

Walter Murch ha editado: *The Conversation*, *Apocalypse Now*, *Julia*, *The Unbearable Lightness of Being*, *Ghost*, *House of Cards*, *Romeo Is Bleeding*, *First Knight*, *Godfather III*, *The English Patient*, *The Talented Mr. Ripley*, y numerosas películas más. Ha escrito un estudio conciso y altamente recomendable de ser leído sobre la edición, "*In the Blink of an Eye*". Pero se ha de notar esto: La entrevista siguiente se concentra, no en Murch el editor de imagen, agachándose sobre un *Avid* en un cuarto de edición, definiendo la edición de la imagen de una película, sino en Murch el diseñador de sonido y el mezclador de regrabación. Por una vez, los ojos no lo tienen, y el término "soundtrack" (banda sonora) se significa literalmente. Se refiere a cada sonido -el collage de voces, ruidos, y música - que un público de la películas oye pasando por los portavoces, no sólo a una colección potencialmente comerciable de música aislada, de la película que acompañó. Murch se preocupa de la banda sonora. Escuchemos *THX-1138* (1971), *The Godfather* (1972), *American Graffiti* (1973), *The Godfather, Part II* (1974), *The Conversation* (1974), *Apocalypse Now* (1979), *Crumb* (1994), *The English Patient* (1996), o *The Talented Mr. Ripley* (1999). Murch les mezcló todos, y ellos cada uno poseen un audio tiente. Se oyen tan bien como se ven.

Es escasamente sorprendente, entonces, que Murch terminara la reedición y remezcla de *Touch of Evil* (1958) de Orson Welles. Welles, quien más de cualquier otro director anterior, ha empleado el sonido para evocar mundos cinemáticos y establecer un clima. Por ejemplo, en *Citizen Kane*, el montaje audio que condensa la carrera de cantante de Susan Kane en un estallido aturridor de música y ruido que anticipa "*Tomorrow Never Knows*" de The Beatles en su mayor punto experimental. ¿Y en cuanto a la secuencia de la apertura de *Touch of Evil*? Ahora que Murch ha reemplazado el mambo asignado por el estudio de Henry Mancini, con la pista de audio-vérité que Welles diseñó originalmente, evoca tanto a musique concrète (Pierre Henry) o electronica (Josh Davis/DJ Shadow) - o, sí, la banda sonora de *American Graffiti*. De hecho, la nueva realización de *Touch of Evil* - por 40 años una película virtual, una película que Welles esperó, contra la esperanza de Universal, editarla y distribuiría - puede ser recibida más enérgicamente por un público contemporáneo adiestrado en películas, como *American Graffiti*, que Murch editó y mezcló. Nosotros hemos aprendido a ver y oír la película que Welles pensó.

Para abreviar, Murch está de pie como una figura importante en el cine porque él y un manojo de pares comprendieron las posibilidades ofrecidas por la grabación multipista. (O en términos materialistas, el desarrollo de la tecnología de la grabación multipista ensanchó las opciones disponibles durante la postproducción significativamente, creando un hueco para ser llenado por Murch y sus pares. Era, así, crucial para la realización de películas independientes en los finales de los 60s y 70s.) Mientras que se habían vislumbrado las posibilidades de editar y mezclar los sonidos mucho antes de la llegada del cine sonoro (talkies) permanecían inaudibles hasta que la cinta magnetica surgiera como un medio de la grabación económicamente viable y práctico. La cinta hizo el sonido maleable, así como el celuloide hizo las imágenes visuales maleable. Y eso expone una anomalía. Si queremos entender la historia de la edición de imágenes, empezamos mirando las películas de Eisenstein, Vertov, y Pudovkin. Para entender la historia de la edición de sonido, hacemos bien en escuchar al trabajo de Murch con Lucas y Coppola.

