

Diseñando una Película para el Sonido

© por Randy Thom 1999

El mayor mito sobre la composición y diseño de sonido es que se trata de crear sonidos geniales. No es cierto, o al menos, no es suficientemente cierto.

¿Qué es el Diseño de Sonido?

Podrías asumir que tiene que ver con fabricar efectos de sonido sofisticados. Pero eso no describe con mucha precisión qué es lo que Ben Burtt y Walter Murch, quienes inventaron el término, hicieron en *Star Wars* y *Apocalypse Now* respectivamente. En esas películas se encontraron trabajando con Directores que no estaban simplemente buscando efectos de sonido poderosos para agregar a una estructura que ya estaba en su lugar. Al experimentar con sonido, jugar con el sonido (y no sólo con efectos de sonido, sino también música y diálogos) en las etapas de producción y post-producción, lo que Francis Coppola, Walter Murch, George Lucas, y Ben Burtt descubrieron es que el sonido empezaba a darle forma a la imagen en la misma medida que la imagen le daba forma al sonido. El resultado fue muy diferente a lo que habíamos escuchado antes.

Las películas son leyendas y sus bandas sonoras cambiarían para siempre el modo en que pensamos el sonido para cine.

Lo que es visto como "muy buen sonido" en las películas hoy en día, es demasiado frecuentemente apenas sonido a alto volumen. Grabaciones de tiros y explosiones en alta calidad y voces de criaturas tipo "alien" bien hechas no constituyen un gran diseño de sonido. Una pieza musical bien orquestada y grabada tiene un valor mínimo si no ha sido integrada a la película como un todo. Darles a los actores muchos diálogos para decir en cada escena no es necesariamente hacerles a ellos, a sus personajes, o a la película, un gran favor. El sonido, la música y otros, tienen valor cuando es parte de un continuum, cuando cambia en el tiempo, tiene dinámicas y resuena junto a otro sonido y otras experiencias sensoriales.

Para que el director de cine tome ventaja del sonido lo que yo sugiero es que no solo se haga una buena toma de sonido en el set, o que sencillamente se contrate a un diseñador de sonido talentoso para fabricar sonidos, sino más bien diseñar la película con el sonido en mente, permitir las contribuciones que pueda hacer el sonido para influenciar decisiones creativas en los otros oficios. Películas tan diferentes desde "La Guerra de las galaxias" a "Citizen Kane", "Toro Salvaje", "Eraserhead", "El Hombre Elefante", "Never Cry Wolf" y "Érase una vez en el Oeste" fueron minuciosamente "diseñadas con el sonido", aunque ningún Diseñador de Sonido fue reconocido en la mayoría de ellas.

¿Es que todas las películas quieren, o necesitan ser como La Guerra de las galaxias, o Apocalipsis Now? Absolutamente no. Pero muchas películas podrían beneficiarse tomando esos modelos. Sidney Lumet dijo recientemente en un reportaje que se había asombrado con lo que Francis Coppola y Walter Murch habían podido lograr en la mezcla de "Apocalipsis Now". Bueno, lo que fue genial sobre esa mezcla empezó mucho tiempo antes de que nadie estuviera siquiera cerca de una sala de mezcla. De hecho, empezó con el guión y con la tendencia de Coppola a darle a los personajes de "Apocalipsis" la oportunidad de escuchar el mundo alrededor de ellos.

Muchos directores que creen apreciar y valorar el sonido, tienen en general una idea bastante reducida del potencial que tiene el sonido para contar una historia. La idea generalmente aceptada es que es muy útil tener un "buen" sonido para realzar lo visual y para arraigar las imágenes a una especie de realidad temporal. Pero eso no es colaboración, es esclavitud. Y el producto que surge está limitado a ser menos complejo e interesante de lo que sería si el sonido podría de alguna manera ser liberado para ser un "jugador activo" en el proceso. Sólo cuando un área influencia cada una de las otras áreas es cuando la película comienza a tener su propia vida.

Una cosa casi viva

Es un mito común que el momento en que los directores de cine

piensan seriamente sobre el sonido es al final del proceso de hacer la película, cuando la estructura de la película ya está establecida. Después de todo, ¿Cómo va a saber el/la Compositor/a de Música qué tipo de música tiene que escribir, a no ser que pueda examinar al menos una edición tosca del producto final? Para algunas películas este abordaje es adecuado. Raramente, funciona increíblemente bien. ¿Pero no parece raro que en este supuesto "medio colaborativo", la música y los efectos de sonido raras veces tienen la oportunidad de ejercer alguna influencia en las áreas que no tienen que ver con el sonido? ¿Cómo se supone que el Director sepa cómo hacer una película sin tener un plan sobre cómo usar la música?

