultima de las voces que se van a escuchar en la película, sea hecha en rodaje o hecha yendo después a salta a grabar en donde sea, o sea hecha acá en una situación de doblaje, partiendo de que ella tiene muy claro la cadencia de lo que quiere, muchas veces se dio en diversas situaciones en las que se le pidió a alguien hacer una voz, que esta persona sin una pauta muy clara, no podía por si misma hacer lo que se le estaba pidiendo.

Utilizamos entonces, el método de repetir, casi como loro donde Lucrecia le dice el texto como ella lo quiere, con la cadencia y la entonación buscada, y el actor lo repite a su manera, con lo cual estamos muy cerca de conseguir lo buscado, entonces básicamente queda tener muchísima paciencia y estar atento a lo que esta pasando, y a las cadencias de las voces.

Lucrecia Martel: Son como triquiñuelas para tener diversidad en ambientes. Pasa muchísimo por ejemplo en las películas norteamericanas, cuando llega la parte del restaurante, entran y se escucha todo homogéneo y se parece a muchas otras películas. Nosotros lo que hicimos en "La Niña Santa" por ejemplo, era garantizar que teníamos material de conversaciones de risas de hombres, de mujeres, de tener diversidad sonora para armar ese fondo para después al tener muchas capas, dado que no se esta apostando a la música como base de toda la escena, uno con esos sonidos que suben y bajan, esos murmullos, de golpe una risa, unas carcajadas, uno va armando un ritmo. En "La Mujer sin Cabeza", todo el partido de futbol con los chicos entrenándose, lo que dicen los jugadores, donde uno esta tirado y el otro se acerca, todo eso es una infinidad de capas de voces con las que fuimos armando un ritmo, una cadencia. Pero para eso necesitas tener el material, necesitas tener voces agudas, voces graves, voces lejanas, voces cercanas, sino tenes que poner música.

Guido Berenblum: La ultima cosa, es que esto implica cierta pasión por hacerlo porque en definitiva probablemente el 90% de ese trabajo nadie lo note, en realidad se grabaron un montón de horas para conseguir esas voces y yo que se, para el partido de futbol. En la película todo eso dura 15 segundos y un trabajo enorme de edición para buscar lo que por alguna razón a Lucrecia le gustaba, todo eso pasa después a ser un detalle minúsculo en la película.

Este tipo de bandas de sonido en estas películas, están armadas con mucha dedicación, trabajo, tiempo y material grabado, y se nota como una trama, pero no es algo que se luzca muchísimo por si mismo.

Alejandro Seba: Con respecto a los ambientes, mas allá de las voces, te pregunto a vos Guido y a vos Lucrecia, de como planifican el armado de esas capas de ambientes, suelen tomar ambientes en el lugar, van a buscar los ambientes que te parecen que van a ser acordes a ese lugar pero en otro sitio y los tomas en capas. Recuerdo el armado del monte de "La Cienaga", cuando los chicos están corriendo y se encuentran con la vaca propiamente en "La Cienaga", intuyo que eso tiene muchísimas capas, no creo que sea una toma de ambiente, como esta manejado todo esto?

Lucrecia Martel: Guido en esa escena grabo muchas corridas de los chicos incluso fuera de esa quebrado, en otras partes del campo mas abiertas, en otras mas cerradas, para tener sonidos de agitación, los perros también, y también hay una gran cantidad de foley, muchísimas cosas que se grabaron a posteriori de ramas, de roces, de chicotazos de las ramas. Para saber a que estas apostando, hay que saber y tener claro como uno va a manejar la escena conceptualmente previamente, para luego en rodaje saber a que se le da importancia y a que no, porque o te perdes grabando todo y usas la mitad del rodaje para grabar sonidos (que nos ha pasado) o te perdes porque te falta material y te das cuenta de que hay cosas que no vas a poder recuperar, sobre todo si te gustan cosas muy puntuales, en Argentina es imposible conseguir un buen archivo por ejemplo de pájaros de acá, uno termina poniendo otras cosas, y me pasa como a mi que una de mis hermanas que vio "La Mujer sin Cabeza", me dice que le gusto, pero cuando ella se acerca a la ventana me dicen, ese pájaro no es de Salta (risas).

