

**Diseñando una película teniendo en cuenta el sonido**

"Designing a movie for sound"; Randy Thom; [1999]; [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)

El mito más grande acerca de la composición y diseño de sonido es que ambos significan la creación de sonidos grandiosos. No es cierto, o al menos no del todo cierto.

**¿Qué es el Diseño de sonido?**

Uno puede asumir que se trata de fabricar efectos sonoros prolijos. Pero eso no describe con precisión lo que Ben Burtt y Walter Murch, quienes inventaron el término, hicieron en "Star Wars" y "Apocalypse Now" respectivamente. En estas películas trabajaron con directores que no estaban sólo buscando efectos sonoros poderosos para unir a una estructura ya hecha. Experimentando y jugando con el sonido (y no sólo efectos sonoros, también música y diálogos) a través de la producción y postproducción, Francis Coppola, Walter Murch, George Lucas y Ben Burtt encontraron que el sonido empezaba a dar forma a la imagen, a veces tanto como la imagen daba forma al sonido. El resultado fue muy distinto a cualquier cosa que hayamos oído antes. Las películas son leyendas, y sus bandas sonoras cambiaron para siempre la forma en que pensamos acerca del sonido de película.

Lo que pasa como "sonido grandioso" en películas, hoy en día, es simplemente sonido fuerte. Grabaciones de alta fidelidad de disparos y explosiones, y vocalizaciones de criaturas alienígenas bien fabricadas no constituyen el diseño de sonidos grandiosos. Una pieza de una partitura musical bien orquestada y grabada tiene mínimo valor si no es integrada a la película en conjunto. Darles a los actores muchas cosas que decir en cada escena no es necesariamente hacerles un favor a ellos, a sus personajes, o a la película. El sonido, música o lo que fuese, tiene valor cuando forma parte de una continuidad, cuando varía con el tiempo, tiene dinámica, y resuena con otros sonidos y con otras experiencias sensoriales.

Lo que propongo es que el camino de un cineasta para tomar ventaja del sonido no es simplemente hacer posible una buena grabación de sonido en el set, o contratar un diseñador/compositor de sonido talentoso para fabricar los sonidos, sino diseñar la película con el sonido en mente, para permitir que las contribuciones del sonido intervengan en las decisiones creativas en las otras áreas. Películas tan diferentes a "Star Wars" como "Citizen Kane", "Raging Bull", "Eraserhead", "The Elephant Man", "Never Cry Wolf" y "Once Upon A Time In The West" tuvieron un diseño completo del sonido, aunque ningún diseñador de sonido apareció en los créditos de la mayoría de ellas.

¿Quiere o necesita toda película ser como Star Wars o Apocalypse Now? Absolutamente no. Pero muchas películas pueden beneficiarse de esos modelos. Sydney Lumet dijo recientemente en una entrevista que ha quedado asombrado con lo que Francis Coppola y Walter Murch habían podido lograr en la mezcla de "Apocalypse Now". Bueno, lo que fue grandioso de esa mezcla empezó mucho antes de que alguien se acercara a la etapa de doblaje. De hecho, empezó con el guión, y la inclinación de Coppola a darles a los personajes en "Apocalypse" la oportunidad de escuchar el mundo alrededor de ellos.

Muchos directores a quienes les gusta pensar que aprecian el sonido aún tienen una idea bastante cerrada del potencial del mismo en la narración. Según la opinión aceptada general, es útil tener un "buen" sonido para realzar lo visual y establecer las imágenes en una especie de realidad temporal. Pero eso no es colaboración, es esclavitud. Y el producto que deja está destinado a ser menos complejo e interesante que si el sonido se hubiese dejado libre como un participante activo en el proceso. Sólo cuando cada área influye en cada una de las otras áreas la película comienza a tomar vida propia.

**Una cosa casi viva**

Es un mito común creer que el momento de los cineastas para pensar seriamente en el sonido llega al final del proceso de filmación, cuando la estructura de la película ya tiene forma. Después de todo, ¿cómo puede el compositor saber qué tipo de música escribir si no puede examinar al menos un montaje preliminar del producto final? Para algunas películas este planTEAMIENTO es adecuado. Rara vez funciona asombrosamente bien.

