



Palabra Clave

ISSN: 0122-8285

palabra.clave@unisabana.edu.co

Universidad de La Sabana

Colombia

Thom, Randy

Escribiendo un gui3n para el sonido

Palabra Clave, vol. 16, n3m. 3, septiembre-diciembre, 2013, pp. 995-1008

Universidad de La Sabana

Bogot3, Colombia

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64930924012>

- C3mo citar el art3culo
- N3mero completo
- M3s informaci3n del art3culo
- P3gina de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Informaci3n Cient3fica

Red de Revistas Cient3ficas de Am3rica Latina, el Caribe, Espa3a y Portugal

Proyecto acad3mico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

# Escribiendo un guión para el sonido<sup>1</sup>

Screenwriting for sound

Escrevendo um roteiro para o som

Randy Thom<sup>2</sup>

Traductor:

Hernán D. Espinosa-Medina<sup>3</sup>

Publicación original:

Thom, R. (2011). "Screenwriting for Sound". En: *The New Soundtrack*, 1 (2), pp. 103-112. doi:10.3366/sound.2011.0013.

Disponible en: <http://www.eupublishing.com/doi/abs/10.3366/sound.2011.0013> [fecha de consulta: 12 de junio de 2013].

He decidido llamar a esta charla "Escribiendo un guión para el sonido" dada esta alocada teoría en la que he estado trabajando desde ya hace un tiempo. Se trata de una teoría radical en el mundo del cine: que el diseño sonoro no sólo debería suceder en la posproducción de una película o un video, sino que necesita suceder desde mucho antes, empezando desde el guión. Y si no sucede desde la escritura del guión, sí debería realizarse en la reescritura del mismo o, por lo menos, desde muy temprano en el proceso de producción, cuando aún hay tiempo para que las ideas sonoras puedan filtrarse y tener un efecto en las ideas creativas en todas las demás áreas de producción. Desafortunadamente, los realizadores de hoy en día sólo comienzan a pensar seriamente en el sonido durante la etapa a la que se conoce como posproducción. Para ese entonces las decisiones ya han sido tomadas e implementadas en todas las otras áreas y esto reduce y reduce el número de posibilidades disponibles para que la gente a cargo del sonido participe en la forma de contar la historia. Como resultado, en los proyectos el sonido se encuentra atado por una camisa de fuerza creativa en la que lo único que puede intentar hacer es decorar lo que ya existe, de-

---

1 Conferencia presentada en el marco del Beijing Film Festival en el 2011.

2 Diseñador sonoro. Entre las películas en las que ha trabajado se encuentran: Rio, Bolt, War of the Worlds, The Incredibles, Shrek 2 y Forrest Gump. Además es miembro del comité asesor de la revista *The New Soundtrack*, en la que se publicó el original de este artículo.

3 Magister en Guión y Desarrollo Audiovisual. Profesor, Universidad de La Sabana. [hernanem@unisabana.edu.co](mailto:hernanem@unisabana.edu.co).

corar lo que ya es un hecho consumado. Que yo sepa no hay ninguna gran banda sonora que se haya hecho de esa manera. Un diseño sonoro grandioso no es algo que se aplique cosméticamente a una pieza preexistente.

Entonces, la pregunta que debemos hacernos es ¿cómo nos aproximamos a este problema? ¿Cómo podemos asumir con seriedad el sonido desde el comienzo? Incluso empezando a pensar en el sonido desde el guión.

Yo empecé a investigar este asunto con toda seriedad hace algunos años, y una cosa interesante que descubrí está relacionada con la primera película en la que trabajé, *Apocalypse Now* (Coppola, 1979). En ese punto trabajaba en radio pública y, a mediados de la década de los setenta, me molía la cabeza tratando de encontrar la forma de entrar en la industria del cine. Finalmente hice una afortunada llamada telefónica a Walter Murch, a quien no conocía, pero de quien tenía buenas referencias. Él me contrató para trabajar en *Apocalypse Now*, lo cual sin duda fue uno de los eventos más afortunados de mi vida. Pero lo que yo no sabía, cuando comencé a trabajar en la película, era que la película había partido del guión de John Milius, quien había estudiado cine junto a George Lucas. En el guión de Milius hay muchos elementos que reconoceríamos más adelante en la película como la conocemos hoy en día. Entre éstos se encuentra la frase “Amo el olor del napalm en la mañana”, que claramente es una de las más grandes líneas en la historia del cine. Pero también había algunas diferencias muy marcadas entre lo que estaba en el guión de Milius y las revisiones hechas por Francis Coppola, el director.