Me parece que hay que tener clara la escena para poder hacer un desglose previo y saber en que preocuparse y que no.

Guido Berenblum: Sumado a esto, vamos al ejemplo de "La Cienaga"... en realidad lo que pasaba ahí es que era verano caluroso salteño, muy muy húmedo, y absolutamente lleno de cigarras, que termino siendo un poco la marca de la película, tanto en los interiores como exteriores, era una casa que si bien tenia paredes grandes y anchas, era imposible no tener las ventanas abiertas en toma porque hacia un calor infernal, por tanto la invasión sonora de las chicharras en la banda sonora de la película no estaba pensada de tal manera.

Entonces una de las cosas que mas se hizo en la grabación de ambientes, era ver si había distintos tipos de sonidos de cigarras, no por la especie, sino de acuerdo a la distancia que uno tiene o el lugar donde están sonando. Esto pasa en Buenos Aires, con un grillo que esta inexplicablemente en Cabildo y Monroe sonando en un lugar que tiene una reverberancia particular y da un sonido extrañísimo. Eso suele pasar en los lugares abiertos, hay lugares donde uno quedándose tranquilo y moviéndose poco para intentar ser parte de esa naturaleza, puede lograr distintos planos de la cigarra, y esto fue lo que básicamente pasó.

Una de las anécdotas de la historia, es que cuando se fue a armar la película a Francia, llevo un llamado diciendo que no había un solo pájaro... y no es que no hay un solo pájaro, es que no hay un solo pájaro que se escuche debajo de las chicharras, después de ahí viene la anécdota de buscar un archivo sonoro de pájaros argentinos, que fue complicado.

Me parece que parte del asunto es ver como cambia la situación en el momento y que es lo que se va a necesitar en función de que bueno... no es lo que fuimos a buscar, queríamos que fuera muy tranquilo, pero no fue el caso de esta película.

Alejandro Seba: Quería remarcar una cosa con relación a lo que dijo Guido de los archivos de sonido. Yo me suelo topar con esto del imaginario de los alumnos que pasan por esta cátedra, que es que piensan que lo que no registran en rodaje o que no pueden grabar en "Mercedes" cuando hacen su corto lo van a sacar de librerías de sonido, y se encuentran que la mayoría de las librerías de sonido están grabadas en EEUU, con cosas de allá y grabadas como decía Guido, con cosas que no hacen a lo que ustedes querrían narrar desde la película. Esto de conseguir un bar donde hablen 3 o 4 personas, les aseguro que les puedo dar una semana para encontrarlo en librerías de sonido, pero no existe. Hay que ir y grabarlo uno, o en el rodaje aprovechar esa locación.

Hace poco me toco para la película "El Asaltante" de Fendrik, ir a grabar ambientes y nos paso que al pasarles el material a Martín Cugnoni o a Leandro de Loredó, nos decían que nos quedamos cortos con los ambientes, y estos duraban 2 minutos aproximadamente. Eso suele pasar, al editar uno se da cuenta que es necesario tener ese material aunque en el rodaje se complique. El sonidista es un poco como decía Guido, este tipo que cuando todos están descansando, se va e interna a grabar el arroyito, ruido de árboles, etc, principalmente para eso es necesario una pasión y ganas de sumarse a ese proyecto, a esa película, como alguien que va a construir parte de la narración, si no sale del director tiene que salir de ustedes sonidistas o productores, alentando que esto se haga y no poniendo trabas.

Pareciera que el sonido a veces es una traba, tratemos de que esto no pase mas, concientizar para que no suene extraño si el sonidista dice "vamos de nuevo por sonido". Tómelo con esa naturalidad, úsenlo, aprovéchenlo, esta ahí, aunque ustedes no lo quieran escuchar.

Alumno: Porque se le da tan poco lugar al sonido desde la formación? En la mayoría de las escuelas se le da muy poco espacio.

