

Manipular con fundamentos. Procedimientos y operaciones de sonido en la realización audiovisual

Germán Suracce

Arkadin (N.º 5), pp. 109-119, agosto 2016. ISSN 2525-085X

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/arkadin>

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata

# MANIPULAR CON FUNDAMENTOS

## Procedimientos y operaciones de sonido en la realización audiovisual

**GERMÁN SURACCE**

germansuracce@gmail.com

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 28/01/2016 | Aceptado: 12/04/2016

### RESUMEN

Las nuevas herramientas digitales proveen al sonidista de recursos invaluable para operar sobre todos los parámetros sonoros involucrados en la construcción de la banda sonora de un film. Esta ductilidad provoca un malentendido frecuente, que es la creciente confianza en que dichas herramientas pueden arreglar *todos* los problemas. Sigue siendo necesario atender a cada una de las situaciones que van a afectar al plano de lo sonoro y fortalecer el trabajo coordinado con el equipo responsable del sonido para no tener que atacar en la postproducción inconvenientes que debieran resolverse en etapas previas. En este artículo se repasan las instancias que componen el proceso, las herramientas con las que se cuenta para llevarlo adelante, los problemas más frecuentes y las posibilidades de solución para conseguir una construcción sonora que haga crecer a la película en sus posibilidades narrativas y en su valor estético.

### PALABRAS CLAVE

Sonido; postproducción; herramienta digitales; solución de problemas



Esta obra está bajo una Licencia  
Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivar 4.0  
Internacional.

Una de las frases que se ha convertido casi en una máxima y que es utilizada hasta el hartazgo por docentes, por estudiantes de cine, por profesionales y por otros es la propuesta de Jean-Louis Comolli<sup>1</sup> que reza lo siguiente: «Encuadrar es siempre esconder». En un sentido muy reducido sobre esta cita, para el lector será sencillo entender que, por medio del encuadre, sucede una operación de selección inevitable: aquella de presentar escenarios, acciones, objetos, etcétera, que son (o deberían ser) revelados de forma intencional por quien propone mostrar ese mundo por medio de esa mirada parcial. Tal selección tajante, sin duda, oculta, producto de la naturaleza misma del dispositivo captor y de exhibición. Sin pretender el desarrollo de una teoría de la exhibición, la pantalla también esconde.

La naturaleza del sonido es una muy diferente a la de la imagen. No quiero transformar estas líneas en una descripción de los fenómenos físicos que explican ambas dimensiones; tampoco en un detalle de los esfuerzos que la historia de la humanidad hizo para poder capturar la luz y, posteriormente, el sonido. Diré, al menos, que el sonido es, en el mejor de los sentidos, un ente invasor. Aparece sin demasiadas excusas, perturbando el aire que nos rodea, el cual oficia de mecanismo de transporte hacia nuestros oídos. Esta incapacidad, la de no poder encuadrarlo, hizo nacer otra serie de operaciones de grabación o de montaje para producir selecciones. Y siempre estas selecciones/decisiones deberían seguir los planteos estéticos delineados por el director o por el realizador.

El problema siempre fue el mismo. ¿Cómo hacer que esos sonidos que salen de la pantalla o que provienen de la sala se entiendan como propios de la película? Es natural que las películas, cuando la planificación, el diseño o los tratamientos fallan, expulsan hacia fuera todo aquello que les es ajeno y delaten que estamos asistiendo a una creación artificial de un relato manipulado. No incluyo dentro de este grupo de películas o de audiovisuales aquellos a los que se han referido Juan Miguel Company y José Javier Marzal, quienes sostienen que en dichas películas las dimensiones narrativa y poética perdieron fuerza respecto a la dimensión espectacular, «donde lo escópico –la exhibición del efecto o golpe visual, para goce del ojo del espectador– se ha constituido en principio regulador de la estructura del relato filmico» (Company & Marzal en Rubio Alcover, 2006: 29).

Somos conscientes de la manipulación audiovisual, pero respetamos y entendemos el código y las formas de representación.