**MICHAEL JARRETT: ¿El sonido cinematográfico nos ha llevado oír el mundo de manera diferente?**

**WALTER MURCH:** Sí... efectivamente. Sólo dudo porque Welles estaba haciendo el mismo tipo de cosa con la radio en los años treinta. Entonces continuó innovando cuando entró en el cine. Si escuchas a muchas de sus películas, incluso *Touch of Evil*, si no miras el cuadro, como que escuchas la clase de cosas que él estaba haciendo en la radio, tanto con el diálogo y como con el sonido.

Nunca antes en la historia, antes de la invención de sonido grabado, las personas habían tenido la posibilidad de manipular el sonido de la manera que habían manipulado el color o las formas. Estábamos limitados a manipular el sonido en la música, que es un medio muy abstracto. Pero con el material grabado se puede manipular los efectos de sonido - los sonidos del mundo. Del mismo modo que pintando, o mirando las pinturas, le hace ver el mundo de una manera diferente, escuchar a los sonidos interesantemente colocados le hace oír diferentemente.

***El sonido llegó al cine a finales de los años 20, pero cuando lo hizo, anticipó la aún más tardía llegada de la cinta***

Eso es muy cierto. Siempre que trabajes en película, estás trabajando con la cinta. Solo que es cinta con perforaciones.

Encuentras cosas que se examinan en una disciplina; las personas desarrollan una facilidad dentro de ese área. Cuando pueden extenderse de repente a otra área, hay una predisposición preparada. Ya saben hacerlo, en cierto sentido.

***Touch of Evil aborda temas y acercamientos que desarrolló en su propio trabajo - el tema de la vigilancia, el uso de materiales de fuente. ¿Fue trabajar en algo como mirar fijamente en un espejo?***

En cierto modo, sí. No era una película con la que yo estuviera íntimamente familiarizado antes de empezar el trabajo de su restauración. La había visto un par de veces, pero no la había estudiado de la manera en que algunas personas lo han hecho, en una forma "cuadro a cuadro". Obviamente, cuando haces una restauración, realmente tienes que meterte en la película en un nivel muy profundo, técnico. Pero sí, he trabajado en *The Conversation*, en la que estaba por todas partes la vigilancia y *American Graffiti*, en la que estaba por todas partes el uso creativo de source music (música de fuente). Welles había anticipado ambas cosas en *Touch of Evil*.

***Así que fue menos una influencia directa de Welles, mas bien siguieron la lógica inherente en las tecnologías de grabación.***

Una vez tomas al sonido seriamente, piensas, "Cómo podemos usarlo para mejor efecto?". Es casi inevitable que empieces a llegar a las mismas conclusiones que alguien más que estaba pensando en las mismas líneas. Yo había visto *Touch of Evil*. Quién sabe cuán subconscientemente influyó en lo que hice.

***¿Hay personas en el cine, además de Welles, que usted considere se hayan anticipando a los logros más tarde conseguidos con la cinta magnética?***

Ciertamente, Murray Spivak, que era uno de los primeros y más tempranos editores de sonido. Él trabajó en *King Kong*. Encontrarás el uso más creativo del sonido en las películas como *King Kong* o en los dibujos animados de Warner Brothers' de los años 30s y 40s - y Disney hasta cierto punto. No estaban limitados por la realidad, y grabaron sonidos interesantes, fantásticos y, entonces, los colocaron y combinaron en de maneras interesantes - más que en las grandes películas. Las películas llegaron tarde a desarrollar esa sensibilidad. Yo crecí con los dibujos animados de Warner. Cuando tenía cinco o seis años, sentía que ellos eran fantásticos. Extendieron una cama muy rica de información que yo sólo me dí cuenta mucho más tarde.