Lucrecia Martel: Eso ocurre porque nuestra experiencia en el cine es lamentablemente corta, pareciera que no pudiéramos recuperar nada de la tradición de generaciones anteriores, y siempre estamos de cero como si nunca hubiera existido antes el cine en nuestro país. Eso es algo terrorífico y es típico de las culturas de periferia, y nosotros somos una, el no poder tener una tradición en la formación y esto puede sonar conservador. En Francia por ejemplo, ves a excelentes mezcladores, o la gente que hace foley... que llegue a filmar a algunos con los que trabaje porque es increíble ver a una persona con 12 valijas hacer todos los sonidos complejísimos de una película rápidamente y sin problemas. Todo eso porque hay una tradición sin cortes, y un gran corte en nuestro país y en nuestra tradición del cine, fue la dictadura y otras cuestiones que ya conocemos.

Pero fuera de esta cuestión que es histórica y pasa en muchas disciplinas, me parece a mi que justamente son las generaciones de ustedes las que no van a tener este problema, han crecido con mucha mas música que la que escuche yo, con equipos de muchísima mayor fidelidad, creo que con todas estas cosas deberían prestar naturalmente muchísima mayor atención al sonido que lo que mi generación ha prestado, asíque pienso que de ustedes va a venir la demanda de que se le preste mayor atención al sonido en todo sentido y en la formación también.

Pero hay algo que es muy occidental, que es el liderazgo que tiene la visión sobre el oído. Yo creo en parte porque es mucho mas fácil domesticar el ojo que el oído, entonces siempre "lo mas salvaje mejor dejalo afuera", es mucho mas fácil establecer códigos visuales que códigos sonoros, por lo menos en términos de producción, no de percepción, yo creo que los códigos sonoros son tremendamente fuertes. Pero además, me parece a mi que hay una visión del cine como si fuese un "espectáculo", ya la palabra espectáculo te da la categoría donde esta puesto el cine, y yo creo que el cine es inmersión. Una sala de cine, o lo que uno hace o reproduce en su casa para ver una película, se parece mucho mas a estar sumergido en una pileta, que estar mirando solamente. También me parece una ignorancia de los procesos

físicos... hay una cosa que cuesta muchísimo entender, hoy nos va a resultar muy fácil entenderlo para todos los que estamos acá, y es que uno está sumergido en un fluido que es el aire, el sonido es lo que hace vibrar a ese fluido, quiere decir que todo nuestro cuerpo está en contacto con el sonido, no solamente el oído, entonces renunciar como director, como docentes o trabajadores de una película, renunciar a lo único del cine que toca al espectador, que entra físicamente en contacto con el espectador, es no entender la física de segundo año del colegio. Igualmente es un fenómeno que pasa en todo el mundo, el de la poca atención al sonido en las escuelas, y siempre terminan siendo los sonidistas, los directores de sonido y algunos directores los que hacen de "punta de lanza" para renovar e imprimir un nuevo camino en esto.

Ahora, yo les propongo, repasen cualquier película que a ustedes les parezca interesante y vean que porcentaje de soluciones extraordinarias hay en la banda de sonido y que porcentaje en la imagen, porque muchas veces hay películas que nos sorprenden y nos acordamos de cosas visuales que en realidad son cosas sonoras. En general los maestros del cine han tenido un cuidado y unas ideas respecto al sonido, sofisticadas y complejas.

Pero bueno coincido con vos con lo que decís de la formación pero creo que la generación de ustedes va a modificar eso, espero...

Alejandro Seba: Creo de todas maneras, que hay una generación también de docentes que estamos como más impregnados con esto y tenemos más ganas de transmitirlo, entonces de alguna manera yo veo que el cine, a mí me revienta llamarlo "nuevo cine argentino", que se está haciendo en general, por lo menos el contacto que yo he tenido con Diego Lerman, Pablo Fendrik, Jorge Gajero, a Lucrecia... está prestando atención al sonido de otra manera, lo incorpora de otra manera, lo mismo con los cortos que estoy recibiendo.