Lo maravilloso del cine (y de las artes audiovisuales) es que se nos permite, por medio de múltiples técnicas, manipular los registros, alterar aquello que era de una forma para que sea de otra y, luego de varias operaciones intencionales, construir un verosímil que, de otra forma, no pudo haber existido o donde hubiera sido prácticamente imposible la captura de imagen y sonido por los desafíos que tales registros implicarían. Los ejemplos nos sobran y no los mencionaré aquí. Dejo abiertas al lector las posibles reflexiones sobre los convencionalismos en la noción de realismo y cómo este tipo de artes busca establecer un conjunto de normas y técnicas, con el esfuerzo (podría ser el eje de otra discusión) de representar la realidad sin intervención ni mediaciones. En palabras de Ángel Rodríguez Bravo:

---

<sup>1</sup> Jean-Louis Comolli utiliza frecuentemente esta expresión, la cual toma, a su vez, de André Bazin, quien ha expresado que «*Le cadre c'est un cache*», lo que también podría traducirse como «El cuadro es una máscara», en el sentido de que enmascara tanto como muestra. Para más información, ver: *Filmar para ver* (2002); «*Filmer le travail: "Wonder" ou «"Montrer, c'est cacher"»* (2005); ambos de Comolli (N. de la E.).

[...] la comunicación audiovisual es la técnica de engaño más compleja, más extraordinaria y más verosímil que se ha conseguido a lo largo de la historia de la humanidad. Su lenguaje trabaja con la propia esencia perceptiva de la realidad, capturando las formaciones sensoriales que emanan de los objetos, para componer con ellas narraciones que nos hacen oír y ver cosas que en ese momento y en ese lugar no existen, o que quizá no han existido ni existirán jamás, pero que percibimos como si fuesen la realidad misma (Rodríguez Bravo, 1998: 13).

Esta posibilidad, la de intervenir y manipular todo aquello que se puede registrar, tiene una doble faceta. Por un lado, con las herramientas de las que actualmente se dispone, abre un número enorme de oportunidades creativas y permite proponer que un material viaje por varios caminos narrativos hasta encontrar la forma que sólo a ese audiovisual le pertenece, que le es propia por las decisiones del director, por las decisiones del productor y, por supuesto, por las decisiones del resto de los equipos (incluido el de sonido) que participan de la realización de una película.

Por otro lado, esta aparente democratización del acceso a la tecnología genera confusión y, más peligroso aún, construye y aporta a la idea de que con un conjunto de aparatos o de dispositivos y una serie de operaciones simples se llega a la creación de una banda de sonido coherente que, sin demasiadas complicaciones, funciona. Asistimos a aseveraciones del tipo «lo arreglamos en postproducción» o «lo borramos luego», afirmaciones que todo especialista de la imagen y/o del sonido seguramente desterrará con uno o varios ejemplos desalentadores.

Además, la creciente digitalización de herramientas que antes eran costosas piezas de *hardware* hizo crecer el fenómeno de pequeños estudios con un potencial tremendo. Esto per se no es malo; sin embargo, hay que considerar que la acumulación de una equis cantidad de sistemas o *softwares* no prometen, por el simple hecho de tenerlos, buenos resultados. Hay entonces un claro problema conceptual del que tenemos que hacernos cargo no sólo los profesionales y docentes de las carreras de imagen y sonido, que es aquel que indica que no importa qué hayamos hecho durante la realización, ya que luego podemos arreglar y perfeccionar las diferencias, limar todo tipo de deficiencias, etcétera.

Esta noción nace de un mal entendimiento de las tecnologías digitales. Un estimado colega se refería a esto diciendo «no proponer soluciones digitales a problemas analógicos». Este error arrastra hacia la etapa de postproducción todas aquellas problemáticas que debieron resolverse previamente. Creo que este inconveniente surge de una concepción simple de la postproducción, viéndola como un hecho normal y posterior al rodaje: «La fase que sigue al rodaje de una película» (McGrath, 2001: 7). Podríamos revisar a Dominique Villain, a David Bordwell y a otros. Sorprendentemente, encontraremos definiciones muy similares a ésta que, si bien no es su terreno abordar las especificidades propias de cada área, no es suficiente para echar luz sobre los pormenores de las tareas desarrolladas en estas etapas ni de los motivos que las motorizan.