La primera página es un buen ejemplo. En ésta, Milius describe la batalla entre los soldados americanos y vietnamitas en un pantano. En esa primera página hay referencias específicas a efectos de sonido –el sonido de insectos y el sonido de disparos al comenzar la batalla–. Dado que existen estas referencias específicas a efectos de sonido uno podría pensar que este es un guión amigable con el sonido. De hecho, yo creo que si ese primer guión se hubiera llevado a cabo al pie de la letra, la película no habría sido la proeza sonora que finalmente resultó ser. Aunque había referencias a efectos sonoros en el guión, dichos efectos sonoros no resonaban con los personajes en la pantalla de la forma en la que los sonidos de la versión de

Coppola sí resuenan. Y la razón por la cual los sonidos en la versión de Coppola sí resuenan es lo que los cineastas llaman ‘punto de vista’. Todos sabemos que en las películas hay tomas de punto de vista (PDV) en las que lo que la audiencia está viendo a través de la cámara es lo que se supone que uno o más personajes en la escena están viendo. Esa es la versión más literal de una toma de punto de vista. Pero hay otra forma de establecer la idea de un punto de vista: la idea es que lo que nosotros, la audiencia, estamos experimentando es lo que los personajes están experimentando en la pantalla.

El contraste entre la primera página de Coppola y la primera página de Milius es muy interesante porque, irónicamente, Coppola no hace referencia específicamente a ningún efecto sonoro. Para aquellos de ustedes que conocen la película, recordarán que comenzamos el aspecto visual viendo una línea de palmeras con una selva en el fondo. Coppola describe estas palmas escribiendo: “Es como si las estuviéramos viendo a través de un sueño”. Para mí, esa línea en el guión es lo que propulsa a *Apocalypse Now*, la versión que conocemos y amamos, a la estratósfera artística que ocupa actualmente, en una forma en la que el guión de Milius nunca habría podido hacerlo. En los siguientes minutos vemos una serie de imágenes: vemos las palmeras, vemos la explosión cuando se lanza napalm sobre éstas y vemos a un hombre acostado en su cama en un hotel en Saigón, que resulta ser el Capitán Willard interpretado por Martin Sheen. Nos damos cuenta de que está soñando, alucinando. Probablemente está ebrio; probablemente está drogado. Y gradualmente se nos ocurre que estas imágenes de helicópteros que vemos flotar sobre palmas ardientes están en la mente de Willard. Lo que estamos viendo y lo que estamos oyendo es lo que contiene el cerebro de este hombre. Es completamente una secuencia de punto de vista y, aunque pienso que la mayoría de la audiencia puede no registrar esto conscientemente, el mensaje logra llegar a ella.

El primer sonido que oímos en *Apocalypse Now*, sobre una pantalla negra, es el de un helicóptero dando vueltas a nuestro alrededor en el espacio de 5.1 canales. Pero lo que oímos en realidad no es un helicóptero. Lo que estamos oyendo es una simulación electrónicamente generada de las hélices del helicóptero. El sonido fue diseñado por Richard Beggs, un hombre que hizo muchas fabricaciones sonoras espléndidas para *Apocalypse Now*,