Una película dramática que realmente funciona está, en algunos sentidos, casi viva, una red compleja de elementos que están interconectados, casi como tejidos vivos, los cuales, a pesar de su complejidad, funcionan juntos para presentar un set de comportamientos más o menos coherentes. No tienen ningún sentido establecer un proceso en el cual el rol de una de las áreas, el sonido, está simplemente para reaccionar, para seguir, para ser negado a tener una opinión sobre el sistema del cual es parte.

El terreno básico, como es conocido

Muchos directores de película tienden a oscilar entre dos ampliamente diferentes estados de conciencia sobre el sonido en sus películas. Por un lado, tienden a ignorar cualquier consideración seria sobre el sonido (incluyendo la música), a lo largo de la planificación, el rodaje, y la edición temprana. Entonces repentinamente tienen una dosis temporal de religión cuando se dan cuenta que hay "agujeros" en la historia, escenas débiles, y ediciones malas para disimular. Es cuando descubren una enorme, y de corta vida, fe en el poder y valor del sonido para hacer de su película mirable. Desafortunadamente es generalmente demasiado tarde, y después de algún intento en vano de parar la hemorragia con una curita, la cabeza del Director cae, y el cinismo del sonido manda de nuevo, hasta cuando ya es tarde, de nuevo, en el próximo proyecto de post-producción.

Lo que sigue es una lista de las deprimentes realidades que enfrentaron algunos de nosotros que trabajan en el sonido para cine, y algunas sugerencias para mejorar la situación.

Pre-Producción

Si un guión tiene muchísimas referencias a sonidos específicos, vamos a estar tentados en sacar como conclusión que éste es un guión en donde el sonido importa. Pero podría no ser necesariamente el caso. El grado en el cual el sonido va a poder participar en "contar la historia" va a estar determinado por el uso del tiempo, los lugares, y el punto de vista en la historia, más que por qué tan seguido el guión menciona al sonido. La mayoría de las secuencias en cine con un gran sonido son secuencias que usan "pdv" (puntos de vista) . La fotografía, el diseño de producción, la dirección de arte, la edición, y el diálogo han sido configurados de tal manera que nosotros, el público, estemos experimentando la acción más o menos a través del punto de vista de uno, o más, de los personajes de la secuencia. Desde que lo que vemos y oímos está siendo filtrado a través de sus conciencias, lo que ellos pueden escuchar puede darnos muchísima información sobre quiénes son y qué están sintiendo. Entender cómo usar los puntos de vista, cómo usar el espacio acústico y el elemento "tiempo", debería empezar con el guionista. Algunos guionistas piensan naturalmente en estos términos, la mayoría no. Y casi nunca es enseñado en los cursos de escritura de guión.

La consideración seria sobre cómo será usado el sonido en la historia es típicamente dejada para el director. Desafortunadamente, la mayoría de los directores tienen solamente las nociones más vagas sobre cómo usar el sonido, porque no se les ha enseñado nunca tampoco. Prácticamente en todas las escuelas de cine, el sonido es enseñado como si fuera simplemente una serie de operaciones técnicas tediosas y de difícil comprensión, un mal necesario en el camino para hacer cosas divertidas.

Producción

En el set, prácticamente cada aspecto del trabajo del equipo de sonido está dominado por las necesidades del equipo de cámara. Las locaciones para rodaje han sido elegidas por el Director, el Director de Fotografía, y el Production Designer (Director de Arte) mucho antes de que alguien relacionado al sonido haya sido contratado.

Los sets están típicamente contruídos con poca o sin preocupación por, o incluso sin conciencia de, las implicancias del sonido. El zumbido de las luces, el camión con el generador es estacionado demasiado cerca. El piso o suelo podrían ser simplemente acolchados para reducir el sonido de los pasos cuando los pies están fuera de cuadro en la secuencia, pero no hay suficiente tiempo. Las tomas están generalmente compuestas, e iluminadas con muy poco esfuerzo para ayudar al equipo de sonido de rodaje, o a los de post-producción de sonido, poder tomar ventaja del rango de potencial dramático inherente en la situación. En casi todos los casos, el criterio visual determina cuales tomas deben ser elegidas y usadas. Cualquier momento que no contenga algo visualmente fascinante es despreciado.