¿Pero no parece extraño que en este medio supuestamente colaborador, los efectos de música y sonido rara vez tienen la oportunidad de ejercer alguna influencia en las áreas que no se dedican al sonido? ¿Cómo se supone que el director sepa hacer la película sin tener un plan para usar la música?

Una película dramática que funciona realmente bien está, en algunos sentidos, casi viva; una red compleja de elementos interconectados, casi como tejidos vivos, que a pesar de su complejidad trabajan juntos para presentar un grupo de comportamientos más o menos coherentes. No tiene ningún sentido emprender un proceso en el cual el rol de un área, el sonido, debe simplemente reaccionar, seguir, tener prioridad de dar feedback al sistema del que es parte.

### **El terreno básico, como está ahora**

Muchos directores de largometrajes tienden a oscilar entre dos amplios y diferentes estados de conciencia acerca del sonido en sus películas. Por un lado, tienden a ignorar cualquier consideración seria del sonido (incluyendo la música) durante la planificación, rodaje, y en las primeras etapas de edición. Luego, toman de repente una dosis temporal de religión cuando se dan cuenta de que hay hoyos en la historia, escenas pobres, y malas ediciones para disimular. Ahora desarrollan una fe enorme y reciente en el poder y valor del sonido para que su película sea posible de ver. Desafortunadamente, a veces es demasiado tarde, y luego de algunos intentos en vano de parar una hemorragia con un apósito, el director pierde la cabeza, y el cinismo del sonido gobierna otra vez hasta más adelante en el próximo proyecto de postproducción.

*Lo que sigue es una lista de algunas de las tristes realidades que los que trabajamos en el sonido de una película debemos enfrentar, y algunas sugerencias para mejorar la situación.*

### **Preproducción**

Si un guión tiene muchas referencias a sonidos específicos, podríamos tentarnos en saltar a la conclusión de que es un guión propicio de sonido. Pero este no es necesariamente el caso. El grado al cual el sonido podrá, a la larga, participar en la narración estará más determinado por el uso de tiempo, espacio, y puntos de vista en la historia que por cuán seguido el guión mencione sonidos reales. Muchas de las grandiosas secuencias de sonido en películas son secuencias "pdv" (punto de vista). La fotografía, el refuerzo de actores, el diseño de producción, la dirección de arte, edición, y diálogo se han establecido de tal forma que nosotros, los espectadores, experimentamos la acción más o menos desde el punto de vista de uno, o más, de los personajes de la secuencia. Ya que lo que vemos y oímos es filtrado a través de su conciencia, lo que ellos oyen puede darnos mucha información acerca de quienes son y lo que están sintiendo. El descubrimiento de cómo usar el "pdv", así como también cómo usar el espacio acústico y el elemento del tiempo, debe comenzar con el escritor. Algunos escritores naturalmente piensan que la mayoría no lo hace. Y casi nunca se enseña en cursos de escritura de películas.

La consideración seria del camino en el que el sonido será usado en la historia se deja típicamente al director. Desafortunadamente, la mayoría de los directores sólo tienen las nociones más vagas de cómo usar el sonido porque a ellos tampoco les han enseñado. En casi todas las escuelas de cine el sonido se enseña como si fuera simplemente una serie tediosa y misteriosa de operaciones técnicas, una maldad necesaria en el camino de hacer algo divertido.

### **Producción**

En el set, casi todos los aspectos del trabajo del equipo de sonido son dominados por las necesidades del equipo de cámara. Las locaciones para rodar han sido elegidas por el director, DP, y diseñador de producción mucho antes de que alguien relacionado con el sonido haya sido contratado. Los sets son típicamente contruidos con poco o ningún interés o conocimiento de las implicaciones del sonido. Las luces hacen zumbido, el camión del generador se ha estacionado demasiado cerca. El suelo podría acolchonarse para opacar el sonido de las pisadas cuando no hay pies en la toma, pero no hay tiempo suficiente. Las tomas son usualmente compuestas, reforzadas, e iluminadas con muy poco esfuerzo para ayudar tanto al equipo de sonido de la locación como al equipo de postproducción a tomar ventaja del rango

de potencial dramático inherente en la situación. En casi todos los casos, el criterio visual determina qué tomas serán impresas y usadas. Cualquier parte que no contenga algo visualmente fascinante será rápidamente descartada.