## LOS TRES PILARES

El inicio de toda producción audiovisual tiene lugar al momento de la gestación del proyecto, en su previa de producción, comúnmente por medio de un guión literario, que

da pautas claras sobre qué es lo que sucederá, que detalla las acciones de los personajes y que especifica cuándo ocurrirán y dónde tendrán lugar dichas acciones. De esta forma, los sonidistas tenemos la posibilidad (si fuimos llamados a tiempo para intervenir) de interactuar con los equipos de dirección y de producción para proponer formas de registro acordes a las acciones, a la cantidad de personajes, de decorados o de locaciones, etcétera. Es fundamental para nosotros, los sonidistas, intervenir lo más tempranamente posible en la producción, ya que parte del problema de la post manipulación de los materiales producidos en el rodaje depende, en un porcentaje importante, de las decisiones que se toman en este momento. Nos preocupa, en esta instancia, controlar todas las fuentes de ruido que contaminarían nuestras grabaciones, la calidad acústica de las locaciones (y su posible tratamiento), los traslados entre o dentro de los decorados y todo aquello que influya de forma directa sobre el resultado de sonido [Figura 1].



Figura 1. Sound Devices 788T. Grabador (tecnologías de grabación)

Hoy, tristemente, por este mal entendimiento del uso de herramientas (a las que me referiré más adelante), estamos acostumbrados a recibir materiales cargados de ruido, con fondos altamente contaminados, con diálogos con poca inteligibilidad ya sea por problemas acústicos no tratados o por mala praxis del equipo de sonido. Y la lista podría extenderse con otros ítems tan problemáticos como los anteriores.

Cuando concluye el rodaje, lo corriente es que luego se proceda al montaje de la imagen. Es imperioso que todos los materiales sean correctamente nombrados antes de comenzar esta tarea, ya que pueden generarse errores que, o son irremontables o cuestan tiempos que son económicamente incosteables.

En este lugar también se toman decisiones sobre el sonido. La primera de ellas es, justamente, elegir la imagen y su sonido directo correspondiente. Debo admitir que, por desgracia, el procedimiento de selección de las piezas del montaje no siempre sigue el criterio de montar la mejor imagen con el mejor sonido. Infelizmente, muchas veces nos encontramos con que la imagen cumple con los cánones estéticos y técnicos necesarios, pero que el sonido dista mucho de eso. Podemos enfrentarnos, también, a situaciones en las que el montajista, o la persona encargada de este rol, no es disciplinado en cuanto al orden y a la

estructura de sus pistas de sonido por lo cual, como es obvio, esta tarea recae en quienes reciben el material en un momento posterior.

La segunda decisión es la de incorporar al audiovisual materiales, como músicas, efectos o ambientes que servirán para que el director pueda estructurar la película y verla funcionar. El problema en este punto reside en que, muchas veces, los sonidos incorporados (que deberían ser en su mayoría temporarios) no son de calidades aceptables, no respetan los criterios planteados por el director de sonido y es posible que el director o que otros miembros del equipo se familiaricen tanto con esos efectos que luego se nieguen a quitarlos.

Luego, en un proyecto típico, recibiríamos por parte del montajista una copia fiel del montaje (con otros materiales de intercambio) para armar el sonido definitivo de la película. Aquí es donde la mayoría del universo sonoro de un material se construye como tal. Utilizo de manera intencional el término construcción porque esta elaboración no surge mágicamente ni tampoco es la consecuencia de sólo una serie de decisiones técnicas, sino que en estas propuestas intervienen muchos saberes combinados, tanto técnicos como estilísticos, en donde están jugando en conjunto no sólo la formación profesional de quien toma las decisiones sino también hasta los propios condicionamientos culturales del director de sonido y equipo (entiéndase por esto las condiciones socio culturales del entorno que afectan a los individuos, creencias, valores, actitudes, usos y costumbres, educación, participación, etcétera).

