

Diseñando la película para el sonido

Por Randy Thom

14 de noviembre de 2005

(Fragmentos)

El más grande mito acerca de la composición y el diseño sonoro es que es algo que trata acerca de la creación de grandes sonidos. No es cierto, o al menos, no es lo bastante cierto.

¿Qué es el Diseño Sonoro?

Usted puede asumir que es algo que trata acerca de la fabricación de sonidos arreglados e impecables, pero ello no describe con mucha exactitud lo que Ben Burt y Walter Murch, quienes inventaron el término, hicieron en *Star Wars* y *Apocalypse Now* respectivamente. En estas películas, ellos se encontraron trabajando con directores que no buscaban sonidos poderosos que agregar a una estructura ya hecha. Experimentando con el sonido, jugando con él (y no sólo con los efectos sonoros, sino también con la música y el diálogo) a lo largo de la producción y postproducción, lo que Francis Ford Coppola, Walter Murch, George Lucas y Ben Burt descubrieron fue que algunas veces el sonido daba forma a la imagen tanto como la imagen conforma el sonido. El resultado era muy diferente que cualquier cosa que hubiéramos escuchado antes. Las películas son leyendas y sus bandas sonoras cambiaron para siempre la manera en la cual nosotros pensamos acerca del cine sonoro.

Lo que actualmente pasa por ser "gran sonido" en las películas, con frecuencia no es más que un sonido "alto". Grabaciones hechas con alta fidelidad de disparos o explosiones, y vocalizaciones bien fabricadas de criaturas alienígenas no constituyen un gran diseño sonoro. Una pieza musical bien orquestada y grabada posee un valor mínimo si no ha sido integrada dentro de la película considerada como un todo. Darle a los actores cantidad de cosas que decir en cada escena no es, necesariamente, hacer a ellos, a sus personajes o a la película, un favor. Del lado opuesto, el sonido y la música tienen valor cuando son parte de un continuo, cuando cambian en el tiempo, poseen dinámica propia y resuenan con otros sonidos y con otras experiencias sensoriales.

Lo que propongo es que el modo de que un cineasta saque partido del sonido no es simplemente hacer posible una grabación de buena calidad en el set, o simplemente contratar a un diseñador de sonido o compositor para fabricar sonidos, sino más bien diseñar la película con el sonido en la mente y permitir que las contribuciones del sonido influyeran las decisiones creativas en otros campos. Películas tan diferentes como *Star Wars*, *Citizen Kane*, *Raging Bull*, *Eraserhead*, *The Elephant Man*, *Never Cry Wolf* y *Once Upon A Time In The West* fueron enteramente "sonodiseñadas", aunque ningún diseñador de sonido aparece en los créditos de la mayoría de ellas.

¿Quiere, o tiene, toda película que ser como *Star Wars* o *Apocalypse Now*? Absolutamente no, pero muchas películas pudieran beneficiarse con semejantes modelos. Sidney Lumet dijo en una entrevista que él había quedado maravillado al ver lo que Francis Coppola y Walter Murch habían sido capaces de alcanzar durante la mezcla de *Apocalypse Now*. Bueno, lo que fue grande a propósito de dicha mezcla comenzó mucho antes de que cualquiera se acercase a la etapa de doblaje; en realidad, comenzó con el guión y con la inclinación de Coppola de dar a los caracteres de *Apocalypse*... la oportunidad de escuchar el mundo alrededor.

La que sigue es una lista de las sombrías realidades confrontadas por aquellos de nosotros que trabajamos haciendo el sonido de las películas, y algunas sugerencias para mejorar la situación:

Pre-Producción

Si un guión tiene una gran cantidad de referencias en cuanto a sonidos específicos, podemos sentirnos tentados de arribar a la conclusión de que es un guión "amigable al sonido", pero no es necesariamente el caso. El grado en el cual el sonido es eventualmente capaz de participar en el relato estará determinado más por el uso del tiempo, el espacio y el punto de vista en la historia que por con cuánta frecuencia el guión menciona sonidos. Muchas de las grandes secuencias en cuanto al uso del sonido son secuencias de "punto de vista". La fotografía, el movimiento de los actores, el diseño de producción, la dirección de arte, la edición y el diálogo han sido estructurados de modo que nosotros, la audiencia, sentimos que experimentamos la acción más o menos a través del punto de vista de uno o más de los caracteres presentes en la secuencia. Por tal motivo, desde que lo que vemos y escuchamos está filtrado a través de su conciencia, lo que

ellos escuchen nos puede dar una gran cantidad de información acerca de quiénes son y qué es lo que están sintiendo. Entender cómo utilizar el punto de vista, el espacio acústico y los elementos de temporalidad, debe comenzar con el escritor. Algunos piensan naturalmente en estos términos, otros no, y es algo que casi nunca es enseñado en los cursos de escritura para el cine.