Muy rara vez se produce algún debate acerca de qué debe oírse en lugar de verse, por ejemplo. Si varios de nuestros personajes están hablando en un bar, tal vez uno de ellos debe estar en una esquina oscura. Escuchamos su voz, pero no lo vemos. Pone puntuación en las pocas cosas que dice con el sonido de una botella que hace rodar para adelante y para atrás en una mesa delante de él. Finalmente introduce una nota en la botella y la hace rodar por el suelo del oscuro bar. Se detiene a los pies de los personajes que sí vemos. Este acercamiento puede utilizarse para la comedia, drama, o un poco de ambas, como en "Once Upon A Time In The West". De cualquier forma, el sonido está contribuyendo. El uso de sonido influenciará fuertemente la forma en que la escena se establece. Privar al ojo inevitablemente pondrá al oído más en juego, y por lo tanto la imaginación.

### **Postproducción**

Finalmente, en postproducción, el sonido sale prudentemente del armario y procura afirmarse, generalmente bajo la forma de un compositor y un supervisor de edición de sonido. Al compositor le dan cuatro o cinco semanas para producir de sesenta a noventa minutos de buena música. Al supervisor de edición de sonido le dan diez o quince semanas para pulir el diálogo de producción, situar, grabar y editar ADR, y tratar de encajar algunos efectos sonoros en secuencias que no fueron diseñadas para usarlos, siendo cuidadoso en cubrir cada opción posible que el director requiera ya que "no hay tiempo" para que el director haga elecciones antes de la mezcla. Mientras tanto, el material está siendo constantemente re-editado. Tratando desesperadamente de mejorar lo que hicieron, el editor y el director hacen arreglos meticulosamente, consistiendo en su mayoría en algunos cuadros, que tienen resultado en la música, efectos sonoros, y en los departamentos de edición de diálogo que tienen que gastar un alto porcentaje del preciado tiempo que les queda en tratar de solucionar los huecos causados por los nuevos cambios en la imagen.

El ambiente deprimente en la grabación del ADR es en algunos sentidos símbolo del segundo rol del sonido. Todos reconocen que el diálogo de producción es casi siempre superior en la calidad de rendimiento que el ADR. La mayoría de directores y actores desprecian el proceso de hacer ADR. Todos van a las sesiones de ADR asumiendo que el producto será inferior a lo que fue grabado en el set, excepto que será claro, mientras que la grabación en el set (en la mayoría de los casos donde se necesita ADR) está cubierta por ruidos y/o está distorsionada. Esta asquerosa actitud acerca de la posibilidad de obtener algo maravilloso de una sesión de ADR se transforma, por supuesto, en una profecía de la realización de las ambiciones propias. Esencialmente no se pone ningún esfuerzo para dar a la experiencia de grabación del ADR el nivel de conmoción, energía, y exploración que caracterizó al set de la película cuando las cámaras estaban rodando. El resultado es que las realizaciones de ADR casi siempre carecen de la "vida" del original. Están más o menos en sincro, y son inteligibles. ¿Por qué no grabar ADR en la locación, en lugares del mundo real que inspirarán a los actores y proveerán acústica realista? Eso sería tomar el ADR en serio. Como muchas otras actividades centradas en el sonido de películas, el ADR es tratado básicamente como una operación técnica, a ser obtenida tan rápido y barato como sea posible.

### **Tomando el sonido en serio**

Si su reacción a todo esto es "¿Entonces, lo que uno espera no es un medio visual?", no hay nada que pueda decir para cambiar su forma de pensar. Mi opinión es que el cine no es definitivamente un "medio visual". Creo que si usted mira más de cerca y escucha más o menos una docena de las películas que considera grandiosas, se dará cuenta del importante rol que cumple el sonido en muchas o en la mayoría de ellas. Es un poco engañoso decir "el rol que cumple el sonido" ya que de hecho cuando una escena tiene éxito, los elementos visuales y auditivos trabajan juntos tan bien que es casi imposible distinguirlos. Las sugerencias que voy a hacer obviamente no se aplican a todas las películas. Nunca habrá una "fórmula" para hacer buenas películas o buen sonido de películas.