Más allá de lo expuesto, en esta etapa tendremos como tareas a desarrollar la edición de diálogos (trabajar con lo que proviene del sonido directo y los posibles agregados de doblaje), la grabación y la edición de efectos (Foley y ambientes), la incorporación de la música (que implica la relación con él o los músicos) y las consecuentes decisiones de mezcla que darán como resultado el sonido definitivo de la película. Veremos cómo, semana a semana, ésta crece sustancialmente y adquiere un carácter único que es ni más ni menos que la «personalidad sonora» de este material.

Dicho lo anterior, es claro que cada una de estas tareas no debería ser resuelta por una sola persona, sino que deben conformarse equipos con profesionales entrenados para resolver las eventualidades que se agrupan en cada etapa. Este entrenamiento no debe ser concebido ni enfocado sólo desde el factor técnico. Es necesario un balance entre el conocimiento de las herramientas y los recursos técnico-expresivos puestos en marcha a la hora de resolver problemas. Ampliando este apartado, afrontamos también la situación actual de los presupuestos que se asignan al área sonido (que se achican permanentemente y que han motivado en nuestro país una serie de reuniones profesionales con el motivo de conseguir acuerdos y regulaciones) como así también las pretensiones, por parte de la producción, de resolver un cronograma de postproducción en términos a veces imposibles. El factor tiempo es relevante tanto a la hora del registro, como al momento de la postproducción.

Siguiendo con estos «postulados peligrosos» todo aquel tiempo mal invertido o no utilizado en la etapa de la planificación y del rodaje es automáticamente trasladado a la instancia siguiente. Si no nos encargamos de los ruidos en el rodaje, posiblemente deberemos atacarlos durante la post. Muchas veces lograremos el éxito en esta tarea por el conocimiento de quien opera y por lo poderosas que son las herramientas. Esto genera ese círculo vicioso de fomentar las falacias mencionadas hace unas líneas. Si bien es posible solucionar problemas, mejor sería no tenerlos.

## LAS HERRAMIENTAS

No me referiré en este texto a las tecnologías de grabación para sonido directo. Diré, simplemente, que las mismas (como todas) han sufrido grandes cambios desde su nacimiento hasta la actualidad.<sup>2</sup> En este grupo de dispositivos se encuadran todo tipo de micrófonos, de grabadores, de equipos para sincronización y un gran grupo de accesorios. Obviamente, las diferencias entre equipos y resultados pueden ser abrumadoras y cada producción debe tener un planteo técnico responsable y a medida de lo que el proyecto necesita.

Para ampliar esta breve descripción, puedo decir que estas tecnologías han crecido de manera notable tanto en las capacidades que tienen para poder representar adecuadamente un sonido (representación de su espectro, tiempo y amplitud) como en la cantidad de canales disponibles para la grabación. Agregó, además, que todos los sistemas de grabación actuales tienen como soporte algún tipo de tarjeta de memoria o disco rígido que hace fácil (con los cuidados correspondientes) la traslación de las grabaciones hacia los sistemas de edición de video y sonido. Para finalizar, estas herramientas permiten no sólo grabar sonido sino también, junto con él, una serie de descripciones del mismo que permiten su clara identificación durante todo el proceso del armado de una película. Estos atributos reciben el nombre de *metadata* y son una pieza clave del montaje, tanto para la imagen como para el sonido.

Mencioné más arriba que una de las primeras tareas con las que nos enfrentaremos durante la postproducción<sup>3</sup> de sonido es la edición de diálogos del directo. Hay una serie de imaginarios que sería bueno recordar para poder entenderla mejor. Estos supuestos, que agruparé intencionalmente con el fin de ser sintético en su descripción, nacen del mismo origen que expuse más arriba (aquel mal entendimiento del uso de las tecnologías digitales).