La consideración seria de los modos en los cuales el sonido será utilizado en la historia es típicamente dejada en manos del director. Desafortunadamente, muchos directores sólo tienen una vaga noción acerca de cómo utilizar el sonido, puesto que no han sido adiestrados para ello. En virtualmente todas las escuelas de cine el sonido es enseñado como si simplemente fuera una tediosa y desconcertante serie de operaciones técnicas, una mal necesario en el camino de hacer la parte que sí es divertida.

Tomando con seriedad el sonido

Si su reacción al leer esto es del tipo, "bueno, ¿y usted qué espera si se trata de un medio visual?", entonces no habrá nada que yo pueda decir para cambiar su mente. Mi opinión es que la película definitivamente no es un "medio visual". Pienso que si usted mira con atención y escucha una docena o algo así de las películas que considera grandes, va a descubrir cuán importante papel juega el sonido en muchas, si no en la mayoría de ellas. Incluso hay un pequeño error en esto de decir "el papel que juega el sonido", porque en realidad cuando una escena es realmente exitosa, los elementos visuales y auditivos están trabajando juntos hasta el punto de que es prácticamente imposible distinguirlos. Las sugerencias que estoy a punto de hacer obviamente no se aplican a todas las películas: nunca habrá una "fórmula" para hacer grandes películas o grandes trabajos con el sonido.

Escribiendo para el sonido

Contar una historia cinematográfica, como mismo contar cualquier historia, es algo que tiene que ver con la creación de personajes, lugares, objetos, experiencias e ideas. Uno trata de inventar un mundo que es complejo y repleto de capas, como el mundo real. Pero, a diferencia de la vida real (que tiende a estar malamente escrita y editada), en una buena película el grupo de temas que emerge muestra una línea o arco claramente identificable, lo cual es la historia.

A mi juicio, hay un elemento de la escritura de las películas que permanece por encima del resto en términos de poder hacer la eventual película tan "cinematográfica" como sea posible: el establecimiento del punto de vista. La audiencia experimenta la acción mediante su identificación con los personajes, y la escritura necesita preparar el terreno de trabajo para estructurar el punto de vista antes que los actores, cámaras, micrófonos y editores entre en juego. Obviamente, cada uno de éstos puede realzar el punto de vista, pero las bases deben estar contenidas en el guión.

Digamos que escribimos una historia acerca de un tipo que, cuando niño, amaba visitar a su padre en la fábrica de acero en la cual este trabajaba. El muchacho crece y parece enteramente feliz con su vida como abogado, lejos de la fábrica. Pero resulta que tiene ambiguas pesadillas que finalmente lo conducen de regreso al pueblo donde vivía cuando niño, en un intento por encontrar el origen de los malos sueños.

La descripción de arriba nada dice acerca del posible uso del sonido en esta historia, pero he seleccionado justo un grupo de elementos básicos de la misma, capaces de contener un vasto potencial para el sonido. Primero, será natural contar la historia, más o menos, a través del punto de vista de nuestro personaje central. Pero ello no es todo. Una fábrica de acero nos brinda una extensa paleta para el sonido y, mucho más importante, es un lugar que podemos manipular para producir un grupo de sonidos que vayan de lo banal a lo excitante, de lo aterrador a lo extraño o reconfortante, de lo feo a lo hermoso. Por tanto, el lugar mismo puede devenir personaje y tener su propia voz, con todo un rango de "emociones" y "tonalidades", de modo que los sonidos de la fábrica pueden resonar, con una amplia variedad de elementos, en cualquier punto de la historia. Pero ninguna de estas cosas buenas es posible que ocurran a menos que escribamos, filmemos y editemos la historia de una manera que les permita tener lugar.

Abriendo la puerta para el sonido: diálogos eficientes

Desgraciadamente, es común que un director venga a verme con una secuencia compuesta de tomas poco interesantes, sin ambigüedad o misterio, de locaciones como la fábrica de acero que

arriba mencionamos, y entonces decir que semejante sitio debe lucir fascinante y siniestro mediante efectos de sonido. Como si fuera un trozo de hielo en el pastel, la secuencia típicamente está repleta con tal cantidad de diálogo que resulta imposible escuchar cualquiera de los sonidos que desesperadamente coloco en el cuadro.