y lo hizo con una versión bastante temprana de un sintetizador Moog. En ocasiones, cuando les hablo a mis alumnos de esta secuencia, les pregunto: “¿Por qué el helicóptero sintetizado?”. Dios sabe que teníamos cantidades de grabaciones de helicópteros reales. Lo sé porque yo mismo hice algunas de esas grabaciones. ¿Por qué Francis Coppola y Walter Murch, el gurú entre nosotros, quien estaba a cargo del sonido de *Apocalypse Now*, decidieron usar ese helicóptero sintetizado? La respuesta, por supuesto, es que así es como Willard está oyendo en su sueño febril; él oye este extraño, fantasmal y estilizado helicóptero dándole vueltas. Y ese mensaje logra llegar incluso a los miembros de la audiencia menos sofisticados. Ellos se dan cuenta, en algún nivel, de que este extraño helicóptero está en la mente de Willard. Coppola decidió no seguir con la, más o menos, sencilla película de guerra de Millius; en cambio decidió contar la historia a través del punto de vista de la experiencia de los soldados americanos en Vietnam. Esta decisión fue lo que abrió de golpe las puertas, permitiéndole a Walter Murch hacer el trabajo magnífico que él y el resto del equipo hicieron. Entre más he pensado en esto con el pasar de los años, más me he dado cuenta de que fue la escritura de guión para el sonido de Coppola la que abrió esas puertas.

Sidney Lumet, el gran director que murió recientemente, fue entrevistado por Terry Gross en la American Public Radio hace algunos años. Una de las preguntas de Gross fue: “¿Y, qué hay del sonido en sus películas?”. Lumet fue bastante despectivo con la gente del sonido, y dijo que como director uno debía estar pendiente de ellos o de lo contrario echarían a perder la película. Pero también dijo que ocasionalmente pasaban cosas maravillosas en la mezcla sonora de las películas, como por ejemplo en *Apocalypse Now*. Mientras escuchaba esto quería tomar el radio y gritar “Sidney, la magia sonora de *Apocalypse Now* fue creada mucho antes de la mezcla. ¡Comenzó con el guión!”.

Veamos la secuencia de apertura de *Apocalypse Now* y diré un par de cosas más después de esto.

### **[Clip de *Apocalypse Now*, 10 minutos de la apertura.]**

Una de las cosas que espero que hayan notado durante esta secuencia es la maravillosa transición entre los diferentes tipos de sonidos que apare-

cen mientras Willard está tendido en el cuarto de hotel en Saigón. Oímos las motocicletas a través de la ventana cuando pasan por la calle. Oímos las bocinas de los autos y después, mientras Willard describe cómo es estar en la selva, las bocinas de los autos se convierten en un croar de ranas y las motocicletas se transforman en mosquitos. Parte de este cambio es muy sutil, es un trabajo maravilloso el que hizo Walter Murch. Ese trabajo no habría sido posible si Coppola no lo hubiera establecido en el guión y si no le hubiera dado al guión algo de espacio para respirar.

Otro elemento que espero que hayan escuchado en la secuencia es la pequeña mosca zumbando en la ventana mientras Willard está diciendo “Saigón, mierda, sigo en Saigón”. ¡Quiero que escuchen a la mosca zumbando en la ventana porque yo duré una semana grabando esa mosca! Cuando Walter me pidió que la grabara yo ni siquiera sabía de dónde sacar moscas, así que tome una red para cazar mariposas y la tendí detrás de los restaurantes en la sección de Fisherman’s Wharf en San Francisco. Logré atrapar algunas moscas y construir un pequeño hábitat para moscas en el estudio. Como Walter quería oírlas zumbar contra vidrio, y mosquitero, y madera, y cortinas, yo creé todas estas pequeñas superficies para que las moscas pudieran zumbar. Estoy muy orgulloso de ese zumbido de mosca, así sea muy sutil.

Otro elemento para notar en la secuencia es la hélice del ventilador de techo –que de alguna manera produce mágicamente el sonido del helicóptero–. Aunque Francis describe la hélice del ventilador de techo en el guión, él no sugirió que podríamos escuchar el sonido del helicóptero sobre éste. Pero esa toma de punto de vista, mientras Willard yace sobre su cama mirando el ventilador en el techo, es una invitación a usar aquello que resulta ser un motivo recurrente de helicópteros en la película.