Todas estas suposiciones son aquellas que indican que en este momento del montaje sonoro deberíamos *limpiar* el sonido de manera tal que sólo queden aquellas cosas que vehiculicen la información que contiene el texto. El término 'limpieza', escuchado (y aceptado) comúnmente en diferentes ámbitos, no le hace justicia a la enorme tarea que tienen los responsables de la edición de diálogos. Además, como diré en un momento, no es buen lugar para empezar. Si bien esta acepción está aceptada, sería mucho más justo referirse con más cuidado a este grupo de técnicas que involucran a la edición, la reducción de ruido, la equalización y otras maneras de tratar los problemas habituales del directo. Lo ideal es que este sonido que recibimos no tenga ningún problema externo salvo aquellos comunes que encontramos en la realización de una película, los que se producen sencillamente por el mecanismo propio de la maquinaria de producción. Personas hablando en una habitación contigua a la de la acción es algo que no deberíamos tener en nuestras grabaciones; sin embargo sorprende la redundancia de la aparición de éste y otros casos similares [Figura 2].

En este punto, lo que nos interesa en particular es contar la historia desde el diálogo, en busca de que cada uno de los fragmentos de audio, que se corresponden con el plano visual, enlace con el audio siguiente y construya la idea de un todo continuo que no deleve la

<sup>2</sup> Para una visión ampliada de la historicidad de los dispositivos de registro sugiero la lectura de *Dialogue Editing for Motion Pictures. A guide to the invisible art* (2007), de John Purcell.

<sup>3</sup> He usado este término en reiteradas ocasiones en el texto si bien no lo he definido con antelación: *postproducción* procede del latín y está compuesto por el prefijo *post* (después de, o luego) más *productio-onis* (que a su vez deriva del verbo *producere*, que significa 'presentar o engendrar'). Me gusta más esta última acepción porque hace alusión a que en esta etapa nace una nueva parte del material.

fragmentación necesaria para la producción. Además, dentro de esos audios se ejecutan operaciones de sustitución con el objetivo de reemplazar ruidos, malas dicciones u otros problemas típicos del sonido de producción. Estas acciones son realizadas para obtener un sonido claro, definido y con la inteligibilidad necesaria para que todo lo puesto en palabras por los actores llegue a los oídos del espectador sin complicaciones. Es natural que un fragmento de audio sea la suma de una serie de decisiones-construcciones-reconstrucciones del material por parte del editor de diálogos. También, vale la pena decir que otras veces, cuando todo sale bien, sólo debemos hacer enlaces coherentes para desarrollar la continuidad. Todos los *softwares* utilizados hoy<sup>4</sup> tienen herramientas de corte y de fundido (*crossfade*) que permiten realizar estas operaciones de una manera más o menos sencilla, según el caso o problema encontrado [Figura 3].

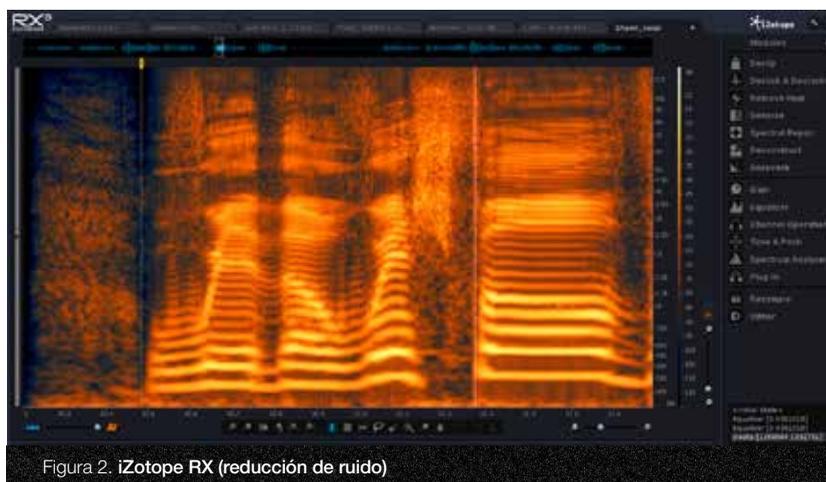


Figura 2. iZotope RX (reducción de ruido)



Figura 3. ProTools (postproducción)

<sup>4</sup> Si bien hay un conjunto de sistemas orientados a la postproducción de sonido, la industria audiovisual se ha inclinado principalmente hacia el producto de la empresa Avid, *Pro Tools*. Para una referencia sobre sus productos visitar la página de Avid.