**Escribiendo el sonido**

Contar una historia de una película, como contar cualquier tipo de historia, consiste en la creación de conexiones entre personajes, lugares, objetos, experiencias, e ideas. Se trata de inventar un mundo que es complejo y con muchas capas, como el mundo real. Pero a diferencia de la vida real (que tiende a ser mal escrita y editada) en una buena película surgen un grupo de temas que dan forma a una línea o arco identificable, que es la historia.

Me parece que un elemento de la escritura de películas sobresale de todos los otros en términos de hacer la película tan "cinemática" como sea posible: establecer el punto de vista. El espectador experimenta la acción a través de su identificación con los personajes. La escritura necesita disponer el área de trabajo para establecer el pdv antes de que los actores, cámaras, micrófonos y editores entren en juego. Cada uno de éstos puede obviamente incrementar el elemento del pdv, pero el guión debe contener la blueprint (copia azul).

Supongamos que escribimos una historia de un muchacho quien, de niño, amaba visitar a su padre en la fábrica de acero donde trabajaba. El niño crece y parece bastante feliz con su vida de abogado, lejos de la fábrica. Pero tiene problemáticas y ambiguas pesadillas que eventualmente lo llevan a volver al pueblo donde vivía de niño en un intento de encontrar la fuente de los malos sueños.

Esta descripción no dice nada específico del uso posible del sonido en esta historia, pero he elegido elementos básicos de la historia que tienen un vasto potencial para el sonido. Primero, sería natural contar la historia más o menos desde el pdv de nuestro personaje central. Pero eso no es todo. Una fábrica de acero nos da una gran gama de sonidos. Es un lugar que podemos manipular para producir un grupo de sonidos que van desde banales a excitantes a alarmantes a misteriosos a confortables a repulsivos a lindos. El lugar puede entonces convertirse en un personaje, y tener voz propia, con un rango de "emociones" y "estados de ánimo". Y los sonidos del acero pueden resonar con una amplia variedad de elementos en otras partes de la historia. Ninguna de estas opciones interesantes aparecerá si no escribimos, rodamos y editamos la historia de forma que permita que suceda.

El elemento del sueño en la historia abre una amplia puerta al sonido como colaborador. En una secuencia de un sueño nosotros como cineastas tenemos aún más libertad que normalmente para modular el sonido para serle útil a la historia, y para hacer conexiones entre los sonidos en el sueño y los sonidos en la realidad para la cual el sueño da pistas. Asimismo, la "barrera de tiempo" entre el período del "pequeño niño" y el período de "adulto" nos ofrece muchas oportunidades para comparar y contrastar los dos mundos, y la percepción del protagonista de ellos. En la transición de un período al otro, uno o más sonidos pueden ir como metamorfosis. Tal vez, mientras el muchacho piensa en su niñez, el chacoloteo rítmico de una fresadora en la fábrica cambia a un click clack del auto en la ruta llevándolo de vuelta a su pueblo natal. Cualquier sonido, por sí solo, tiene encanto o valor intrínseco. Por otro lado, cuando un sonido cambia con el tiempo como respuesta a elementos en la gran historia, su poder y riqueza crecen exponencialmente.

**Abriendo la puerta al sonido, Diálogo eficiente**

Tristemente, es común que un director venga con una secuencia compuesta por tomas sin ambigüedad, sin misterio, y aburridas de una locación como una fábrica de acero, y luego me pida que transforme el lugar en siniestro y fascinante con efectos sonoros. Como la capa dura de azúcar en las tortas, la secuencia típicamente tiene dialogo "wall-to-wall" (pared a pared) que hará casi imposible escuchar alguno de los sonidos que desesperadamente termino descartando.

En años recientes se ha producido una tendencia, que podría darse por la insidiosa influencia de la mala televisión, de diálogos sin pausa en el cine. La vieja y sabia máxima de que es mejor decirlo con acción que con palabras parece haber perdido valor. Quentin Tarantino ha hecho películas excelentes que dependen fuertemente del dialogo, pero él también ha incorporado escenas que usan escaso diálogo.