Una reciente película de animación hecha por Dreamworks llamada *How to Train Your Dragon* (DeBlois y Sanders, 2010) es un ejemplo excelente de cómo una participación temprana del sonido puede hacer una gran diferencia. En esta película, un joven que vive en una aldea vikinga –cuya existencia gira en torno a luchar con dragones que constantemente los atacan– se hace amigo de un dragón. La historia trata esencialmente

sobre la relación del joven y su dragón. El nombre del dragón es Toothless porque al comienzo el joven piensa que éste no tiene dientes. Pero de hecho Toothless sí tiene dientes. Además, hay más o menos una docena de especies de dragones que aparecen en la película. Así que yo, y las demás personas que estaban trabajando conmigo en la película, necesitábamos diseñar vocalizaciones para esos dragones. Los dragones no hablan en ningún idioma pero sí gruñen y chillan. Cada una de esta docena de especies de dragones se ve y suena diferente de las demás. Se me ocurrió que la mayoría de las animaciones americanas comienzan esencialmente con una obra de radioteatro y que luego los animadores animan las voces. Como íbamos a tener dragones ‘hablando’ en la película –aunque no iban a estar articulando palabras–, ¿por qué no empezar con una especie de radioteatro en hablado de dragones, o por lo menos empezar con voces de dragones, para inspirar a los animadores? Así que empecé a producir vocalizaciones de dragones para esta película aproximadamente tres años antes de su estreno. Ciertamente no estuve trabajando continuamente en la película por tres años, pero sí trabajaba por uno o dos días haciendo unas cuantas vocalizaciones de dragones y luego las enviaba a los animadores. Ellos las escuchaban y algunos de los sonidos los inspiraban un poco y otros no. Después, ellos producían algo de animación a las partes que les parecían inspiradoras y me las enviaban. Estos segmentos me inspiraban y con ello desarrollaba más las voces, y así, este ir y venir continuó aproximadamente por tres años. El resultado fue que los personajes dragones fueron más vividos y mucho más interesantes de lo que habrían sido si hubiéramos hecho el sonido de la película en la forma tradicional, que hubiera sido esperar a que los animadores creasen estos dragones en su imaginación y nosotros simplemente hubiéramos tenido que imaginarnos los sonidos que encajaran con la apertura de la boca y con su aspecto.

En este clip, el joven se acerca tímidamente al dragón e intenta hacerse su amigo y se nota que el dragón tiene algunas dudas sobre si esta amistad va a funcionar.

### **[Clip de *How to Train Your Dragon*.]**

Probablemente notaron que en el clip hay poco o nada de diálogo. Es muy común que un director se me acerque con una escena que es más o menos

diálogo continuo y me pida que encaje de alguna manera algo de diseño sonoro en ésta. Eso nunca funciona realmente porque hay algo de la voz humana que atrae y que obliga a otros humanos a que la escuchen. Una voz casi siempre tomará prioridad sobre otros sonidos e, incluso si no se puede entender bien lo que la voz dice, la audiencia utilizará toda su habilidad para intentar escuchar la voz y percibirá muy poco o nada de los demás sonidos, sin importar cuánto más esté sucediendo en éstos. Constantemente escribo en mi blog junto con directores que están diseñando escenas esperando que sean lo suficientemente poderosas en términos sonoros y les sugiero que por lo menos mantengan el diálogo tan económico y tan eficiente como les sea posible. Esta es una de las técnicas principales para abrirle la puerta al diseño sonoro.

Por su puesto, lo contrario también puede ser cierto. Quiero decir, una voz también puede ser diseño sonoro. Un ejemplo de esto es *The King's Speech* (Hooper, 2010). Al comienzo de la película oímos al rey hablarle a un micrófono y oímos cómo su voz es transmitida a través de un sistema de perifoneo, reverberando y reverberando a su alrededor y enfatizando, para su desgracia, su tartamudeo –forzándolo a escuchar su tartamudeo una y otra vez–. Esa corta secuencia, esos dos minutos, fue lo que hizo a la película merecedora de una nominación para los premios de la academia en la categoría de sonido. El resto de la película es un trabajo perfectamente competente, pero ese fue el momento que se destacó en términos de sonido y diseño sonoro y es un muy buen ejemplo de diálogo como sonido.