***Entre todo el resto, la división de RKO dónde King Kong fue hecho, y en Warner***

***Bros., con Tex Avery, Raymond Scott, y Chuck Jones, no era tan estricto como en otra parte. Las ideas podían circular.***

Exactamente. Recuerda ese sonido solo, sólo el hecho que hubiese sonido, era una cosa enorme en los 30s - por diez años. Nosotros hemos tenido sonido Dolby en los cines por casi el doble de tiempo. ¿Puedes imaginar el sentido de logro de conseguir cualquier sonido en absoluto y, entonces, investigar historias con palabra hablada y una cierta cantidad de efectos de sonido? Más, era un mundo corporativo en el sentido que había muy pocas películas independientes, y aquéllas que había, tenían presupuestos diminutos. El sonido era caro; no podían hacer el trabajo muy inventivo en ese nivel. El empujón tenía que venir del director - alguien como Hitchcock o Welles - que dijera, "estoy interesado en el sonido." Por otra parte, la tendencia era hacer un trabajo de jornada y no gastar demasiado dinero, porque "ya habían saltado por encima del poste" por así decirlo, desde que había sonido. El uso realmente creativo del sonido fue algo que tomó tiempo. Pero hay muchas excepciones a esa regla. Renoir, por ejemplo, dijo ser la primera persona para grabar una tirada de cadena de baño y ponerlo en una película. Ató un micrófono del departamento de sonido del estudio a un retrete, tiró la cadena, lo grabó, y lo puso en una película que dirigió a principio de los 30s.

***Tomando un ejemplo de su propio trabajo, cuándo editó el sonido de American Graffiti, tenía todo el show de radio entera grabado, al que pudiera referirse cuando necesitara?***

Sí. Produjimos un show de radio de dos horas con Wolfman Jack como DJ - con los anuncios y las canciones. George [Lucas] construyó él mismo el show. Mientras él estaba editando la película, editaba las canciones, los anuncios, y el parlamento del DJ. Eso es lo que se llama un "B-Track". Corrió junto al diálogo durante la edición de la película.

***¿Y qué agregaron a la producción?***

El tratamiento acústico de worldizing. Para que pareciera algo que existía en el espacio real. La idea era que cada automóvil de adolescente en este pueblo sintonizaba a la misma estación, y, por consiguiente, en cualquier parte que fueras del pueblo, oías este sonido haciendo eco en los edificios y pasando en los automóviles.

George y yo tomamos la pista master del show de radio y lo reproducimos en un Nagra en un espacio real - patio de los suburbios. Yo estaba como a quince metros con un micrófono grabando ese sonido en otro Nagra, manteniéndolo sincronizado y moviendo el micrófono como al azar de un lado a otro, cuando George movía el parlante a través de 180 grados. Había momentos en que el micrófono y el parlante estaban apuntados uno al otro, y había otros momentos en que apuntaban direcciones completamente opuestas. Para que fuera una pista separada, hicimos todo eso de nuevo.

Cuando estaba mezclando la película, tenía tres pistas que podía utilizar. Una de ellas era lo que podría llamar la "pista de estudio" del show de radio, dónde la música estaba muy clara y aguda y todo estaba en foco de audio. Y estaban las otras dos pistas donde desplazadas un par de caudros entre sí, y donde el eje del micrófono y los portavoces nunca era el mismo porque no podíamos recordar lo que habíamos hecho intencionalmente. A veces, Wolfman Jack estaría en el eje en una pista, pero él fuera de el eje en la otra pista. Podía mezclar esas tres pistas para conseguir la cantidad correcta de atmósfera. Podía hacer las transiciones de un sonido vivo, muy presente a algo que parecía estar muy distante y rebotando en muchos edificios. Podía crear un sentido de movimiento también, gracias a los micrófonos móviles.