Hay un fenómeno en el cine que mis amigos y yo a veces llamamos la "teoría del 100%". Cada departamento en una película, a no ser que se les de instrucciones, tiende a asumir que es 100% su trabajo hacer que la película funcione. El resultado es frecuentemente una masa de productos visuales y auditivos descoordinados, donde cada área compite por la atención,

y a menudo agregando un poco más que ruido a no ser que el director y editor hagan sus trabajos extremadamente bien.

El diálogo es una de las áreas donde la inclinación a la densidad se encuentra peor. Además del diálogo de producción, la tendencia es agregar tanto ADR como se pueda incorporar en la escena. Eventualmente, todo el espacio no ocupado por verdaderas palabras se llena de gruñidos, gemidos y respiración (supuestamente para "mantener vivo al personaje"). Finalmente, la pista se salva (a veces) de ser una parodia propia sólo por el hecho de que hay otro sonido sucediendo simultáneamente que por lo menos cubre parte del diálogo agregado. Si su intención es llenar su película con diálogo wall-to-wall inteligente, tal vez usted deba considerar hacer una obra teatral.

### **Los personajes necesitan tener la oportunidad de escuchar**

Cuando un personaje mira un objeto, nosotros, la audiencia, lo miramos, más o menos a través de sus ojos. La forma en que reacciona al ver el objeto (o no reacciona) puede darnos información vital acerca de quién es y de cómo encaja en esta situación. Lo mismo es cierto para la escucha. Si no hay momentos en los que el personaje pueda escuchar el mundo a su alrededor, entonces la audiencia esta privada de una dimensión importante de SU vida.

### **Imagen y sonido como colaboradores**

Los efectos sonoros pueden hacer una escena tenebrosa e interesante como el infierno, pero usualmente necesitan un poco de ayuda del fin visual de las cosas. Por ejemplo, podríamos requerir una máquina de sonido extraño saliendo de cámara durante una escena para dar tensión y atmósfera. Si por lo menos hay un plano detalle breve de alguna máquina que podría estar haciendo el sonido, me ayudaría inmensamente para establecerlo. Con este plano podemos mostrar el sonido, localizándolo firmemente en la mente del espectador. Luego no tendremos que verlo de nuevo, pero cada vez que el espectador lo escuche sabrá lo que es (aún si se escucha muy despacio bajo el diálogo), y harán todas las asociaciones apropiadas, incluyendo un sentido de la geografía del lugar.

El contraste entre un sonido escuchado a la distancia, y el mismo sonido escuchado de cerca puede ser un elemento poderoso. Si nuestro muchacho y un viejo amigo caminan hacia la fábrica, y escuchan, desde varias cuerdas de distancia, los sonidos de las máquinas, habrá un poderoso contraste cuando lleguen a la puerta de la fábrica. Como un ex mezclador de sonido de producción, si un director me hubiera dicho alguna vez que una escena tenía que ser rodada a unas cuerdas de distancia del set de la fábrica para establecer cuán poderosamente el sonido de la fábrica llegaba al vecindario que la rodeaba, hubiera entrado directamente en coma luego de besarle los pies. Los directores nunca basan sus decisiones acerca de dónde rodar una escena en la necesidad de que el sonido haga una contribución a la historia. ¿Por qué no?

### **Dirección de arte y sonido como colaboradores**

Supongamos que estamos creando un personaje para una película. Es un muchacho que no tiene dinero, está enfadado y desesperado. Necesitamos, obviamente, designarle el lugar para vivir. Tal vez pueda ser un departamento maltrecho en el centro de una gran ciudad. La apariencia del lugar nos dará (a la audiencia) mucha información acerca de quién es el personaje y cómo se siente. Y si tenemos en cuenta el sonido cuando hacemos el diseño visual, podremos oír a través de sus oídos los sonidos del terrible lugar donde vive. Tal vez en el techo y las paredes se vean las cañerías del agua y de las cloacas. Si establecemos una de esas cañerías en un primer plano será maravilloso para la habilidad del diseñador de sonido para crear los sonidos de vibración y de material pasando por las tuberías. Sin ver las cañerías aún podemos utilizar "sonido de cañería" en la pista, pero será más difícil comunicarle al espectador qué son esos sonidos. Un primer plano de la cañería, acompañado por sonidos grotescos del material cloacal pasando, es todo lo que necesitamos para claramente decirle a la audiencia qué tan feo es este lugar sonoramente. Luego de eso, con sólo oír esos sonidos la audiencia hará la conexión con las cañerías sin tener que mostrarlas.