Hace poco recibí de una exalumna que ahora es directora, un corto que realmente a mí me encantó sumarme al proyecto por el espacio que hay para el sonido, está trabajado desde las sensaciones que va a provocar el sonido. Evidentemente algo va quedando, entonces creo, como dice Lucrecia, que van a ser ustedes los que van a generar este cambio y que las carreras incorporen como algo vital al sonido.

Lucrecia Martel: Sí, pero también hay algo inadmisibles para mí hoy. Si te puedes bajar el Soundforge, te digo esto porque es el que yo usaba... programa más básico que este no puede haber, ni decir del Protools y los millones que ustedes conocerán de edición de sonido, ya excede lo que uno puede pedirle a una institución, esos programas están, no cuestan nada... si uno se las "ingenia". La mitad de "La Cienaga" se hizo con un demo de Protools, hasta que el chico que la hacía lo compro. Lo que les quiero decir, es que cuando existen esas herramientas uno ya no puede pasar la queja siempre para afuera.

Los experimentos más importantes respecto al cine que yo hice, fueron en mi casa, grabando audio con una VHS, ahora hay herramientas mucho más sofisticadas y hay muchísimas cosas que para las películas, las pruebo en mi computadora y no soy un genio, lo pruebo con mucho esfuerzo, todo el tiempo leyendo la ayuda porque hay muchas cosas que no entiendo, pero digo, si uno tiene esas herramientas ya no podemos tirar siempre la pelota afuera de que no hay posibilidad de experimentar. Grabar hoy un sonido y cargarlo en la computadora es lo más sencillo del mundo, y todos esos experimentos que parecen estúpidos a media noche y que los padres los van a mirar como "es el fracaso absoluto este hijo", son claves para la formación de uno. Van a pasar muchos años de vergüenza hasta que vean los frutos de eso. Todos ustedes, estoy segura que deben tener distintas situaciones económicas, pero es posible que tengan acceso a computadoras.

Alumno: En "La Niña Santa", vos planteas mucho el tema del sonido, que es lo que querés plantear con este hombre con el theremin?

Lucrecia Martel: Primero que me gusta mucho la cualidad sonora del instrumento, tiene una cosa de pretensión científica y de humor, quizás porque uno lo asocia con películas de invasiones extraterrestres de los años 50', esa cualidad de "humor" que tiene ese instrumento me gustaba para la película. Por eso también con Andrés Gerszenzon (Enerc), la decisión fue hacer músicas de Bach, de la "alta cultura", puestas en ese proto-experimento sonoro, que es muy interesante, no me estoy burlando del instrumento, pero tiene mucho de experimento científico, y lograr ese contraste y ese sonido en una música de Bach que suena a ciencia ficción. Después la espectacularidad de cómo se toca ese instrumento, que es muy atractivo. La película también tiene que ver con tocar, con hacerse el que no tocó y que se yo, se sumaba a los contactos y no contactos que buscaba mostrar.

Alejandro Seba: El Dr Jano de "La Niña Santa", que ya de alguna manera aparece en los cantos de las nenas de "La Cienaga", tiene que ver con algo que te recuerde a tu infancia o fue simplemente tomarlo como una cita o algo así?

Lucrecia Martel: Cosas como las que hace el Dr Jano, cualquier mujer que se haya tomado el 33 le pasó. El 33 era famoso cuando estude en la universidad. Yo hice el CBC acá, y una chica de Arquitectura me dijo que por eso llevaban los rollos afuera para embocarle a los que se apoyaban...(risas). No, de verdad, la relación surgió de las chicas, fue idea de ellas, que cuando estaban haciendo el casting cantaron esa canción (Dr Jano, cirujano...) que me pareció encantadora y después escucharlas tantas veces mientras rodábamos la película, me parecía que ahí había una historia, no se, esa mezcla de "cirujano, joven manos de tijera, con seductor y la paciente y no se que" me gustaba y por eso el personaje se llama así, y no como dicen por ahí en el Ñ de Clarín, que se llamaba así por el Dios Jano, el de las dos caras que mira el pasado y el futuro, y no se que...(risas).