Raras veces hay alguna discusión, por ejemplo, de lo que debería ser escuchado más que visto. Si varios de nuestros personajes están hablando en un bar, quizás alguno de ellos debería estar en un rincón oscuro. Oímos su voz, pero no lo vemos. Interrumpe parte de lo que dice con el sonido de una botella que mueve de atrás para adelante en la mesa que tiene en frente de él. Finalmente pone una nota en la botella y la lanza a través del piso del bar oscuro. La botella para en los pies de los personajes que vemos. Este abordaje podría ser usado para comedias, dramas, o algo de los dos como ha sucedido en "Érase una vez en el Oeste". De cualquiera de las dos formas, el sonido está haciendo una contribución. El uso del sonido va a influenciar fuertemente el modo en que la escena es armada. Hacer que el ojo esté hambriento, inevitablemente va a traer al oído, y por lo tanto a la imaginación, más adentro del juego.

Post-Producción

Finalmente, en post-producción, el sonido sale sigilosamente del armario e intenta imponerse dócilmente, generalmente en la forma de un compositor y un supervisor de edición de sonido. Al compositor se le da de 4 a 5 semanas para producir de 70 a 90 minutos de gran música. Al supervisor de edición de sonido se le da de 10 a 15 semanas para -emprolijar el sonido directo-ubicar, grabar y editar el doblaje-y tratar de crear algunos efectos de sonido específicos dentro de secuencias que no fueron diseñadas para usar esos efectos, siendo cuidadoso de cubrir cada opción posible que el Director podría querer porque "no hay tiempo" para que el Director elija nada antes de la mezcla final. Entretanto, la película está siendo continuamente re-editada. El Editor y el Director, agarrando desesperadamente algún camino para mejorar lo que tienen, hacen ajustes meticulosos, mayormente consistiendo ésto en algunos cuadros, lo que resulta en que las áreas de la música, efectos de sonido, y la edición de diálogos tengan que gastar un alto porcentaje del precioso tiempo que les queda tratándo de arreglar todos los agujeros causados por los cambios en la nueva imagen.

El sombrío entorno que envuelve a la grabación de doblaje es, de alguna manera, algo simbólico del rol secundario del sonido. Todos saben que los diálogos de sonido directo son casi siempre superiores en la calidad de actuación que el doblaje. La mayoría de los directores y actores desprecian el proceso del doblaje. Todos van a las sesiones de doblaje asumiendo que lo que va a salir de eso es inferior a lo que fue grabado en el set, excepto que va a ser inteligible, mientras que en el set de grabación (en la mayoría de los casos en que el doblaje es necesario) el diálogo fue tapado por ruidos y/o está distorsionado.

Esta pésima actitud sobre la posibilidad de obtener algo maravilloso de la sesión de doblaje se convierte, claro, en una profecía autorealizada. Esencialmente ningún esfuerzo es puesto en la sesión de doblaje para darle el nivel de entusiasmo, energía, y exploración que caracteriza al set de filmación cuando las cámaras están rodando. El resultado es que las actuaciones de doblaje casi siempre carecen de la "vida" que tenía la toma original. Están más o menos en sincro, y son inteligibles. ¿Por qué no grabar el doblaje en la locación, en los lugares reales que

inspirarán a los actores y proveerán de una acústica realista? Eso sería tomar al doblaje en serio, como en otras tantas actividades en que el sonido es central en las películas, el doblaje es tratado básicamente como una operación técnica, para ser obtenido tan rápido y barato como fuera posible.

Tomando al sonido seriamente

Si su reacción a todo ésto es " Entonces, que es lo que esperás, ¿no es un medio visual?" No hay nada que yo pueda decir para hacerle cambiar de opinión. Mi opinión es que el cine no es definitivamente un "medio visual". Creo que si mira de cerca y escucha una docena o más de películas que usted considera geniales, se va a dar cuenta de cuán importante fue el rol del sonido en muchas, sino en todas ellas. Es hasta un poco engañoso decir "el rol que tuvo el sonido" porque de hecho, cuando una escena está siendo realmente maravillosa, lo visual y lo auditivo funcionan tan bien juntos que es casi imposible distinguirlos. Las sugerencias que estoy a punto de hacer obviamente no son para todas las películas. Nunca habrá una "fórmula" para hacer grandes películas o grandes bandas sonoras. Actúen como si la hubiera...