De vuelta a *How to Train Your Dragon*. Tenemos este dragón, Toothless, expresando un amplio rango de emociones. A veces es arisco, a veces es amenazante, a veces es curioso, a veces se divierte o está perplejo. Así que el equipo de sonido tenía el reto de crear una vocalización creíble que funcionara para todas esas situaciones. Seguramente hubiéramos podido usar un humano que hiciera todos los sonidos, pero el problema está en que en algún nivel la audiencia siempre sabe que eso que están oyendo es un humano. Así, usualmente recurrimos al uso de vocalizaciones animales de distintos tipos. Quiero decir, de bastantes tipos. En esa secuencia se pueden oír un camello, una ballena, un elefante, un caballo, un tigre, ¡y a mí! Recurrimos a humanos cuando encontramos una emoción que no po-



demos obtener de alguna manera con un animal. Es difícil obtener vocalizaciones de ‘divertido’ de la mayoría de animales. ‘Amenazante’, por otro lado, es bastante fácil de obtener. Dado que probablemente ninguna criatura pueda producir el rango de sonidos que necesitamos, se debe recurrir a obtener partes de éstos de una variedad de criaturas. El reto es lograr que todas estas partes parezcan venir de una sola criatura, hacer pequeñas transiciones, pequeños fundidos cruzados entre el camello y el elefante y el caballo que no generen ninguna alerta: “Uh-oh, esto suena a una variedad de animales en vez de a un solo animal”.

En realidad no es un secreto, solamente algo de trabajo duro nos permite hacer esto: mucha edición. Uno escucha cientos y cientos de grabaciones de animales y luego comienza a intentar juntarlas en una secuencia. Como siempre pasa en todas las artes, algunos accidentes afortunados te dan los mejores momentos. Yo tiendo a trabajar rápidamente en una secuencia como esta y también animo a los editores que trabajan conmigo a trabajar rápidamente, sin pensar demasiado al respecto, únicamente cortando y pegando sonidos. Juntando el elefante al caballo y al tigre –y haciendo esto sin pensar demasiado en ello–, normalmente uno ya se encuentra a un 25% del camino recorrido. Uno tiene unos cuantos momentos, unas cuantas transiciones que funcionan perfectamente. Después uno vuelve y arregla el otro 75% y simplemente se trata de mucho, muchísimo trabajo. La herramienta principal para hacer que estas transiciones funcionen es el cambio de tono. Si se tiene una vocalización de elefante o de ballena, y se necesita llevar esto a algo un poco más simpático, que va a tener que ser producido por una persona, entonces probablemente se va a necesitar subir el tono por lo menos al puro final, en la cola final, de la vocalización de la ballena, o la vocalización del elefante, y se necesitará bajar el tono del comienzo de la vocalización humana, de tal manera que las dos tengan aproximadamente el mismo registro –entonces se tiene la esperanza de que parezca creíble–. Para aquellos aficionados en la audiencia a quienes les interesan estas cosas, el *software* que usualmente utilizo hoy en día para esto se llama Pitch ‘n Time. Es una pieza común del *software* de ProTools. Usualmente trato de no caer en hablar demasiado de la tecnología en estas sesiones, así que posiblemente esa sea mi primera y única desviación de dicha regla.

En ocasiones, en una secuencia como esa, las respiraciones pueden salvarle la vida a un editor de sonido. En un par de esas transiciones, un respiro nos dio una pausa suficiente para que las personas no cuestionen la transición de un tipo de animal a otro, y las respiraciones le dan un respiro de vida, por así decirlo, a la criatura. Uno nunca quiere ser un esclavo de las respiraciones en una secuencia como esta y sentir que se debe mantener a la criatura respirando todo el tiempo, porque, créanme, el público no se va a sentar ahí preguntándose “¿Por qué no he escuchado a Toothless respirar hace tiempo? ¿Cómo lo estará haciendo?”. Hay demasiadas cosas sucediendo para que aparezca esta pregunta. Sin embargo, las respiraciones pueden ser bastante útiles.

