

### 3 MALENTENDIDOS EN EL SONIDO CINEMATOGRAFICO

(Juan José Luzuriaga)

Se dice a menudo que el sonido es el oficio menos comprendido del cine. Esta afirmación remite a un hecho difícilmente rebatible: a lo largo de 87 años de cine sonoro, la gran mayoría de críticos y académicos han olvidado preocuparse verdaderamente de la faceta audible del hecho cinematográfico. Basta con enumerar las varias docenas de términos relacionados a los componentes visuales de un film y comparar esta cantidad con los escasos vocablos que manejan los textos críticos o académicos respecto a los componentes sonoros. La insuficiencia de vocabulario delata una carencia de reflexión. En cuanto a los profesionales del cine, con una frecuencia asombrosa, se declaran ignorantes de un tema oscuro y misterioso, dominio exclusivo de los sonidistas, y por lo menos en el Ecuador, cuyo cine es todavía muy joven, muchos sonidistas a menudo provienen de formaciones no especializadas en sonido cinematográfico -producción musical, ingeniería acústica- y no siempre conocen a profundidad algunas singularidades del oficio.

**Este artículo pretende aportar indicios para esclarecer algunos malentendidos enraizados en el ámbito académico y profesional alrededor de ciertas prácticas sonoras en el cine.**

1) Un primer malentendido generalizado existe alrededor de las razones que dictan ciertos hábitos de los sonidistas en el set: mandamos a callar perros, pedimos a nuestros colegas tras cámaras que se quiten los zapatos, aceitamos puertas chirriantes, colocamos pedazos de filtro en las puntas de las sillas, revestimos de telas gruesas las paredes de los recintos para reducir su reverberación: callamos la mayoría de eventos sonoros, como si quisiéramos quitarle vida a la vida.

Una vez, en un rodaje, luego de que le mencioné al director que la toma no servía porque había pasado un avión, un experimentado y bien fogueado colega del departamento de arte me dijo: "¿Porqué te haces lío? ¡En la vida hay aviones!". Su sincero y candoroso comentario refleja cuán desconocidas son las razones de la necesidad de que un set sea mucho más silencioso que la vida real. La explicación que ofrecen manuales y textos es la necesidad de obtener pistas de grabación *limpias*, para permitir una mayor inteligibilidad y para que, una vez montados los diferentes planos de una escena, exista una mejor ilusión de continuidad entre ellos. Es decir, se justifican estas prácticas de insonorización por sus consecuencias. Sus causas no suelen ser mencionadas, y sin embargo son bastante simples: los micrófonos no captan el mundo sonoro como lo hacen nuestros oídos.



Gracias a que la evolución nos dio dos oídos y no uno, somos capaces de localizar las fuentes sonoras (ubicarlas en el espacio tridimensional) y nuestro cerebro puede concentrar su atención en el objeto sonoro de nuestro interés, realzando su *presencia*, mientras ignora los demás sonidos que provienen de otras direcciones -reduciendo mentalmente su intensidad.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Científicos estadounidenses realizaron un experimento en 1953: presentaron a una serie de sujetos, una grabación en la que se escuchaban a la vez, en un solo altavoz, dos mensajes distintos pronunciados por la misma persona. A los participantes se les pedía que se concentraran en uno de los dos mensajes, y lo escriban. Posteriormente, se repetía el experimento, esta vez

El principio de funcionamiento de los micrófonos que utilizamos en el set implica que, independientemente de su dirección de procedencia, todas las fuentes sonoras presentes (diálogo útil, ruidos no deseados, reverberación...) son mezcladas en una sola señal monofónica. El

poniendo los mensajes en altavoces distintos, separados en el espacio. En el primer caso se observó que los participantes tenían problemas para concentrarse sólo en uno de los mensajes, tendían a cerrar los ojos y necesitaban un gran esfuerzo de concentración. En el segundo, por el contrario, la tarea resultaba mucho más sencilla de llevar a cabo, y podían fijarse en cualquiera de los dos mensajes con relativa facilidad. En consecuencia, se dedujo que la escucha selectiva está regida por nuestra capacidad de localizar en el espacio sonidos provenientes de distintas direcciones. Esta capacidad de localización, a su vez, sólo es posible en escucha binaural, es decir, con nuestros dos oídos.

diálogo útil será a partir de este momento siempre reproducido por el mismo parlante (o audífono) que los ruidos no deseados, es decir, todos los sonidos serán fisiológicamente localizados en el mismo lugar. Al verse su capacidad discriminatoria anulada por el sistema de registro, el auditor será incapaz de concentrarse en el diálogo; y ladridos de perros, pasos tras cámara, puertas chirriantes, arrastres de sillas o reverberación, no podrán ser mentalmente ignorados. "¡Se escucha todo!", exclaman las personas curiosas a las que prestamos nuestros audífonos en el set. Nada más preciso: cuando reemplazamos nuestros oídos por un micrófono y unos audífonos, descubrimos una democracia de sonidos, donde todo lo que vibra, se escucha.