Hay situaciones en que las típicas tareas de reemplazo o búsqueda de tomas alternativas o el uso de *wild tracks*<sup>5</sup> no es suficiente. Por diversas razones, en estos casos es necesario pedirle al actor que repita sus textos (luego de la conclusión del rodaje) en un estudio preparado para tal fin, contra la referencia visual. Esta situación de grabación es conocida por todos, como *doblaje*. Muchos directores, incluso algunos muy experimentados, quieren escaparle a este tipo de recurso técnico ya que lo sienten como ajeno o artificial y creen que prácticas como ésta arrojan resultados que atentan contra el verosímil, no sólo de la actuación, sino de la película. Hay toda una discusión, que excede estas líneas, sobre las formas en las que los realizadores entienden (y fundamentalmente sienten) la construcción del verosímil de un audiovisual.

Creo que todo pensamiento radical en un sentido o en otro no ayuda al armado de ninguna pieza coherente. No siempre es necesario doblar un material. Otras veces no queda más remedio y hay que entenderlo como parte natural del proceso de hacer una película. Además, hoy existen soluciones cada vez mejores para perfeccionar o para optimizar la sincronización del audio con la imagen, hasta la de poder intervenir de alguna forma sobre el *acting* del actor. Me refiero a un conjunto de herramientas que pueden y que tienen la capacidad no sólo de alterar la duración de un audio en función de una guía (el audio original), sino que también actúan sobre la altura tonal del sonido para producir un nuevo audio que tiene las características musicales-tonales del texto que vino del directo.<sup>6</sup> Esta herramienta nos permite *copiar* las pequeñas micro tonalidades y velocidades de cada frase y asignárselas a la nueva grabación. Queda claro que los márgenes para lograr el éxito en estas copias virtuales dependerán de que, al momento del doblaje, el actor se acerque lo más posible al texto original, siguiendo las indicaciones del director, ya sea al imitar aquello que logró en el momento del plano o al buscar nuevos objetivos para re-direccionar la narrativa [Figura 4].



Figura 4. ReVoice Pro (alineación de audios)

<sup>5</sup> Un *wild track* es una grabación de sonido solo, sin referencia visual. Por lo común, se utiliza para grabar textos que, por indicación del jefe de sonido directo, hay que repetir porque durante el plano ocurrió algo que impidió una correcta captura del audio. Estos textos regrabados nos llegan indicados en las planillas que completan los encargados de la grabación.

<sup>6</sup> La empresa Synchro Arts ofrece una serie de aplicaciones para el ajuste de audio. Su producto *Revoice Pro* es una de las más poderosas herramientas para lograr sincronización temporal y tonal.

Estas mismas herramientas pueden utilizarse para ajustar fragmentos de directo que no se corresponden con la imagen (audios de una toma que no son los del plano elegido) o con fines creativos. Dejo a quien lee la posibilidad de imaginar todo el potencial de estas herramientas y sus implicancias en la forma de narrar.

Como se ve, estamos en un momento tecnológico que se ha hecho fuerte principalmente en el desarrollo de algoritmos<sup>7</sup> apropiados para el análisis espectral y la sonografía. Estas técnicas permiten estudiar un sonido desde sus formas más simples a las más complejas, esto es, la posibilidad cierta de desarmar un sonido en las frecuencias que lo componen con la capacidad de conocer los atributos de cada una de las mismas. De esta manera, ha nacido todo un conjunto de herramientas aplicadas a la manipulación de audio y, como venimos diciendo, a la manipulación del ruido en sus diferentes formas. No todos los ruidos son iguales ni deben ser tratados de la misma manera.