Es maravilloso cuando una película te da la sensación de que uno verdaderamente conoce los lugares en ella, de que cada uno tiene vida, personajes y estados de ánimo propios. Un buen actor encontrará formas de usar el lugar en el que se encuentra para revelar más de la persona que interpreta. Necesitamos oír los sonidos que ese lugar hace para conocerlo. Necesitamos oír la voz del actor reverberando allí. Y cuando se encuentra silencioso necesitamos oír cómo será el lugar sin él.

### **Privar al ojo, la utilidad de la ambigüedad**

Los espectadores se ven atrapados en una historia principalmente porque se los lleva a creer que hay preguntas interesantes por responder, y que ellos, la audiencia, pueden tener cierta perspicacia útil para resolver el enigma. Si esto es verdad, entonces afirmamos que un elemento crucial en la narración es saber qué no dejar inmediatamente claro, y luego inventar técnicas que usen la cámara y micrófono para seducir al espectador con la información justa para hacerlos involucrarse. Es como si nuestro trabajo fuese dejar pequeños e interesantes signos de pregunta en el aire alrededor de cada escena, o dejar pedazos de torta en el suelo que parecen guiar a algún lugar, aunque no en línea recta.

El sonido puede ser la herramienta más poderosa en el arsenal de un cineasta en términos de su habilidad para seducir. Esto es porque el "sonido", como el gran editor de sonido Alan Splet dijo, "es una cosa del corazón". Nosotros, la audiencia, interpretamos el sonido con nuestras emociones, no el intelecto.

Asumamos que nosotros como cineastas queremos tomar el sonido en serio, y que los primeros puntos, ya mencionados, son:

- 1) existe el deseo de contar la historia más o menos desde el punto de vista de uno o más de los personajes.
- 2) las locaciones han sido elegidas, y los sets designados sin excluir al sonido como participante, y de hecho lo fomenta.
- 3) no se usa el dialogo sin pausa.

*A continuación algunas formas de privar al ojo, y por lo tanto invitar al oído:*

### **Lo bello de lentes largos y lentes cortos**

Hay algo extraño al mirar por un lente muy largo o un lente muy corto. Vemos las cosas de una forma que no las vemos normalmente. La inferencia es generalmente que estamos viendo a través de los ojos de alguien. En la primera secuencia de "The Conversation" vemos gente en Union Square San Francisco a través de un teleobjetivo. La pérdida de profundidad de campo y otras características de ese tipo de lente nos pone en una posición muy subjetiva. Como resultado, podemos fácilmente justificar la escucha de sonidos que puedan tener muy poco que ver con lo que vemos en el cuadro, y más que ver con la forma en que la persona aparentemente mirando a través de ese lente SE SIENTE. La forma en que usemos tal plano determinará si la inferencia será obvia para el espectador, o subliminal.

### **Angulaciones y movimientos de cámara**

La toma puede ser al nivel del suelo o al nivel del techo. El cuadro puede estar rotado algunos grados de la vertical. La cámara puede estar sobre vías, en mano, o paneando. En cualquiera de estos casos el efecto será poner al espectador en un espacio no familiar. El plano ya no estará simplemente "describiendo" la escena. El plano se convierte en parte de la escena. El elemento del espacio no familiar de repente deja la puerta abierta al sonido.

### **Oscuridad en los bordes del cuadro**

En muchas de las grandes películas clásicas el cuadro fue cuidadosamente compuesto con áreas de oscuridad. Aunque nosotros como audiencia podamos no considerar conscientemente qué habita en esos manchones oscuros, éstos sin embargo hacen ver el sentido de que la verdad, ocultándose fuera del cuadro, es muy compleja para dejarse fotografiar fácilmente. No olvidar que los oídos son los guardianes del sueño. Nos dicen qué necesitamos saber de la oscuridad, y nos darán algunas pistas de lo que está sucediendo.