La siguiente película de la que quiero hablar es *Wild at Heart* de David Lynch (1990). Barry Gifford, quien escribió la novela en la que se basa la película, me dijo desde el comienzo que el fuego era un tema importante. Esto fue cuando él, David Lynch y yo estábamos comenzando a hablar del sonido para la película. Al comienzo del proyecto, empecé a experimentar con una variedad de sonidos de fuego, grabando sonidos de fuego y modificándolos de diferentes maneras –alterarles el tono claramente fue uno de los métodos que usé–. Después le mostraba estos sonidos a Lynch y él me señalaba cuáles le parecían inspiradores y cuáles no. David Lynch es sin duda un director que piensa en términos de sonido. Normalmente me he encontrado con que los directores que vienen de las artes visuales también tienen un talento para el sonido; él es uno de éstos.

### **[Clip de *Wild at Heart*, primeros 33 segundos de película.]**

Esta película se trata de elementos que están fuera de control, salvajes. David dijo que no quería utilizar música en este momento [el que se muestra en el clip] sino que quería que los efectos de sonido fueran la música, lo cual me encantó, por supuesto. Entonces hice lo que normalmente hago para comenzar a trabajar en una secuencia. Comencé a escuchar sonidos de manera más o menos aleatoria, con el tema general de la secuencia en la mente. No me fijé en categorías particulares de sonidos, simplemente iba dando clics en la enorme librería de sonidos con la que contamos en Skywalker Sound, donde trabajo. Lo que sucede cuando hago esto es que

inevitablemente oigo sonidos que me dan ideas que no hubiera tenido si me hubiera aproximado al trabajo en una forma más metódica. Podría decirse que en esto tengo una influencia de John Cage. Tal vez sí tengo dicha influencia. Ciertamente uso una especie de operación al azar para comenzar estas secuencias. El pulsante y rugiente sonido que se escucha cuando el personaje está en llamas es una máquina operando, un poco modulado en términos de volumen, pero al final sólo se trata del sonido de una máquina. Claramente escuchamos algo de fuego en esta secuencia, pero David y yo no queríamos esclavizarnos a lo que se ve en la pantalla. Así que no queríamos que apareciera fuego y sólo fuego –aunque claramente es el elemento principal que se ve allí–. Entonces, hacia el final de la secuencia, oímos un sonido como de campana distorsionado, que en realidad es el sonido de una botella de vino cayendo por unos escalones un poco ralentizado. Todo eso se logró a través de escuchar grabaciones al azar y de probar combinaciones de sonidos hasta que algo encajó emocionalmente.

Es curioso como el sonido suele ser encasillado, y las personas que trabajan en sonido suelen ser encasilladas como ingenieros o técnicos. Todos somos conscientes de que la ingeniería es crucial para casi cualquier oficio y todos necesitamos tener habilidades para manejar la tecnología. Pero es erróneo concebir a la gente que trabaja con el sonido como puramente ingenieros o puramente técnicos, porque ese simplemente no es el caso. Como editores de sonido y diseñadores sonoros que trabajan en una película, la mayor parte de nuestro tiempo se invierte en tomar decisiones artísticas. Claramente no acertamos en todas las decisiones, pero eso no quiere decir que no sean decisiones artísticas. Antes de mostrarle una secuencia de sonidos a un director, he tomado cientos de decisiones artísticas sobre esos sonidos. Así que aún me impresiona cuando oigo, por ejemplo, alrededor de la época de los premios de la academia, a alguien que se refiere al sonido como a una categoría técnica, porque no es una categoría técnica.