Esto es lo que descubrí que Welles había hecho de una manera mas primitiva en *Touch of Evil*. Lo que él no había hecho era combinar la grabación original con la grabación ambientada. Simplemente posicionó un micrófono, estático en una callecita fuera de los Estudios de Sonido Universal, regrabó de un parlante al micrófono a través de la callecita. No tenía control sobre el balance del sonido directo contra el reflejado, y no tenía el sentido de movimiento que nosotros obtuvimos moviendo el micrófono y el parlante uno en relación con el otro. Esto genera una equivalencia a lo que en fotografía es la "profundidad de campo". Podemos tener la música en el fondo, pero como es tan difusa, no puedes encontrar los bordes sobre los que focalizar y, entonces, el dialogo que esta en el frente y que esta en foco, es claramente lo que debes estar escuchando. Y ese fue el defecto de todos los sistemas anteriores, excepto por el sistema de Welles. En ellos la música era solo filtrada, y reproducida mas baja, pero aun tenía sus bordes, y entonces se volvía difícil para la mente separar los bordes de la música de los bordes del dialogo. Obtuvimos una manera de llevar la música, que podía estar en un punto en el frente - en foco y alto de nivel - y luego, durante una transición de escenas, mandarla bien al fondo y sacarla de foco de manera que gente pudiera hablar en el frente sin volverte loco. Ningún otro film anterior había tenido 42 canciones de punta a punta. Tenían tres o cuatro, cinco o seis como máximo, distribuidas a lo largo del film.

***El espacio sónico creado en American Graffiti se abre más en Apocalypse Now.***

*American Graffiti* era en mono. *Apocalypse Now* fue mi primer film stereo. Todas las películas en los que había trabajado hasta ese punto eran mono. Entonces salté con ambos pies al fuego, no solo haciendo una película stereo, sino haciendo la primer película dramáticamente quadrafónica.

***Con ella, la audiencia percibe una sensación de estar rodeado por el sonido. Hay fuentes de sonido detrás y en frente nuestro.***

Debes ser muy cuidadoso con los sonidos que pones detrás de la audiencia. Pueden distraer la atención de la pantalla. Teníamos una lista entera de "hacer" y "no hacer": sonidos que eran permitidos de usar atrás y sonidos que no lo eran.

***Entonces un salto de un tigre, si es hecho rápidamente, puede ser movido de atrás para adelante?***

Ese, específicamente, es un sonido que no pondríamos atrás. Los sonidos que tienen una gran definición, los mantenemos en el frente.

***En Apocalypse Now, tuvieron que editar una cantidad enorme de película. Hubo una cantidad comparable de cintas de audio?***

No. Durante el rodaje no se grabó prácticamente ningún sonido utilizable para la película, debido a dificultades de producción. Teníamos lo que se llama una "pista de referencia". Tuvimos que recrear todo el entorno sonoro, ítem por ítem, para la película terminada, incluyendo casi todos los diálogos. Una vez que haz terminado la imagen, entonces inmediatamente comienza a estrecharse lo que vas a usar para el sonido. Es aún una gran cantidad, pero cuando tienes sonido, estás agradecidamente, siendo guiado por lo que ves en la imagen.

***Cómo hicieron el sonido del helicóptero en esa película?***

Tuvimos la cooperación de la Guardia Costera. Fuimos a Washington y por tres o cuatro

días grabamos todo tipo de helicópteros diferentes. Al comienzo de la película, donde queríamos tener un acercamiento más abstracto, tomamos el sonido del helicóptero, y lo recreamos elemento por elemento en un sintetizador.

Si escuchas a un helicóptero acercándose de lejos, volar sobre tu cabeza y luego alejarse, tiene muchas instancias diferentes por los que pasa. Tomamos cada una de esas instancias y dijimos "Bien, aquí vamos a escuchar solamente el aletear de la hélice. No escuchamos ningún motor. Hagamos un aletear." Entonces jugábamos con el sintetizador hasta que había un aletear que sentíamos que era suficientemente abstracto, pero suficientemente "helicopterístico". Luego los otros elementos, la turbina, el whoosh de la cosa en el aire, y todos esos diferentes aspectos de él.