**Planos detalle y planos generales**

Los planos muy cerrados de manos de personas, su ropa, etc. tenderán a hacernos sentir como si viviéramos las cosas a través del punto de vista de la persona fotografiada o de la persona con la que compartimos la visión ellos. Los planos muy generales son maravillosos para el sonido ya que proveen una oportunidad de oír la plenitud o vacío de un vasto paisaje. Las películas "The Black Stallion" y "Never Cry Wolf" de Carroll Ballard usan planos amplios y muy cerrados maravillosamente con el sonido.

Cámara lenta

"Raging Bull" y "Taxi Driver" contienen algunos usos obvios y otros muy sutiles de cámara lenta. Algunos son apenas perceptibles. Pero siempre parecen ponernos en un estado de sueño, y nos dicen que algo extraño, y no del todo saludable, está sucediendo.

**Imágenes en blanco y negro**

Muchos fotógrafos de imágenes fijas creen que las imágenes en blanco y negro tienen bastantes ventajas artísticas al color. Entre ellas, que los planos en blanco y negro son frecuentemente menos "recargados" que las imágenes en color, y por lo tanto se prestan más para dar una sensación coherente. En nuestras vidas cotidianas, estamos rodeados por imágenes en color y color. Una imagen en blanco y negro ahora se "entiende" (se siente) claramente como el punto de vista de alguien, no una presentación "objetiva" de eventos. En las películas, como la fotografía de imágenes fijas, pintura, ficción, y poesía, el artista tiende a estar más interesado en comunicar sentimientos que "información". Las imágenes en blanco y negro tienen el potencial de transmitir un máximo de sentimientos sin el "desorden" del color. Cuando a nosotros como audiencia nos presentan un "espacio" visual en el que somos alentados a "sentir" más que a "pensar", lo que llega a nuestros oídos puede informar a esos sentimientos y aumentarlos.

**¿Qué tienen todos estos acercamientos visuales en común?**

Todos son formas de contener información. Embarran las aguas un poco. Cuando están hechos bien, el resultado será la siguiente implicación: caraba, si pudiésemos ser más explícitos acerca de lo que sucede aquí seguramente lo seríamos, pero es tan misterioso que aún nosotros, los narradores, no entendemos completamente qué tan asombroso es. Tal vez usted pueda ayudarnos a llevarlo un poco más allá. El mensaje es la carnada. Suspéndalo en frente de una audiencia y no podrán resistir ir por él. En el proceso de ir por él llevarán su imaginación y experiencias con ellos, apropiándose de repente de su historia.

Nosotros, los cineastas, nos sentamos alrededor de una mesa en la preproducción, devanándonos los sesos acerca de cómo manufacturar la carnada más deleitable, y cómo hacerla parecer que no es una carnada. (¿No son las historias más interesantes siempre contadas por personas a las que hay que rogarles que lo hagan?) Sabemos que a veces queremos usar la cámara para contener información, para fastidiar, o, para ponerlo más bruscamente: para seducir. El método más preciso de seducción inevitablemente comprometerá al sonido también.

El diálogo inconsciente en la mente del espectador debe ser algo como: "Lo que veo no me da suficiente información. Lo que estoy oyendo es ambiguo también. Pero la combinación de los dos parece apuntar en la dirección de un recipiente vagamente familiar en el que puedo verter mi experiencia y hacer algo que nunca antes había imaginado". ¿No es obvio que el micrófono cumple un rol tan importante como la cámara al dar este desempeño?

**Editar la imagen con el sonido en mente**

Una de las muchas cosas que hace el editor de cine es deshacerse de momentos de la película en los que no sucede "nada". Un objetivo casi siempre conveniente, pero no siempre. El editor y director necesitan poder darse cuenta cuando será útil quedarse en un plano luego de que el dialogo termine, o antes de que empiece. Quedarse luego de que la "acción" obvia ya pasó, para que podamos escuchar. Por supuesto que ayuda bastante si la escena fue rodada con estas útiles pausas en mente. En estas pequeñas pausas el sonido puede avanzar con sus pequeños dedos furtivos, o sus resonantes botas, para decirnos algo acerca de donde hemos estado o a donde vamos.