Tenemos a disposición, a unos pocos *clicks* de distancia, todo un arsenal de *plugins* que nos permiten, de manera muy eficiente, atacar el ruido de las grabaciones. Consideremos que todas las acciones de restauración o post tratamiento funcionan mejor cuando se llevaron a cabo los cuidados del registro. Nada bueno puede salir de una mala grabación.

Otras herramientas de uso común, pero no por ello menos potentes, son aquellas que nos permiten trabajar sobre la altura tonal de un sonido, como así también alterar la duración de los mismos. Pensemos que estas técnicas hacen posible ni más ni menos que tomar sonidos de la realidad referencial y modificarlos para adecuarlos a las necesidades estéticas y narrativas de la película. Es muy sencillo para nosotros poder estirar un sonido, contraerlo, modificar el *pitch* y cambiar diversos atributos para variar un sonido y transformarlo en otro que funcione mejor con el material.

Así como es factible desarmar un sonido para encontrar/modificar su composición espectral podemos, por medio de la síntesis, generar sonidos para nuestros audiovisuales. A la inversa, partiendo desde lo simple llegamos a lo complejo. La frontera en este punto se pone difusa en cuanto a que esta serie de sonidos puede tener cualidades musicales que siempre hay que cotejar con el músico de la película para evitar que nuestra composición se vuelva una cacofonía o que se generen disonancias tonales con las músicas que nos proporcionarán luego para la mezcla.

## **SOBRE EL DISEÑO DE SONIDO**

Las referencias al diseño de sonido, por lo general, apuntan a la construcción de sonidos geniales, espectaculares, que son fácilmente reconocibles por el espectador. La historia del cine está repleta de casos paradigmáticos, sobre todo en el cine de ciencia ficción. Este término nace casi de la mano de la obra de Walter Murch (agregaría a Ben Burt y Randy Thom), acompañado por una serie de audiovisuales (y sus directores) que marcaron una nueva tendencia en la construcción de relatos utilizando toda la potencialidad narrativa del sonido. Hay que pensar que estos trabajos tuvieron sus antecedentes en otros «autores de sonido» que posibilitaron este aglutinamiento de conocimiento estético-técnico.

---

<sup>7</sup> Conjunto ordenado de operaciones sistemáticas que permite hacer un cálculo y hallar la solución a un tipo de problema.

Mi pensamiento al respecto es que el diseño nace con la película. Algunas veces está esbozado en el guión y podemos *escuchar* la película a través del papel. En otras ocasiones, estas decisiones estéticas quedan sujetas al director de sonido y su tándem colaborativo con el director de la película; en definitiva, para eso nos contratan. Se trata de sugerir maneras de imaginar el mundo sonoro del audiovisual. Estas formas de representación pueden o no coincidir con el imaginario del director y es en esa discusión donde empieza la construcción de sentido que tiene el sonido de una película.

Comenzamos este breve artículo apelando a la figura del encuadre. Para el sonido, puede no ser suficiente representar de forma naturalista o metafórica aquello que vemos contenido en el espacio visual sino que tiene como responsabilidad, a través del diseño, representar el fuera de campo para completar el espacio fílmico. Michel Chion aportó varios conceptos que sirven de mucho para el análisis. Me permito humildemente discutir el de *valor añadido*, que él mismo explica: «Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece a una imagen dada» (1993: 16).

Tengo la idea de que seguimos siendo esclavos de la supuesta supremacía de la visión. Ésta puede explicarse por varios condicionamientos históricos y culturales que, por razones de espacio, no puedo desarrollar aquí. Prefiero entender el rol del sonido de un audiovisual y, por ende, de su diseño, como una dimensión que tiene el mismo poder narrativo que la dimensión imagen, donde una se nutre de la otra, a veces en conjunto y otras en contrapunto. Con relación a esto, Rodríguez Bravo sostiene:

En el contexto del lenguaje audiovisual, el sonido no enriquece a la imagen sino que modifica la percepción global del receptor. El audio no actúa en función de la imagen y dependiendo de ella, sino que actúa como ella y a la vez que ella, aportando información que el receptor va a procesar de manera complementaria en función de su tendencia natural a la coherencia perceptiva» (1998: 21).