Escribiendo para el Sonido

Contar una historia a través de una película, como contar cualquier historia, tiene que ver con crear conexiones entre personajes, lugares, objetos, experiencias, e ideas. Tratás de inventar un mundo que es complejo y que tiene muchas capas, como el mundo real. Pero a diferencia de la vida real (la cual tiende a estar mal escrita y editada), en una buena película una serie de temas emerge, la cual abarca una línea o arco claramente identificable, que es la historia.

Me parece que un elemento de la escritura para películas sobresale por sobre el resto en términos de hacer eventualmente la película tan "cinemática" como fuera posible: estableciendo un punto de vista. El público experimenta la acción a través de su identificación con los personajes. La escritura necesita establecer

los puntos de vista antes que los actores, cámaras, micrófonos, y editores entren a escena. Cada uno de estos obviamente puede mejorar el punto de vista, pero el guión debería contener el anteproyecto.

Digamos que estamos escribiendo una historia sobre un muchacho, que de chico, le encantaba visitar a su padre a la fábrica de acero donde trabajaba. El chico crece y parece estar bastante contento con su vida como abogado, lejos de la fábrica. Pero tiene pesadillas problemáticas, ambíguas, que eventualmente lo llevan de vuelta al pueblo en donde vivió siendo chico, en un intento de encontrar la razón de estas pesadillas.

La descripción de arriba no dice nada específico sobre el posible uso del sonido en esta historia, pero elegí elementos básicos de historia que tienen un potencial vasto para el sonido. Primero, va a ser natural contar la historia más o menos a través de nuestro personaje principal. Pero eso no es todo. Una acería nos da una paleta enorme para sonido. Más importante, está este lugar al cual podemos manipular para producir una serie de sonidos, los cuales van a ir de banales a excitantes a temerosos a raros a reconfortantes a feos a hermosos. El lugar por lo tanto puede convertirse en personaje, y tener su propia voz, con un rango de "emociones" y "estados de ánimo". Y los sonidos de la fábrica pueden resonar con una amplia variedad de elementos en cualquier lugar de la historia. Nada de este buen material es probable que ocurra a menos que escribamos, filmemos, y editemos la historia de un modo en que permitamos que ocurra.

El elemento del sueño en la historia abre una puerta de par en par al sonido como colaborador. En una secuencia de sueño, nosotros como hacedores de cine, tenemos más latitud que lo usual para modular el sonido y así servir a la historia, y para hacer conexiones entre los sonidos en el sueño y los sonidos en el mundo para el cual el sueño está proveyendo pistas. Asimismo, el "límite de tiempo" entre el período del "niño" y el del "muchacho", nos ofrece muchas oportunidades para comparar y contrastar los dos mundos, y la percepción de los mismos. Sobre la transición de un período al otro, uno o más sonidos pueden ir a través de una metamorfosis. Quizás en los sueños que tiene el muchacho sobre su niñez, el

sonido rítmico del "clank" de una cortadora de metales en la fábrica de acero puede cambiar a un "click clack" de un vagón de tren, llevándolo al muchacho de vuelta al pueblo de su infancia. Cualquier sonido, en sí mismo, tiene tanto atractivo intrínseco como valor. Por el otro lado, cuando un sonido cambia con el tiempo, en respuesta a elementos en la historia en general, su poder y riqueza crecen exponencialmente.

Abriendo la puerta al Sonido, al Diálogo eficiente

Tristemente, es común que un director venga a mí con una secuencia compuesta por tomas inequívocas, sin misterio y no interesantes de una locación como la fábrica de acero, y después me diga que ese lugar tiene que convertirse en siniestro y fascinante gracias a los efectos de sonido. Como frutilla en el postre, la secuencia típicamente tiene diálogos de pared a pared, lo cual va a ser que sea casi imposible escuchar cualquiera de los sonidos que desesperadamente arrojé en el lienzo.

En los recientes años ha habido una tendencia, la cual debe ser una influencia insidiosa de la mala televisión, con respecto a los diálogos sin pausa en las películas. La sabia vieja máxima de que es mejor decirlo con acciones que con palabras parece haber perdido cierto terreno. Quentin Tarantino hizo algunas excelentes películas que dependen fuertemente del diálogo, pero también ha incorporado escenas que usan el diálogo escasamente.

Hay un fenómeno en la industria del cine que mis amigos y yo a veces llamamos "100% teoría". Cada responsable de cada departamento en una película, a menos que sea instruido de otra manera, tiende a asumir que el 100% de su trabajo es hacer que la película funcione. El resultado es generalmente un producto con un atasco entre lo visual y lo auditivo no coordinados, cada área compitiendo por la atención y, frecuentemente, con un agregado de algo más que ruido a no ser que el director y el editor hagan sus trabajos extremadamente bien.