Es así que en el set, la discriminación binaural puede ser ejercida por todo el equipo de rodaje, menos por el sonidista y por quienes monitorean la escena con audífonos. Esta disparidad tiene un fuerte impacto en la producción del sonido de una película. Desde los malentendidos: "a mí no me molestó el avión que pasaba", "el tráfico no parecía tan fuerte cuando escogí la locación", "no entiendo por qué el sonidista se preocupa tanto por la chaqueta de cuero"; hasta la normalización de ciertos hábitos de rodaje: los extras en el fondo vocalizan sus palabras sin emitir sonido, la utilería y el vestuario deben ser lo menos ruidosos que sea posible, los actores coordinan sus actividades ruidosas para que no se monten con sus diálogos, etc.<sup>2</sup>

## 2). Un segundo gran malentendido

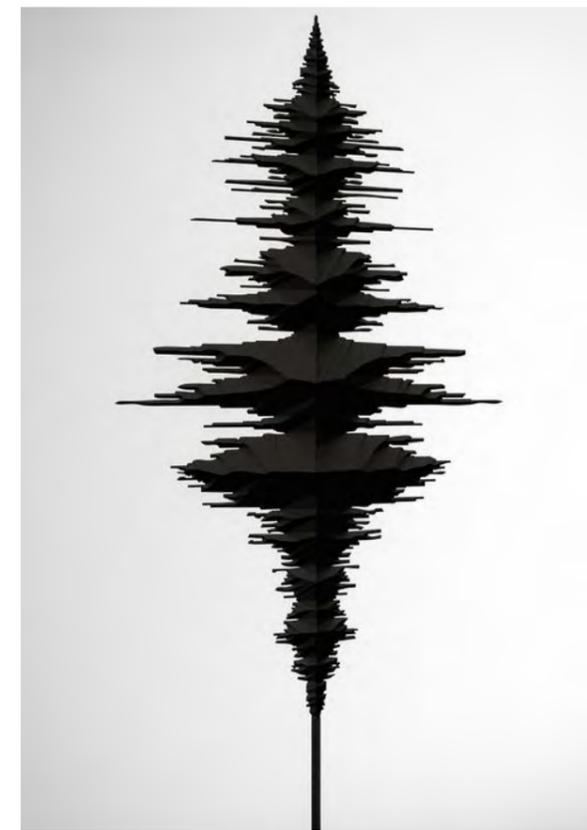
<sup>2</sup> Si tapamos con firmeza uno de nuestros oídos podemos simular lo que captaría un micrófono en la misma situación: al escuchar con un solo oído, los ruidos que deseamos ignorar de repente suenan más fuertes y el objeto sonoro que nos interesa (voz de un interlocutor, por ejemplo) ya no suena tan definido. En interiores, todo se escucha más reverberante

tiene que ver con lo que hacemos los sonidistas de cine durante la post-producción. Yo tengo parientes que, a pesar de que me conocen como "sonidista", están convencidos que compongo la música de las películas. Ocasionalmente, colegas de otros departamentos en el set, no siempre en broma, me recomiendan "ponerle una musiquita" a una escena para mejorarla. Incluso alguna vez recibí una llamada de un periodista que quería saber mi opinión sobre la música de una película recientemente estrenada y cuando le respondí que sería mejor que busque la opinión de un músico me dijo que por eso me llamaba a mí, por mi experiencia componiendo la música de algunas películas.

Un posible origen de este equívoco podría atribuirse al hecho de que el término "banda sonora" se usa para comercializar y premiar la música de las películas, como si todo el trabajo sonoro -voces, efectos sonoros y música que los sonidistas, músicos y directores decidimos que deben transmitirse al espectador- estaría limitado exclusivamente al trabajo de composición musical. No es de extrañarse que las industrias cinematográfica y discográfica hayan contribuido, de esta manera, a alimentar esta confusión: en el cine convencional, se considera buen sonido aquel que, paradójicamente, actúa como un soporte silencioso.