Nuestros oídos no dependen de la visión para funcionar: actúan en conjunto con ellos para que ambos sistemas nos permitan procesar la información del mundo que nos rodea.

El diseño comienza en la previa y termina en la mezcla. Podemos intervenir en todas las etapas de una película, aún cuando parezca que no hay mucho por hacer. Hay diseños que son invisibles porque aquello que hay que representar requiere que nuestras decisiones y operaciones sean transparentes a los oídos de los espectadores. Decidir dónde cortar un texto, qué ambiente es mejor para representar una determinada geografía, cómo mezclar el Foley de una secuencia, qué posición en la sala se asigna a los sonidos es, todo, diseño. Por supuesto, este esbozo de definición es insuficiente para explicar con la seriedad que merece esta disciplina. Hay, en todos los casos, operaciones de selección, de recorte, de elección que terminan por dar forma a las diferentes bandas de sonido de un material. Un sonido (o una acción) acaba siendo la suma de varios sonidos que construyen un cuerpo sonoro coherente y verosímil.

Tomlinson Holman se refería a que «el diseño de sonido es el arte de colocar el sonido adecuado en el lugar pertinente y el momento apropiado».<sup>8</sup> El desafío que nos espera con

<sup>8</sup> Tomlinson Holman es un conocido teórico de sonido, además de ser el ingeniero inventor del sistema de sonido THX. Fue jefe técnico de Skywalker Sound y actualmente se encuentra trabajando en la división de audio de Apple.

cada película es el de poder administrar nuestros recursos y nuestro tiempo según las que consideramos las mejores formas de representar acciones, emociones y espacios. Cuando, por desgracia de forma frecuente, debemos invertir mucho tiempo en arreglar errores que nacieron en etapas previas, nos perdemos la oportunidad de utilizar ese tiempo en experimentar con el material para encontrar el mejor camino para narrar.

Realizar la banda de sonido de un audiovisual no puede ser la simple concatenación de etapas de un proyecto. Cada película debe encontrar una forma de auto-organizarse para lograr los objetivos estéticos que se propone. Es así que, en nuestros planes de postproducción o en los cronogramas de trabajo, siempre debemos dejar espacio para pensar activamente estas inquietudes. La construcción del sonido de un audiovisual no puede relegarse sólo al orden técnico, ni sólo al terreno de las ideas. Requerimos tanto de uno como del otro.

Retomando el sueño de Walter Murch, aquél de otorgarle el mismo valor al sonido que a la imagen, sería muy bueno para nuestras películas que estas posibilidades de intervención sean reales desde los albores del proyecto y no un simple planteo que leemos en un manual de cinematografía y que en la producción descartamos, por tiempo o por recursos. Que la comprensión y la utilidad de las tecnologías sean utilizadas en función de la historia y no por desaciertos técnicos cuando ya es demasiado tarde.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- CHION, Michel (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- COMOLLI, Jean Louis (2002). *Filmar para ver. Escritos de teoría y crítica de cine*. Buenos Aires: Simurg.
- MCGRATH, Declan (2001). *Montaje y postproducción*. Barcelona: Océano.
- MURCH, Walter (2003). *En el momento del parpadeo*. Madrid: Ocho y Medio.
- PURCELL, John (2007). *Dialogue Editing for Motion Pictures. A Guide to the Invisible Art*. London: Focal Press.
- RODRÍGUEZ BRAVO, Ángel (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Bs. As.: Paidós.
- RUBIO ALCOVER, Agustín (2006). *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (tesis de doctorado). Castelló de la Plana: Universitat Jaume.

## REFERENCIA ELECTRÓNICA

- COMOLLI, Jean Louis (2005). «Filmer le travail: “Wonder” ou «“Montrer, c’est cacher”» [en línea]. Consultado el 15 de junio de 2016 en <<http://www.desimages.be/spip.php?article130>>.