El diálogo es una de esas áreas en donde esta inclinación a la densidad está en su peor momento. Arriba del diálogo de sonido directo, la tendencia es agregar tanto doblaje como fuera posible

dentro de la escena. Eventualmente, todo el espacio no ocupado por las palabras es rellenado con gruñidos, gemidos, y respiraciones (supuestamente en un esfuerzo para "mantener al personaje con vida"). Finalmente el diálogo es salvado (a veces) de terminar siendo una parodia sólo por el hecho de que hay tantos otros sonidos ocurriendo simultáneamente que al menos alguna parte del diálogo es enmascarada. Si su intención es empacar su película con un diálogo inteligente de pared a pared, quizás debería considerar hacer una obra de teatro.

Los personajes necesitan tener la oportunidad de escuchar

Cuando un personaje mira un objeto, nosotros, el público, lo estamos mirando también, más o menos a través de sus ojos. El modo en que él reacciona ante ese objeto (o no reacciona) nos puede dar una información vital sobre quién es él y cómo encaja en esta situación. Esto es también válido sobre su audición. Si no hay momentos en que nuestro personaje tiene permitido oír el mundo alrededor de él, entonces el público está privado de una dimensión importante de la vida de EL.

Imagen y Sonido como Colaboradores

Los efectos de sonido pueden lograr hacer que una escena sea increíblemente temerosa e interesante, pero usualmente necesitan una ayudita de lo visual para completar el trabajo. Por ejemplo, quizás querramos tener un sonido extraño de una máquina andando fuera de cuadro durante una escena, para agregar tensión y atmósfera. Si hay al menos un plano breve y bastante cerrado de alguna máquina que podría estar haciendo ese sonido, me va a ayudar inmensamente a establecer el sonido. Por sobre esa toma, podemos caracterizar el sonido, ubicándolo firmemente en las mentes del público. Después quizás no veamos esa máquina nunca más, pero cada vez que el pública escuche su ruido, sabrán lo que es (incluso si es reproducido a poco volúmen, bajo los diálogos), y van a hacer todas las asociaciones apropiadas, incluyéndo el sentido de la geografía del lugar.

El contraste de un sonido oído a distancia, y el mismo sonido oído de cerca, puede ser un elemento muy poderoso. Si el muchacho y un viejo amigo están caminando hacia la fábrica, y ellos oyen, desde muchas cuadras de distancia, los sonidos de las máquinas cubriendo el barrio, va a haber un contraste fuerte cuando ellos lleguen a la entrada de la fábrica. Como ex-jefe de sonido de rodaje, si un director alguna vez me hubiera dicho que la escena iba a ser filmada a un par de cuadras de la fábrica, para establecer lo poderoso que es el sonido de la fábrica cuando se lo escucha desde el barrio cercano, probablemente yo habría caído en un coma, después de haberle besado los pies. Esencialmente los directores nunca fundamentan sus decisiones sobre dónde van a filmar una escena pensando en la necesidad que tendría el sonido para hacer una contribución a la historia. ¿Por qué no?

Dirección de Arte y Sonido como Colaboradores

Digamos que estamos escribiendo sobre un personaje para una película que estamos haciendo. El muchacho no tiene dinero, está enojado, desesperado. Necesitamos, obviamente, diseñar el lugar en donde vive. Quizás es un departamento destartado en el medio de una gran ciudad. El modo en que ese lugar luce nos dará (al público) enormes cantidades de información sobre quién es este personaje y cómo se está sintiendo. Y si tenemos al sonido en cuenta cuando hacemos el diseño visual, entonces tenemos el potencial para poder oír, a través de sus oídos, este lugar terrible en donde él vive. Quizás agua y cañerías se puedan ver en el cielo raso y en las paredes. Si establecemos una de esas cañerías en un plano corto hará maravillas en la habilidad del diseñador de sonido para crear los sonidos de cosas que pasen a través de ella y hagan vibrar toda las cañerías. Sin ver las cañerías aún podemos poner "sonidos de cañerías", pero va a ser mucho más difícil de comunicarle al público qué son esos sonidos. Un plano corto de una cañería, acompañada por sonidos grotescos de la misma, es todo lo que necesitamos para decirle claramente al público qué tan feo suena este lugar. Después de eso, todo lo que necesitamos es oír esos sonidos y el público sabrá que se trata de esas cañerías, sin siquiera tener que mostrarlas en la imagen.