Walter Murch, editor de cine y diseñador de sonido, usa muchas técnicas no convencionales. Una de ellas es pasar un cierto período de su tiempo de edición de imagen sin escuchar el sonido. Mira y edita las imágenes visuales sin escuchar el sonido sincronizado que fue grabado mientras esas imágenes fueron fotografiadas. Este acercamiento puede ser un gran beneficio para el sonido en la película. Si el editor puede imaginar el sonido (música o no) que eventualmente acompañará una escena, en lugar de escuchar la tosca, discontinua y generalmente molesta pista en sincro, entonces el corte será más probable que deje espacio para esos tiempos en los que el sonido más que el diálogo hará eventualmente su contribución.

### **Talentos del sonido**

La música, diálogo, y efectos sonoros pueden, cada uno, ejercer cualquiera de las siguientes tareas, y muchas más:

- Sugerir un estado de ánimo, evocar un sentimiento
- Establecer un lugar
- Indicar una localidad geográfica
- Indicar un período histórico
- Clarificar la trama
- Definir un personaje
- Conectar ideas, personajes, lugares, imágenes, o momentos desconectados
- Aumentar el realismo o disminuirlo
- Aumentar la ambigüedad o disminuirla
- Llamar la atención de un detalle, o alejarla
- Indicar cambios en el tiempo
- Suavizar cambios bruscos entre planos o escenas
- Enfatizar una transición para un efecto dramático
- Describir un lugar acústico
- Sobresaltar o calmar
- Exagerar la acción o mediarla

En cualquier momento dado de una película, el sonido es probable que esté haciendo varias de estas cosas al mismo tiempo.

Pero el sonido también tiene vida propia, más allá de estas funciones utilitarias. Y su habilidad de ser bueno y útil para la historia, y poderoso, bello y vivo estará determinada por el estado del océano en que se sumerja, la película. Aunque trate de pegar el sonido a una estructura predeterminada, el resultado será casi siempre menor que sus expectativas. Pero si usted fomenta el sonido de los personajes, las cosas, y los lugares de su película para informar sus decisiones a las demás áreas de la película, entonces su obra puede crecer más allá de lo que haya soñado.

### **Entonces, ¿qué hace un diseñador de sonido?**

Que el sonido sea tomado tan en serio como la imagen fue un sueño para Walter Murch y otros en los primeros días creativos del American Zoetrope. Pensaron que por lo menos algunas películas podrían usar el asesoramiento de alguien bien instruido en el arte del sonido en la narración para no solo crear sonido sino también coordinar el uso del sonido en películas. Este "alguien", pensaron, se rompería los sesos con el director y el escritor en la preproducción para integrar el sonido a la historia en el guión. Durante el rodaje, esa persona se aseguraría que la grabación y reproducción del sonido en el set tengan el importante estatus que merecen, y no tratados como una prioridad menor, que es siempre la tentación ante la exasperación de tratar de lograr la cantidad de tomas diarias. En postproducción, la persona continuaría la fabricación y recolección de sonidos que había comenzado en la preproducción, y trabajaría con otros profesionales del sonido (compositores, editores, mezcladores), y el director y editor principal para dar a la banda de sonido de la película un sentido coherente y bien coordinado.



Este sueño ha sido difícil de lograr, y, de hecho, ha producido poco avance desde principios de los 70. El término de diseñador de sonido se lo ha asociado simplemente con el uso especializado de equipamiento para producir efectos sonoros "especiales". Water Murch fue el diseñador de sonido, en el sentido completo de la palabra, en "THX-1138" y "The Conversation". El hecho de que también haya sido editor de imagen en "The Conversation" y "Apocalypse Now" lo puso en una posición para dar forma a esas películas en modos que le permitieron usar el sonido en una forma orgánica y poderosa. Ningún otro diseñador de sonido en la Industria cinematográfica de Norteamérica ha tenido este tipo de oportunidad.

Entonces, el sueño de dar al sonido igual estatus que a la imagen se posterga. Algún día la Industria podrá apreciar y nutrirse del modelo establecido por Murch. Hasta entonces, cualquiera que le de forma al sonido, edite el sonido, o aún considere el sonido al tomar un decisión creativa en otra área está, por lo menos en un sentido limitado, diseñando el sonido de la película, y diseñando la película teniendo en cuenta el sonido.

Randy Thom 1999