Alejandro Seba: Que suene através del ventilador eso, si fue una propuesta como para llevarnos a la infancia que tenias pensada, o se dio?

Lucrecia Martel: Medio lo probamos ahí, pero creo que ese experimento lo hemos hecho todos. Mirar un ventilador y hablar es como la típica...

Alumno: Cual es el uso que le das a la música en tus películas?

Lucrecia Martel: Yo le doy muchísima importancia a la música, de hecho demoro mucho en elegir los temas que van. En general elijo cosas que escuche en la radio porque tengo muy poca cultura musical.

Por ejemplo, para "La Niña Santa", lo que me gustaba era "Esa cara de gitana", un hit en el año 81' en Cafayate, donde yo iba de vacaciones, estaba en todos los santos kioscos y restaurantes, era imposible no escucharlo, y cuando la escuchas tantas veces, creo que todo te gusta o te recuerda algo, te recuerda a que te pasaban otras cosas mientras escuchabas ese tema.

En general me gusta poner cosas que se que a las mujeres o chicos de mi generación en Salta saben exactamente que es o a que se refieren.

Alejandro Seba: Oh, Solei Solei también...

Lucrecia Martel: Claro! Oh Soleil Soleil y Oh Mamy Blue... eran dos canciones que no eran canciones de protesta y se escuchaban en los años setenta, entonces era como la música que circulaba, eran las canciones que iban al Festival de San Remo. En los años sesenta el Festival de San Remo, fue un gran evento generador de hits de la radio y la música que se escuchaba por todos lados.

Alejandro Seba: Claro, todos los años había un disco que era un compilado del Festival de San Remo y sonaban estos exitazos...

Lucrecia Martel: Por eso siempre uso música que es muy reconocible, "El Niño y el Canario" en "La Cienaga", es una canción que por ahí acá la conocen más por Favio, pero en el resto del país se conoce más por Jorge Cafrune u otros folcloristas, pero son cosas muy populares, fáciles de que salgan en una radio.

Yo ahora sinceramente no tengo nada pensado para este nuevo proyecto (hablando de "El Eternauta") con respecto a la música. Porque no es que este en contra absolutamente de la música incidental, lo que me parece que en un 78% esta mal usada en el cine, esta mal usada porque probablemente no pensaron nada respecto a la banda de sonido. Por ejemplo una película que tiene un exceso de música pero la banda de sonido es extraordinaria, es "El Graduado". No soy una fanática en contra de la música...

Alejandro Seba: O American Graffiti... que se las ingenian para que la música suene en esa radio. American Graffiti esta planteada también de forma tal de que la música no sea incidental que esta sonando la música desde una radio permanente que esta transmitiendo desde los altoparlantes de ese pueblo, supuestamente el pueblo que le recordaba a George Lucas, y digo acá también existían esas radios que era "la propaladora" que pasaba noticias y sonaba tanto en los postes de luz como en los receptores de radio.

Querés hacer un mini resumen de en que esta "El Eternauta"?

Lucrecia Martel: Mmm... estamos trabajando en el guión y un poco haciendo una investigación respecto del mundo de los efectos visuales, sobre todo el 3D y 2D. La película tiene el desafío de que tiene muchas criaturas y ahora estas se resuelven con animación 3D. En EEUU pueden además usar Animatronics (criaturas robóticas) pero eso no es algo que se haga mucho en Argentina. Estamos viendo con que cosas contamos y que se puedan hacer bien, mientras... yo voy escribiendo el guión.

Jerónimo Kohn: Tengo una pregunta que no tiene que ver con el sonido. Con respecto a "El Eternauta" teniendo en cuenta que sucedió en "x" época, lo van a hacer suceder en ese momento temporal o va a transcurrir en la actualidad?

Lucrecia Martel: Emm, actual (silencio). Aparte por contrato... la familia fue muy inteligente en la forma en que cedió los derechos. No permite que la película se haga en ingles, no permite que no se filme en Buenos Aires, muchas cosas que hacen que no se pueda hacer de "El Eternauta", Sin City.