El resultado de las prácticas de edición y mezcla debe ser inaudible, invisible. Es así que diversas técnicas

e innovaciones tecnológicas buscan borrar las huellas de fabricación: la adición de pequeños fundidos disimulan los cortes entre los sonidos; el uso de micrófonos direccionales elimina posibles sonidos "parásitos" de la realidad circundante al evento filmado; y si estos sonidos parásitos lograron introducirse en el registro, las escenas son sistemáticamente dobladas. Los laboratorios Dolby deben su fortuna al desarrollo de sistemas de reducción de ruido que disminuían considerablemente el ruido propio de la tecnología utilizada, incluso hoy en día se comercializan con éxito una variedad de *plug-ins* que permiten eliminar todo tipo de "perturbaciones" registradas en el rodaje.



Como lo señala Mary Ann Doane en su artículo *Ideology and the practice of sound editing and mixing*, de 1980, "la retórica del sonido es el resultado de una técnica cuyo objetivo ideológico es ocultar la tremenda cantidad de trabajo necesaria para transmitir un efecto de espontaneidad y naturalidad".<sup>3</sup> Si el resultado de meses de edición y mezcla de sonido se percibe como el sonido natural de una imagen, solo la música -la mencionada banda sonora- es lo que se percibe como trabajo.

Por último, como espectadores comunes y corrientes, el interés que la dramaturgia y los vaivenes narrativos producen en nosotros es tan grande, que todas nuestras neuronas están trabajando en inferir qué va a pasar, en preguntarnos qué tiene en mente el personaje, en adivinar quién es el asesino. Si nos quedan unas pocas neuronas desempleadas, las ponemos a trabajar en apreciar lo visual, luego de lo cual, con seguridad, ya no quedan neuronas para escuchar.

Entonces, ¿para qué tanto esfuerzo empleado en algo que el espectador no va a percibir? Lo que sucede es que no lo percibimos conscientemente, sino de manera pre-consciente. No le ponemos atención, pero está ahí, muy presente. El sonido nos afecta emocionalmente y modifica nuestra percepción de lo visual. Nos lleva de la mano, pero no nos enteramos.

<sup>3</sup> Conviene citar aquí a John Belton, quien en su artículo *Technology and aesthetics of film sound* nos recuerda que "para Jean-Louis Baudry, el aparato tecnológico del cine, la cámara, transforma lo que ocurre delante suyo pero oculta el trabajo de esa transformación borrando todas sus huellas. Así, el aparato refleja las acciones de la ideología burguesa en general, que busca enmascarar sus operaciones y presentar como "natural" lo que es un producto de la ideología".

3). En su artículo *Designing a movie for sound*, de 1999, lectura obligatoria en universidades y escuelas de cine, Randy Thom, oscarizado diseñador de sonido estadounidense, comienza advirtiendo que “el mito más grande acerca de la composición y diseño de sonido es que ambos significan la creación de sonidos grandiosos”.<sup>4</sup> No es cierto, al menos no del todo cierto”, y que “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”.<sup>5</sup> En términos quizás un poco exagerados, Thom se refiere a algo que se puede percibir en el medio profesional: productores, directores y sonidistas, no terminamos de entender lo que puede significar hacer un buen diseño de sonido.

Ni siquiera existe un consenso sobre lo que significa *diseño de sonido*. Es un término relativamente nuevo y ambiguo, y el crédito de “diseñador de sonido” con sus defensores y detractores, en muchos lugares genera controversias y hasta desconfianza.

Por un lado, el diseño de sonido se puede definir como la concepción, planificación, coordinación y supervisión de los aspectos técnicos

<sup>4</sup> No es la reciente elección de *Mad Max: Fury Road* como película ganadora de los Oscar a la mejor edición y a la mejor mezcla de sonido, una clara ilustración de esta observación?

<sup>5</sup> Randy Thom, *Diseñando el sonido de una película* (1999), pág. 1.

y estéticos del sonido de una película, una obra teatral o un videojuego. En el caso del cine, el sitio web *filmsound* ([filmsound.org](http://filmsound.org)) señala que “el diseño de sonido está orgánicamente relacionado con la narrativa y la temática del film y tiene una integridad que no es posible conseguir si el trabajo se divide entre toda una burocracia”. En este sentido, *diseño de sonido* es, ante todo, una tarea de conceptualización y dirección. El diseñador de sonido tiene responsabilidades análogas a las del director de fotografía o el director de arte, y su trabajo abarca desde la pre-producción hasta la supervisión de la mezcla final. Muchos consideran a Walter Murch como el padre del diseño de sonido interpretado de esta manera, sobretodo por su trabajo en *Apocalypse Now*.