***Usted ha escrito que ha sido llevado a una carrera en el diseño de sonido, al escuchar la musique concrète de Pierre Schaeffer. Es un descubrimiento notar similitudes entre las composiciones de Schaeffer y el sonido de los films de Welles.***

Mucho de lo que hizo Welles en *Citizen Kane* y lo que había hecho antes en radio es un tipo de musique concrète. La innovación de Schaeffer fue aplicar la entonces nueva tecnología de la cinta magnética a la grabación y compaginación de sonido, y entonces, realizar performances en eventos musicales y llamarlo musique concrète - música concreta, como opuesta a abstracta. Nadie había hecho eso antes. Fue una gran revelación. Pero si escuchabas lo que era producido para películas y mucho de lo que había sido hecho en radio por innovadores como Welles, era el mismo tipo de cosa.

***También resulta que la primer pieza de musique concrète-Étude aux Chemins de Fer- incluye sonidos de tren. Schaeffer anticipó su uso de ruidos de tren en American Graffiti, The Conversation, y The Godfather. En American Graffiti, escuchamos un tren cuando Curt [Richard Dreyfuss] sabotea el auto de policía. En The Conversation, cuando Harry Caul [Gene Hackman] primero se sienta a editar la cinta que él y su gente han grabado, hay un sonido de campana de tren que usted, luego, reintroduce en la secuencia del sueño. En The Godfather, ha sonido de un tren cuando Michael [Al Pacino] mata a los enemigos de su padre. Por qué utiliza este motivo recurrente?***

Tiene que recordar que esas películas fueron hechas todas con distancia de un año entre sí. Los trenes estaban en mi mente. Aparte de eso, amo el sonido del tren. Lo pienso como un instrumento musical, es un sonido muy complejo e interesante. Puedes ir a una casa de venta de discos y encontrar bateas enteras llenas de sonidos de trenes.

A lo largo del tiempo, la gente ha tenido muchas asociaciones con trenes. Quizás no tanto ahora, pero ciertamente cuando yo era chico. Si querías ir a alguna parte, ibas en un tren. La sola idea de moverse de un lugar a otro en el mundo era dominado por ese sonido. Entonces era una mezcla de esas tres cosas.

***Parece que como los trenes alteraron para siempre nuestra conciencia del espacio, acortando las distancias, también cambiaron el paisaje sonoro.***

Sí, mucho. Recuerdo haber hablado con gente en Inglaterra en los 60s que eran suficientemente viejos como para recordar cuando los trenes llegaron por primer vez a partes remotas del país. Siempre hablaban que lo que había cambiado era el sonido - que ya no podías ir a esa parte del mundo sin la presencia de ese sonido. Entonces ellos pensaban en el tren, primeramente en términos de sonido y solo luego en términos de su



efecto visual.

***Los sonidos de tren en esos films que mencioné crean una marca sonora, una firma. Cómo fue que llegó a introducir ese sonido?***

Para abordar lo más específico primero, en *American Graffiti* estábamos rodando unos "pick up", un par de tomas luego que la fotografía principal ya se había hecho. Estábamos en el predio de autos usados. Escuché un tren en la distancia. Eran como las dos de la mañana. Estaba pensando en cómo voy a hacer esa sección, y pensé, "Oh, si, podría usar un tren". Entonces de una manera extraña la locación y el destino me alertaron de la posibilidad de usar un tren allí.

Estaba mezclando *Graffiti* cuando rodábamos *Conversation*, y el sonido era, de nuevo, sugerido por el entorno particular en el que Harry Gaul [Gene Hackman] tenía su depósito, que estaba realmente a cinco o seis cuadras de American Zoetrope, el estudio. Hay una toma, bastante al comienzo, después de la escena del primer departamento en el que Harry habla con su arrendataria y toca el saxofón. Va a trabajar la mañana siguiente y lo vemos tomando un camino a través de vías de tren para llegar a la entrada de su depósito. De hecho, justo en el otro lado de ese depósito es la estación de cambio para trenes de carga y de pasajeros que llegan a San Francisco desde el sur. Entonces la idea era disparada por el propio entorno.