Es maravilloso cuando una película te da la sensación de que vos realmente conocés los lugares que se ven. Que cada lugar está vivo, tiene personalidad y estados de ánimo. Un gran actor encontrará las maneras de usar el lugar en el que se encuentra, para revelar más datos sobre la persona que está personificando. Necesitamos oír los sonidos que hay en ese lugar para conocerlo. Necesitamos oír la voz del actor reverberando en ese lugar. Y cuando está callado, necesitamos oír cómo es ese lugar sin él.

Haciendo hambriento al Ojo, la utilidad de la Ambigüedad

Los espectadores son atraídos por una historia mayormente porque se los hace creer que hay preguntas interesantes para ser respondidas, y que ellos, el público, podrían poseer cierta perspicacia que les servirá para resolver el rompecabezas. Si esto es verdad, entonces seguiría saber que un elemento crucial de la historia no tendrá que ser inmediatamente claro, concibiendo las técnicas que usan la cámara y el micrófono para seducir al público, se les dará sólo la información suficiente como para provocarlos y hacer que se involucren en la historia. Sería como si nuestro trabajo fuese colgar interesantes signos de pregunta en el aire que envuelve cada escena, o ubicar porciones de tortas en el suelo que parecen llevar a otro lugar, aunque no están ubicadas formando una línea recta.

El sonido podría ser la herramienta más poderosa dentro del arsenal del director de cine, en términos de la habilidad que tiene el sonido para seducir. Eso es porque el "sonido", como dijo una vez el gran editor de sonido Alan Splet, "es una cosa del corazón". Nosotros, la audiencia, interpretamos al sonido con nuestras emociones, no con nuestro intelecto.

Supongamos que nosotros, directores de cine, queremos tomar al sonido seriamente, y que los primeros problemas ya han sido resueltos:

- 1) El deseo es 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 que han sido

diseñados no dejan afuera al sonido como colaborador, de hecho, le da más lugar en el juego.

3) No hay diálogo de pared a pared.

Aquí van algunas maneras de atraer al ojo, y de ese modo invitar al sonido a la fiesta:

La Belleza de las Lentes Largas y las Lentes Cortas

Hay algo raro respecto a mirar a través de una lente larga o una muy corta. Vemos las cosas de un modo que normalmente no vemos. La deducción es frecuentemente que estamos mirando a través de los ojos de alguien. En la primera secuencia de "La Conversación" vemos gente en San Francisco Union Square a través de un lente tele. La falta de profundidad de campo y otras características de ese tipo de lentes nos ubica en un lugar muy subjetivo. Como resultado, podemos fácilmente justificar estar escuchando sonidos que tendrán muy poco que ver con lo que vemos en el encuadre, y más que ver con la forma en que la persona ostensiblemente SIENTE mirada a través de ese lente. El modo en que usemos tal plano determinará si esa deducción es obvia para el público, o permanece en forma subliminal.

Paneos y Movimientos de Cámara

El plano podría ser a nivel del suelo o del cielo raso. El encuadre podría estar rotado algunos grados fuera de la vertical. La cámara podría estar sobre rieles de travelling, sostenida a mano, o simplemente paneando. En cualquiera de estos casos el efecto será ubicar al público en un lugar desconocido. El plano ya no simplemente "representará" a la escena. El plano se convierte en parte de la escena. El elemento de un lugar desconocido repentinamente deja la puerta abierta de par en par al sonido.

Oscuridad alrededor del borde del cuadro

En muchas de estas grandes películas del cine negro clásicas (film noir), el cuadro fue cuidadosamente compuesto con áreas de oscuridad. Aunque nosotros en el público podríamos no saber

concientemente qué es lo que hay en esos espacios oscuros, podríamos llegar a pensar que si merodeámos por algún lugar justo afuera del cuadro, podría tratarse de algo demasiado complejo como para ser tomado por la cámara fácilmente. No olvidarse que los oídos son los guardianes al dormir. Nos dicen qué necesitamos saber sobre la oscuridad y con gusto nos darán algunas pistas sobre qué es lo que está pasando.