Por otro lado, diseño de sonido se entiende también como el conjunto de tareas necesarias para crear efectos sonoros “especiales”, ciertos sonidos específicos en una película que no se pueden generar solamente con el registro de un sonido natural. El trabajo de Ben Burtt, encargado de realizar los sonidos de sables láser, naves espaciales, robots y seres de otros mundos en la franquicia *Star Wars*, es el ejemplo más usado para ilustrar esta otra manera de entender el diseño de sonido.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> El crédito sound designer empezó a acuñarse en la industria Hollywoodense a finales de los setentas. El crédito de Burtt, en la primera entrega de *Star Wars*,



De alguna manera, aunque el término no existía, sus dos definiciones fueron aplicadas desde los primeros años del cine sonoro. Muchos textos mencionan que en *King Kong* (1933) se experimentó con sonidos de animales modificados (ralentizados, acelerados o reproducidos en reversa) para crear las vocalizaciones de la bestia. Mientras que en *El testamento del Dr. Mabuse* (1933) es evidente que Fritz Lang concibió la banda sonora desde la escritura del guión, como un elemento estructural orgánicamente relacionado con los otros recursos del cine.

de 1977, fue special dialogue and sound effects, pero para el segundo episodio, de 1980, ya consta como sound designer. El de Murch en *Apocalypse Now*, de 1979, también fue sound designer, mientras que en sus trabajos anteriores se le acredita como sound montage.

Hoy en día, en nuestro medio, dado que las producciones nacionales no suelen necesitar la creación de muchos efectos sonoros "especiales", el término "diseño de sonido" se suele usar como sinónimo de conceptualización y supervisión. Pero quizás se lo esté aplicando erróneamente en muchos casos, pues, aunque la mayoría de productores y directores declaran que el sonido es muy importante para ellos, son pocas las producciones que contratan a una persona responsable del sonido desde la pre-producción y pocos los directores que tienen un plan para el sonido. ¿Por qué razones? ¿Con qué consecuencias?

# APOCALYPSE NOW



En otro artículo, Randy Thom vislumbra unas respuestas:

*La mayoría de los directores tienen (porque la mayoría de las escuelas de cine no les enseñan de otra manera) una visión bastante estrecha de lo que es posible en términos de la utilización del sonido en sus películas. Y los que tienen grandes ideas sobre cómo el sonido podría utilizarse, tienden a ignorar cómo llevar esas ideas a la realidad del proceso de fabricación de una película. No saben cómo lograr que el sonido influya en las decisiones creativas de los otros oficios del cine. Demasiado a menudo solo verbalizan sus grandes ideas en post-producción, cuando ya es demasiado tarde para realizarlas plenamente. Así, el sonido termina siendo una especie de decoración aplicada a una estructura pre-determinada que fue diseñada con poca o ninguna conciencia de cómo incorporar al sonido en primer lugar. Por lo tanto, tenemos películas con volumen fuerte. Películas en las que la música, los efectos de sonido, y los diálogos chocan con más frecuencia que se potencian entre sí. Tenemos efectos de sonido ingeniosamente elaborados. (...) Tenemos una gran cantidad de personas que se hacen llamar diseñadores de sonido sin merecerlo. Pero tenemos muy poco diseño de sonido en el más amplio sentido del término. Porque la industria no está preparada para ello.<sup>7</sup>*

<sup>7</sup> Randy Thom, "What is the basic philosophy of sound design?", Filmsound (1999), [http://filmsound.org/articles/designing\\_for\\_sound.htm](http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm).

*Quizás, en nuestro país, con su producción más artesanal que industrial -lo cual presenta algunas evidentes ventajas creativas-, sea posible imaginar que cada vez más películas tomen en serio el sonido. Thom propone que un cineasta a quien le importe verdaderamente el sonido debe preparar su puesta en escena, su fotografía, su dirección de arte, su vestuario y su dirección de actores también con el sonido en mente y debe estar dispuesto a modificar las decisiones en estos oficios para que sus ideas sonoras puedan realizarse mejor. Debe contratar un colaborador que desde el comienzo del proyecto trabaje con el director en desarrollar ideas sonoras que puedan ser realizadas en coordinación con los otros recursos cinematográficos. Por supuesto que no todas las películas tienen que hacerse de este modo, hay excelentes directores que hacen películas de calidad sin otorgar a la banda sonora otra función que la de transmitir los diálogos de manera inteligible, pero los productores y directores que declaran que el sonido les importa, deberían revisar la manera en que lo están manejando en sus obras, Para que, como dice Thom, "el sonido sea una fuerza creativa conductora y no un parche".*