En años recientes ha habido una tendencia, que puede provenir de la insidiosa influencia de la mala televisión, hacia la introducción de diálogos continuos en las películas. La vieja y sabia máxima que reza que "es mejor decirlo con acciones que con palabras" parece haber perdido terreno. Todo el espacio que, al final, no es ocupado por palabras, es rellenado con gruñidos, respiración y gemidos (supuestamente, en un esfuerzo para "mantener vivo el personaje"). A la larga, si la pista de grabación se salva (a veces) de ser una parodia es por el hecho de que hay tantos otros sonidos ocurriendo a la vez que al menos algo del diálogo agregado resultado enmascarado.

Los personajes necesitan tener la oportunidad de escuchar

Cuando un personaje mira un objeto, nosotros, la audiencia, también lo estamos mirando, más o menos a través de sus ojos. La manera en la cual el personaje reacciona (o no reacciona) puede darnos información vital acerca de quién es el personaje y cómo funciona dentro de la situación en la cual se encuentra. Lo mismo es cierto en cuanto al sonido: si no existen momentos en los cuales se le permita a nuestro personaje escuchar el mundo a su alrededor, entonces la audiencia es privada de una importante dimensión de SU vida.

La dirección de arte y el sonido como colaboradores

Digamos que estamos escribiendo un personaje para la película que hacemos. Este tipo está sin dinero, furioso, desesperado. Supóngase que necesitamos diseñar el lugar donde vive. Quizás se trata de un apartamento barato en medio de una gran ciudad. La manera en la cual luce el apartamento nos dirá a nosotros (la audiencia) una gran cantidad de cosas acerca de quién es el personaje y cómo se siente. Y si tomamos el sonido en cuenta mientras hacemos el diseño visual, entonces tenemos el potencial para escuchar a través de sus oídos este terrible espacio que el personaje habita. Es maravilloso cuando una película te da la sensación de que conoces los lugares en ella, que cada lugar está vivo, tiene carácter y atmósfera. Un gran actor encuentra caminos para utilizar el lugar en el cual se encuentra para revelarnos detalles acerca del personaje que interpreta. Nosotros, la audiencia, necesitamos escuchar los sonidos del lugar para mejor conocerlo. Necesitamos oír la voz del actor reverberando en el sitio, y cuando el actor calla, necesitamos oír el modo en el cual el lugar se comporta sin él.

Tentando al ojo: la utilidad de la ambigüedad

Espectadores oyentes se deslizan al interior de una historia sobre todo porque se les hace creer que hay cuestiones interesantes a responder y que ellos, la audiencia, pueden tener cierta penetración útil para solucionar el acertijo. Si esto es cierto, entonces un elemento crucial en el arte de contar es conocer qué no se debe hacer transparente de inmediato, y diseñar entonces las técnicas que permitan usar la cámara y el micrófono para seducir a la audiencia con la cantidad justa de información que los incite a continuar involucrados. Es como si nuestro trabajo fuera colgar en el aire que rodea a cada escena las marcas de pequeñas cuestiones interesantes, o poner pedazos de pastel en el suelo dando la idea de que conducen a alguna parte, aunque no en línea recta.

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

Asumamos que nosotros, como cineastas, queremos tomar con seriedad el sonido y que los siguientes problemas ya han sido solucionados:

- 1) Existe el deseo de contar la historia más o menos a través del punto de vista de uno o más de los personajes.

2) Las locaciones han sido escogidas y los sets diseñados para que estimular el hecho de que el sonido sea un actor más.

3) No hay diálogos continuos.

A continuación, veremos algunos caminos para seducir al ojo y, por tanto, invitarlo a la fiesta:

Hay algo extraño cuando se mira el mundo a través de lentes muy largos o muy cortos. Vemos las cosas de un modo que no es el ordinario. Con frecuencia, la conclusión es que estamos mirando a través de los ojos de otro. En la secuencia que abre *La conversación*, vemos a las personas en la San Francisco Union Square a través de un lente de telefoto. La falta de profundidad de campo y otras características de este tipo de lente nos instalan dentro de un espacio profundamente subjetivo. Como resultado, podemos fácilmente justificar el hecho de que escuchemos sonidos que tienen poco que ver con lo que vemos dentro del cuadro y más con lo que la persona que mira a través de dichos lentes SIENTE. La manera en la cual utilizemos la toma determinará si tal conclusión es hecha obvia a la audiencia o si se le mantiene en un nivel subliminal.

La toma puede ser hecha desde el nivel del suelo o desde el techo, el cuadro puede ser rotado unos pocos grados del eje vertical, la cámara puede permanecer en su *track*, estar en mano o justamente paneando. En cualquiera de estos casos, el efecto será poner a la audiencia dentro de un espacio no-familiar. La toma ya no estará simplemente "dibujando" la escena, sino que vendrá parte de la misma. El elemento de no familiaridad espacial, de repente abre la puerta al trabajo de sonido.