Casi nunca se da que un director escoja rodar en una locación particular por el sonido. Supongamos que estamos haciendo una película sobre acerías y la gente que trabaja en las acerías. Supongamos que se le ocurre al escritor, o al director, que debería haber una escena de fiesta en la casa de

alguien que trabaja en una acería. Una de las posibilidades sugeridas por este escenario es que haya algunas personas en la fiesta que han estado trabajando en la acería por un largo tiempo y que están tan familiarizadas con el sonido monstruoso que se oye en la distancia que ya ni siquiera lo perciben. También habría personas en esta fiesta que son nuevas a esta zona y que se sorprenden por el impacto sonoro que la acería tiene en este lugar; no pueden creer que haya personas capaces de vivir allí. Esa situación podría ser interpretada en una forma dramática o podría ser interpretada para comedia; presenta todo tipo de posibilidades interesantes. No puedo evitar preguntarme por qué cada vez hay más guionistas y directores que no piensan en escoger sus locaciones basados en las posibilidades sonoras que éstas ofrecen. Así que si ustedes conocen a alguno de ellos, por favor úrjanlos a que hagan esto.

Pasemos a una clase de películas diferente, *Ice Age* (Saldanha y Thurmeier, 2009). Ha habido varias películas de *Ice Age*. Yo no trabajé en la primera, pero trabajé en la segunda y la tercera, y en la cuarta, que está en desarrollo. Uno de los elementos maravillosos de las películas de *Ice Age* es el personaje llamado Scrat. Muchos de nosotros aún estamos enamorados de los dibujos animados de Warner Brothers en los que aparecen Wile E. Coyote y el Correcaminos, en parte por el maravilloso y estilizado sonido que se creó para estos dibujos animados. Sin embargo, la mayoría de los directores de animación contemporáneos no quieren que sus películas suenen como dibujos animados. Una de las cosas que los directores de animación me dicen típicamente cuando me reúno con ellos es “quiero que mi película suene como una película hecha con actores reales”. Nunca he tenido las agallas para preguntarles: “¿por qué quieren eso?”. Pero, por mucho que todos ellos respetan el maravilloso trabajo en esos dibujos animados tan estilizados, suelen creer que es casi imposible sostener ese nivel de comedia pintoresca a lo largo de todo un largometraje. También puede ser porque están tratando de sobrepasar la brecha entre las películas animadas y las películas hechas con actores reales. Casi todos los directores me dicen: “no puede sonar como un dibujo animado. Dibujo animado es un término grotesco. Quiero que mi película suene como una película de actores reales.”

Pues, las secuencias de Scrat son una excepción a todo esto. Scrat es mucho más que un guiño a esas películas de la Warner Brothers. Estas secuencias toman direcciones completamente propias. Por mi lado estas secuencias me dan la oportunidad de divertirme diseñando estos sonidos en un mundo que no tiene que obedecer a las leyes de la física y donde puedo manipular los sonidos tanto como se me antoja. En la secuencia que vamos a ver, un Scrat macho y una Scrat hembra luchan por una bellota que ambos quieren. Se encuentran en un campo de lava y, como verán, flotan en burbujas de lava.

### **[Clip de *Ice Age*, Secuencia de Scrat.]**

Puede que hayan notado que la mayoría de secuencias que estamos viendo tienen muy poca música o no la tienen. Esto es en parte porque soy un especialista en diseño sonoro y el diseño sonoro es el tema del que me gusta hablar. También debería aclarar que no odio la música en las películas, ni odio a los compositores de música para cine. Pero sí pienso –y muchos de los compositores con los que he hablado están de acuerdo conmigo– que frecuentemente la mejor forma de aproximarse a una secuencia en términos de sonido es permitirle dominar a una sola categoría de sonido en cada instante, ya sean los diálogos, o la música, o los efectos sonoros, en vez de intentar gastar toda la munición de un solo golpe. Es muy frecuente trabajar con directores inseguros que piensan que su película va a ser mejor si cada momento tiene tantos elementos sonoros condensados como sea posible, en estos casos intentamos convencerlos de abandonar esa idea; a veces lo logramos, a veces no. Por otro lado tenemos a estos directores sabios, como Carlos Saldanha, quien dirigió *Ice Age*, y Bob Zemeckis, quien dirigió *Contact*, y con quienes he trabajado desde hace tiempo.