Alumno: Con respecto al trabajo sonoro en efectos y personajes ficticios de esta película, como lo estas encarando, podes adelantar algo?

Lucrecia Martel: Por ahora las reuniones que hemos tenido fueron para hablar básicamente de los sonidos de esas criaturas que en la historieta, por ser historieta, no tiene ninguna relevancia, pero sin duda los cascarudos, los burbos, los manos... hay todo un espacio sonoro que hay que inventar. Otro espacio sonoro complicadísimo es que grabar sonido directo en esta ciudad. Es imposible. Que esta ciudad parezca parada, así cortes toda la Capital Federal, a la General Paz la vas a escuchar. Entonces tenemos que pensar en cómo vamos a hacer,

porque no vamos a poder usar sonido directo, porque a lo sumo con muy buena voluntad, y aunque nuestro excelente gobernador Macri (risas), nos permita cortar muchísimas cuerdas, es imposible tener la cualidad de ciudad vacía y detenida, y es clave narrativamente eso para la película. Casi es lo primero que te espanta, ver una ciudad sin sonido de ciudad, estamos pensando como abordar ese tipo de cosas...

Guido Berenblum: Y hablando... discusiones totalmente en el aire. Un contraste que está dado en la historieta más allá de si la película hace una adaptación fiel o no, que eso es para cortar en otro momento... hay una cosa muy puntual que es que la ciudad está viviendo, y al momento de la nevada lo primero que va a llamar la atención es el ruido de los choques y el silencio que sobreviene. Ese "silencio" es un silencio muy particular, digo porque hay un montón de cosas que van a seguir pasando que no estaban en esa época y que son parte de la tecnología que tenemos hoy.

Lo primero que pasaría es que probablemente millones de alarmas de auto empezarían a sonar, porque los coches se llevarían puestos unos a otros y también con coches estacionados, las alarmas estarían sonando un largo tiempo. Como es que se apaga una ciudad como la nuestra hoy?, todo eso hay que inventarlo de alguna manera y generar algo que cinematográficamente se sostenga, por ahí ese es el desafío. Pensando en este momento me aterriza mucho más, el cómo encarar el universo sonoro, que no son los ruidos que producen los especímenes de otro planeta, y que de todas maneras hay que hacerlos, tienen que ser creíbles, tienen que estar bien y es todo un tema desarrollar... pero hacen algo, hacen ruido, el resto es todo lo que no hacen, todo lo que no se hace, como se hace en cine para sostenerlo?

Lucrecia Martel: Por otro lado lo que permite el silencio de la ciudad, es que el sonido de cualquier motor que se ponga en marcha o grupo electrógeno que este dando luz a un edificio, porque se supone que no hay luz eléctrica, es relevante. La ciudad está además con una capa de nieve que significa que el sonido se está propagando de otra manera, que los pasos suenan de otra manera, entonces también el montaje se modifica, porque no es lo mismo escuchar a alguien que ves venir de lejos y medio te escondes para ver quien es, o que lo escuches cuando está ahí al lado. Todas esas cosas son cuestiones que las tenemos que ir pensando aunque no sean un problema puntual, es un ambiente, muy particular, aparte no hay pájaros....(risas).

Guido Berenblum: Y yendo más allá... excediendo al sonido... que hace la nevada? vuelven a aparecer sonidos de pájaros, de pichones? porque algún animal se debe salvar... se salvan los insectos, cucarachas, ratas... tampoco uno tiene que ser fiel al extremo, pero y si las ratas salen a la superficie? y eso tiene un ruido, y probablemente puede ser usado si las vemos. Estamos en esa etapa "del delirio"... o sea vuelven los pájaros? y si la nieve destruye los huevos? ok los destruye.... entonces listo no hay más pájaros, no queda un perro encerrado? no, se murieron los perros... y listo, no hay trenes tampoco, así que no hay más nada para poner... llámame para la mezcla (risas).

También todos somos portadores de celulares, debe haber un momento en que antes de que colapse todo, los pocos que sobreviven intentan de mandarse información... todo eso es parte a crear o ver si entra en el guión de alguna forma o no, y si va a entrar en el guión, tiene que empezar a estar en la utilería en la forma que es parte de la acción.