Idealmente, el diálogo inconsciente en las mentes de la audiencia debiera ser algo como: "Lo que estoy viendo no me da suficiente información, lo que estoy escuchando es ambiguo también, pero la combinación de ambos parece estar apuntando en dirección a un recipiente vagamente familiar dentro del cual puedo verter mi experiencia y hacer algo que antes ni siquiera había imaginado." ¿No es obvio que el micrófono juega un papel tan importante como la cámara para conseguir este desempeño?

Posibilidades del sonido:

La música, el diálogo y los efectos sonoros puede cada uno de ellos hacer las siguientes cosas y muchas más:

sugerir un estado de ánimo, evocar un sentimiento
fijar un ritmo
indicar un escenario geográfico
indicar un período histórico
aclarar la trama
definir un personaje

conectar ideas, personajes, lugares, imágenes o momentos que de otro modo estarían desconectados

fortalecer el realismo o disminuirlo
fortalecer la ambigüedad o disminuirla
dirigir la atención a un detalle o alejarla de él
indicar los cambios en el tiempo

suavizar cambios entre tomas o escenas que de otro modo serían abruptos

enfaticar una transición para un efecto dramático
describir un espacio acústico
sobresaltar o calmar
exagerar la acción o atenuarla

Es probable que, en cualquier momento dado de la película, el sonido esté haciendo a la vez varias de estas cosas. Pero el sonido, si es bueno, posee además su propia vida, más allá de estas funciones utilitarias. v su habilidad para ser bueno v útil a la historia. v poderoso. bello v vivo.

será determinada por el estado del océano dentro del cual nada: la película.

Por tanto, ¿qué hace un diseñador de sonido?

Era el sueño de Walter Murch y otros, en los salvajemente creativos días de American Zoetrope, que el sonido fuera tratado con tanta seriedad como la imagen. Ellos pensaban que al menos algunas películas podían aprovechar la conducción de alguien bien educado en el arte del sonido para no sólo crear sonidos, sino coordinar su uso en la película. Este alguien, pensaron ellos, tendría que generar ideas junto con el director y el escritor en la preproducción, para integrar el sonido en la página. Durante la filmación, esta persona se aseguraría de que se concediera a la grabación y momento de audición del sonido en el set el importante estatus que merece y que no se le tratase como una prioridad de bajo perfil, lo cual es siempre la tentación que aparece en medio del esfuerzo para hacer la cuota diaria de tomas. En la postproducción, esta persona continuaría la fabricación y recolección de sonidos iniciada en la preproducción, y trabajaría con otros profesionales del sonido (compositores, editores, mezcladores) más el director y el editor para dar a la banda sonora de la película un sentimiento coherente y bien coordinado.

Este sueño ha sido difícil de realizar y, en efecto, ha avanzado poco desde inicios de los años 70. El término "diseñador de sonido" ha venido a ser asociado simplemente con el uso de equipos especializado para hacer efectos sonoros "especiales". En *THX1138* y *La conversación*, Walter Murch fue el diseñador de sonido en el pleno sentido de la expresión. El hecho de que él fue, además, el editor de imágenes de *La conversación* y *Apocalypse Now*, lo colocó en la posición de poder dar forma a dichas películas, de tal modo que pudo utilizar el sonido de manera orgánica y poderosa. Ningún otro diseñador de sonido en las grandes películas americanas ha tenido semejante oportunidad.

De este modo, el sueño de brindar al sonido igual estatus que a la imagen sigue postergado. Algún día la industria podrá apreciar y estimular el modelo establecido por Murch. Hasta entonces, ya sea que usted corte el diálogo, escriba el guión, grabe la música, se ocupe del *foley*, edite la película, la dirija o haga cualquiera de entre otros cien trabajos relacionados con el sonido, cualquiera que le dé forma, lo edite o al menos lo tenga presente mientras toma una decisión creativa en otra esfera estará, al menos en un sentido limitado, diseñando el sonido para la película y diseñando la película para el sonido.

Selección de fragmentos y traducción: Víctor Fowler Calzada

Randy Thom hizo su primer trabajo cinematográfico grabando los efectos sonoros de Apocalypse Now (1979). Desde 1983 ha trabajado como diseñador de sonido y mezclador en los estudios Lucas Film, dentro de Skywalker Sound. A lo largo de su carrera ha recibido 12 nominaciones al premio Oscar y lo obtuvo en dos ocasiones, por las películas The Right Stuff (1983, sonidista) y The Incredibles (2004, edición de sonido).