Planos extremadamente cortos y planos largos

Planos muy cortos de las manos de la gente, sus ropas, etc. tenderán a hacernos sentir como si estuviéramos experimentando cosas a través del punto de vista de la persona siendo filmada o de la persona con la cual estamos compartiendo el punto de vista. Los planos extremadamente largos son maravillosos para el sonido porque proveen una oportunidad para escuchar la plenitud o el vacío de un paisaje enorme. Las películas de Carroll Ballards "El Corcél Negro" y "Never Cry Wolf" usan maravillosamente planos muy abiertos y primerísimos primeros planos con sonido.

Cámara lenta

"Toro Salvaje" y "Taxi Driver" tienen algunos obvios y algunos muy sutiles usos de la cámara lenta. Algunos son apenas perceptibles. Pero siempre parece ponernos dentro de un lugar de sueño y nos dice que algo raro, y no muy sano, está ocurriendo.

Imágenes en Blanco y Negro

Muchos fotógrafos (de foto fija) sienten que las imágenes en blanco y negro tienen varias ventajas artísticas por sobre el color. Entre ellas, que las tomas en blanco y negro están frecuentemente menos "llenas" (y densas en información) que las imágenes color, y por lo tanto les deja más espacio para presentar una sensación coherente. Nosotros estamos rodeados en nuestra vida diaria de imágenes a colores. Una imagen en blanco y negro es claramente "entendida" (sentida) como el punto de vista de alguien, y no una objetiva presentación de acontecimientos. En las películas, como también en la fotografía, la pintura, la ficción, y la poesía, el artista tiende a estar más preocupado con comunicar sentimientos que

"información". Las imágenes en blanco y negro tienen el potencial de transmitir al máximo un sentimiento sin el "abarroamiento" del color.

Cada vez que nosotros, el público, somos ubicados dentro de un "espacio" visual en el cual nos animan más a "sentir" que a "pensar", lo que llega a nuestros oídos puede transmitirnos esos sentimientos y magnificarlos.

¿Qué tienen en común todos estos enfoques visuales?

Todos ellos son maneras de ocultar información. Embarran un poquito las aguas. Cuando está bien hecho, el resultado será la siguiente consecuencia: caramba amigos, si pudiéramos ser más explícitos sobre qué es lo que pasa aquí, seguramente lo seríamos, pero es tan condenadamente misterioso que incluso nosotros, los que contamos la historia, no entendemos completamente qué tan sorprendente es todo esto. Quizás puedas ayudarnos a llevar esto un poquito más allá. Ese mensaje es el cebo. Cuélguelo delante de un público y ellos no van a poder resistirse a ir por él. En el proceso de ir por él, llevarán sus imaginaciones y experiencias, haciendo de tu historia, repentinamente su historia. Éxito.

Nosotros, los que hacemos cine, estamos sentados alrededor de una mesa en pre-producción, tratando de generar ideas sobre cómo crear el más delicioso de los cebos, y cómo hacer sentir que no es un cebo en absoluto. (¿No son las mejores historias aquellas que son contadas por tipos a los que se les ruega que cuenten la historia?) Sabemos que a veces queremos usar la cámara para ocultar información, para atraer, para decirlo sin rodeos, para seducir. El método más irresistible de seducción va a inevitablemente involucrar al sonido.

Idealmente, el diálogo inconsciente en las mentes del público debería ser algo así como: "Lo que estoy viendo no me está dando suficiente información. Lo que escucho es ambiguo también. Pero la combinación de los dos parece estar apuntando en una dirección de un paquete vagamente familiar en el cual puedo volcar mi experiencia y hacer algo que nunca antes realmente imaginé". ¿No es obvio que el micrófono juega un papel igual de importante en

armar esta performance al papel que juega la cámara?

Editando la película con el sonido en mente

Una de las muchas cosas que hace un editor de películas es deshacerse de momentos de la película en donde "nada" está ocurriendo. Un objetivo deseable casi todo el tiempo, pero no siempre. El editor y el director necesitan poder entender cuándo será útil hacer perdurar una toma después que el diálogo esté terminado, o antes que empiece. Permanecer después que el obvio "¡Acción!" esté dicho, así podemos escuchar. Por supuesto ayuda bastante si la escena ha sido filmada con unas útiles pausas. Dentro de estas pequeñas pausas, el sonido puede treparse sigilosamente con sus deditos del pie, o sus botas militares, para decirnos algo acerca de dónde hemos estado o hacia adónde vamos.