Lucrecia Martel: Pero digo... lo interesante de las reuniones estas que hemos tenido con Guido, es que al mismo tiempo las tenemos con un escultor para ir probando las criaturas...

Guido Berenblum: y sin haber leído la adaptación del guión...

Lucrecia Martel: Sencillamente porque el mundo sonoro en "El Eternauta" es una de las cosas mas extraordinarias que hay para trabajar, es toda una visión de Buenos Aires distinta y donde seria una gran pena que una película así este invadida por música. Seria una pena perderse todas las oportunidades que hay para hacer... imaginate un portazo en una ciudad donde se supone que están todos muertos... y un portazo en un edificio? yo me muero de miedo...

Guido Berenblum: O volviendo a lo anterior, una música que suena en una casa, puede ser una música puesta y que no se entiende que es... creo que eso pasa incluso en una parte de la historietta.

Lucrecia Martel: Bueno pero digo... esa es la discusión previa sobre el sonido y lo que hablábamos hace un rato, hay un mundo que sirve para escribir el guión, sirve para pensar la película, que define el arte, define hasta los colores que va a tomar la fotografía y que puede estar surgiendo de sencillamente estar pensando sonoramente la película.

Guido Berenblum: Otro ejemplo de eso en esta película probablemente y suponiendo que la adaptación en eso se respeta de alguna manera, es que todos los sobrevivientes se inventan un traje mientras dura la nevada... eso trasladado a un rodaje implica que estén llenos de polietileno o con algo parecido... lo que yo me haría es envolverme en 800 bolsas de supermercado pegadas con la cinta que uso en el rodaje... osea que soy una especie de anti-sonido con ruido a bolsa imposible para el directo. Por otro lado va a permitir que se ponga en boca de cualquiera cualquier cosa, porque probablemente no se le va a ver la boca, porque si tiene que tener una mascara, no hay manera que se le vea, o bueno... podemos optar por tener mascararas muy como en "El Abismo" o ese tipo de películas, donde se ve muy linda la cara y demás.

Todo este tipo de cosas pueden llegar por un lado ser un problema y por otro pueden permitir resolver otros. En la historietta también habla de uno de los trajes hecho de hule, ese hace un tipo de ruido, el que se ponga un traje de neoprene porque era buzo probablemente no haga nada de ruido y el que use bolsas de supermercado va a ser diferente, esto nos mantiene ahora en "el delirio" de que hay ciertas texturas que van a sonar al margen del resto de las cosas.

Alejandro Seba: Te queremos agradecer la charla, para nosotros es un regalo inmenso que hayas estado acá y nos hayas dado estas herramientas vitales que tenés para contar estas historias y para hacernos sentir lo que es tu mundo principalmente. Te escuchaba en alguna charla decir que tu cine apunta principalmente a los sensorial mas allá de que la historia quede redondita o no y tenga todos los point que decías...

Lucrecia Martel: Que eso no se interprete como denostar la trama, te digo este punto porque me parece que a veces que una buena critica que le han hecho a películas mías y que han ahuyentado al publico fue decir eso "muy sensorial y no le da bolilla a la historia", yo no creo eso de mis películas, no las pienso de esa forma. Creo que una película es un proceso emotivo y de pensamiento donde la historia es una parte más de un montón de otras cosas, pero estoy a favor también de lo sensorial...

Alejandro Seba: Claro, digo es evidente que si alguien esta como mas pendiente de la tonalidad y de la cadencia de lo que dice una persona, que de la inteligibilidad de la palabra como estaría Guido o yo, ella esta mucho mas pendiente y pensando en como lo dijo, que dijo y con que énfasis dijo eso, evidentemente es un nivel al cual nosotros no accedemos tan fácilmente. En fin, te agradecemos nuevamente, esperamos volver a contar con vos cuando este "El Eternauta" dando vuelta o quieras acercarte a contarnos sobre alguno de tus proyectos.

FIN