La película *Contact* (Zemeckis, 1997) se adaptó de un libro escrito por el astrónomo Carl Sagan. El personaje principal en la historia es interpretado por Jodie Foster, quien interpreta a una astrónoma que se dedica a descubrir si hay otras formas de vida inteligente en el universo. Ella es una voluntaria para tripular una máquina concebida en unos diseños enviados desde otra galaxia, que la transportaría, por medio de un agujero de gusano, a través del tiempo y el espacio, directo a otro lugar en el universo. La siguiente secuencia muestra dicho viaje. Éste es un buen ejemplo de escri-

tura de guión para el sonido en varios aspectos. De hecho, la otra noche estaba hablando con James Hart, el guionista de la película, en el Beijing Film Festival. Estábamos hablando sobre *Contact* y Sagan. Por supuesto, yo me encajé en hablar sobre el buen uso del sonido en términos del diseño total de la película y él estaba hablando del uso, como él lo veía, de los silencios en la película, en lo que estaba pensando mientras escribía esta secuencia particular.

Una vez más, esta es una secuencia que ejemplifica efectos de sonido. Tiene algo de diálogo y tuvimos que asegurarnos de que el diálogo fuera tan claro como fuera posible, dado el hecho de que ella está pasando por estos espacios extraños que producen sonidos extraños. Pero también les pido que presten atención al uso del silencio en la secuencia. Algunas veces no hay ningún sonido y creo que muchas veces ese es el mejor de los diseños sonoros. Veamos la secuencia de *Contact*.

### **[Clip de *Contact*, secuencia del agujero de gusano.]**

Este es un ejemplo del arte del sonido influenciando otras áreas desde etapa temprana en el montaje. En este caso tuve la oportunidad de ver algunos experimentos tempranos de los efectos visuales de la secuencia. Cuando empecé a ver los efectos visuales que estaban realizando los artistas con esta secuencia en el agujero de gusano me asusté un poco porque había cientos de elementos apareciendo al mismo tiempo y ninguno de estos elementos era más brillante que los demás. Supe entonces que esto iba a ser un problema para mí, porque para poder darle un poco de sentido de movimiento sonoro tenía que ser capaz de crear una especie de efecto Doppler artificial, en el que el tono de un sonido cambia mientras éste pasa frente a nosotros, como la bocina de un auto o un tren al pasar frente a un espectador. No se puede hacer un efecto Doppler perceptible sobre veinte sonidos simultáneos. Así que tranquilamente le sugerí al director que algunos de estos objetos voladores fueran más brillantes que los demás. Entonces, sonoramente, yo podría concentrarme en estos y hacer el efecto Doppler para aquellos que realmente ayudarían a reforzar la sensación de movimiento. Afortunadamente, creo que Bob Zemeckis estaba pensando exactamente lo mismo antes de que yo hablara.

Les cuento esto porque es un ejemplo de una sugerencia que hago desde el sonido, la cual afecta el aspecto visual de la película. Creo que esto debería suceder más seguido porque la tragedia central del sonido para cine es que el sonido se ve afectado por todas las demás áreas de producción, pero se le dan muy pocas oportunidades de afectarlas a ellas. Es mejor colaborar que ser la cola del tren, la cual todavía somos en muchas ocasiones.

Aquí termino, pero antes de despedirme quiero que les demos un sentido aplauso al personal del Beijing Film Academy, quienes han trabajado muy, muy duro para organizar este evento. También doy las gracias a The School of Sound. Por favor vuelvan a invitarme porque me encantaría estar allí en persona la próxima vez.

[Aplausos.]

## Filmografía

Coppola, F. F. (1979). *Apocalypse Now*. EE. UU.: American Zoetrope Studios.

DeBlois, D., y Sanders, C. (2010). *How To Train Your Dragon*. EE. UU.: Dreamworks Animation.

Hooper, T. (2010). *The King's Speech*. Reino Unido: See-Saw Films.

Lynch, D. (1990). *Wild at Heart*. EE. UU.: PolyGram Filmed Entertainment.

Saldanha, C., y Thurmeier, M. (2009). *Ice Age 3*. EE. UU.: Twentieth Century Fox Film Corp.

Zemeckis, R. (1997). *Contact*. EE. UU.: Warner Bros. Pictures.