Walter Murch, editor y diseñador de sonido, usa muchísimas técnicas no convencionales. Una de ellas es pasar un cierto período de su tiempo destinado a editar la película, no escuchando el sonido en absoluto. Él mira y edita las imágenes sin escuchar su sonido directo que ha sido grabado mientras esas imágenes fueron filmadas. Esta forma de encarar puede ser irónicamente una bendición para el uso del sonido en la película. Si el editor puede imaginar el sonido (musical o de otro tipo) el cual eventualmente acompañará la escena, en vez de escuchar el tosco, discontinuo sonido directo, entonces la edición probablemente dejará más lugar para esos momentos en los cuales el sonido, más que sólo el diálogo, hará eventualmente su contribución.

Talentos del Sonido

Música, diálogos, y efectos de sonido pueden hacer cada uno de estos trabajos, y muchos más:

- Insinuar un estado de ánimo, evocar un sentimiento.
- Determinar un lugar.
- Indicar un escenario geográfico.
- Indicar un período histórico.
- Clarificar la trama.

- Definir un personaje.
- Conectar ideas, personajes, lugares, imágenes, o momentos que de otra manera estarían desconectados.
- Realzar o atenuar el realismo.
- Realzar o atenuar la ambigüedad.
- Hacer poner atención al detalle, o todo lo contrario.
- Indicar cambios de tiempo.
- Suavizar cambios de tomas o escenas que de otra manera serían abruptos.
- Enfatizar una transición para un efecto dramático.
- Describir un espacio acústico.
- Asustar o tranquilizar.
- Exagerar o atenuar la acción.

En cualquier momento dado en la película, el sonido probablemente esté haciendo varias de estas cosas al mismo tiempo.

Pero el sonido, si es minimamente bueno, también tiene una vida por sí mismo, más allá de estas funciones utilitarias. Y su habilidad para ser bueno y útil a la historia y poderoso, hermoso y vivo, va a ser determinado por el estado del océano en el cual nada, la película. Trata como puedas de pegar sonido dentro de una estructura predeterminada, el resultado casi siempre va a quedarse lejos de tus expectativas. Pero si les dejás saber al sonido de los personajes, las cosas, y los lugares en la película, tus decisiones en todas las otras áreas, entonces tu película podría simplemente crecer hasta tener una voz más allá de lo que nunca hayas soñado.

Entonces, ¿Qué es lo que hace un diseñador de sonido?

Era el sueño de Walter Murch y otros en las primeras épocas salvajemente creativas del American Zoetrope que el sonido sea tomado tan seriamente como la imagen.

Ellos pensaron que al menos algunas películas podrían usar los consejos de alguien bien instruido en el arte del sonido para películas, para no solamente crear sonidos sino también para coordinar el uso del sonido en la película. Este alguien, ellos pensaron, se reuniría con el director y el escritor para generar ideas durante la pre-producción para integrar al sonido dentro de las páginas de la historia. Durante el rodaje, esta persona se

aseguraría de que a la grabación y reproducción del sonido en el set se les diera el status de importancia que merecen, y no ser tratados como algo de baja prioridad, lo cual es siempre una tentación a la hora de tratar de lograr la cantidad de tomas planificadas para ese día. En post-producción esa persona continuaría con la fabricación y recolección de sonidos que empezó en la pre-producción, y trabajaría con otros profesionales del sonido (compositores, editores, mezcladores), y el Director y Editor para darle a la banda sonora de la película una sensación coherente y bien coordinada.

Este sueño ha sido uno difícil de realizar, y de hecho ha hecho un pequeño progreso desde aquéllos tempranos años 70's. El término Diseñador de Sonido ha sido asociado a simplemente utilizar equipamiento especializado para hacer efectos de sonido "especiales". En "THX-1138" y "La Conversación", Walter Murch fue el Diseñador de Sonido en el más completo sentido de la palabra. El hecho de que él fuera también el Editor de imagen en "La Conversación" y en "Apocalipsis Now" lo puso en una posición para darle forma a esas películas, en formas que les permitía usar el sonido de una manera orgánica y poderosa. Ningún otro Diseñador de Sonido en importantes películas estadounidenses, ha tenido ese tipo de oportunidad.

Así que, el sueño de darle al sonido el mismo status que la imagen será realizado a largo plazo. Algún día la industria apreciará y fomentará el modelo establecido por Murch. Hasta entonces, si cortás el diálogo, escribís el guión, grabás la música, grabás la sonorización (foley), editás la película, dirigís la película o hacés cualquiera de los cientos de otros trabajos, cualquiera que modele el sonido, edite el sonido, o incluso considere al sonido al tomar una decisión creativa en alguna otra área, al menos en un sentido limitado, estará diseñando sonido para la película, y diseñando la película para el sonido.