Siempre me gusta pensar, no solo sobre el sonido del espacio en el que el personaje está, sino también en qué hay afuera - romper la pared e invocar algún tipo de presencia del exterior. Por supuesto, tiene que ser un sonido razonablemente alto o percusivo, algo con la tonalidad correspondiente, de manera que pueda penetrar las paredes. De otra forma, vas a escuchar un ruido de ciudad generalizado, que suena como ruido rosa. No tiene mucho carácter. Entonces era una cuestión de buscar los sonidos con carácter que pudieran pasar por la ventana que fueran a la vez ciertos al entorno en el que estaba metido Harry. Esa es realmente la esencia. Si el entorno en el que Harry trabaja, tiene trenes, entonces él y, por extensión, nosotros, vamos a asociar ese sonido con ese entorno. Porque están en la atmósfera, los trenes se van a meter en los sueños de Harry.

***Y entonces el tren se convierte en una metáfora del proceso de edición.***

Sí, como poner un auto después del otro. También hay una afinidad histórica entre films y trenes. La primer película que la audiencia pagó para ver fue *La llegada del tren*, de los hermanos Lumiere. Y el primer largometraje fue *El Gran robo del tren* de Porter. De alguna forma hay una afinidad entre los trenes y el cine. Las dos líneas de perforaciones son como las dos vías. Es un mundo mecanizado. Está cambiando ahora con las máquinas digitales, pero si te fijas en el viejo equipamiento y escuchas una cámara de impresión óptica mientras corre, escuchas este sonido clackity-clack, clackity-clack, clackity-clack. Si ralentas al proyector lo suficiente, va a sonar como un tren también. Es solo que va tan rápido que no puedes escuchar los clicks separadamente. La otra cosa sobre trenes, que es lo que mencionaba con helicópteros, es que son muy complicados, grandes objetos mecánicos que se mueven a varias velocidades a través del espacio. Mientras hacen esto, revelan un arreglo de componentes cromados de lo que estás hechos. El tren muy distante tiene un tipo de sonido muy particular; el tren cercano regulando tiene otro sonido. Los trenes de vapor son sonoramente más interesante que los diesel.

***En su libro - In the Blink of an Eye - esboza seis reglas para la edición de imágenes. Existen reglas comparables para la edición de sonido?***

Tienes más libertad con el sonido que la que tienes con la imagen. Hay, consecuentemente, menos reglas. Pero las tres grandes cosas - que son la emoción, la historia y el ritmo - se aplican al sonido tanto como se aplican a la imagen. Siempre estás buscando primeramente por algo que va a subrayar o enfatizar o contraponer la emoción que quieres sacar de la audiencia. Puedes hacer esto con el sonido de la misma forma que a través de la edición, si no más. El ritmo es obviamente importante; el sonido es un medio temporal. Y luego la historia. Eliges sonidos que ayuden a la gente sentir la historia que estás contando.

El ejemplo del tren elevado en *Godfather* es algo que es primariamente una pista emocional. Hay ritmo pero solo hasta cierto punto, y a nivel historia es un poco ambiguo. "Qué es ese sonido? Qué está haciendo en la película?" No hay una respuesta fácil a eso. Pero emocionalmente entiendes absolutamente por qué está ese sonido. Lo entiendes de una forma subconsciente, pero provoca a la audiencia, en parte a causa de su misterio. Es un sonido misterioso que apunta a su subconsciente, y la gente, siendo gente, tiende a resolver las cosas de alguna manera. Entonces, subconscientemente dirán: "Qué es ese sonido?" Porque no hay nada en la imagen que se parezca a un tren - aunque es razonable que un tren se escuche en esa parte del Bronx - la emoción que viene con ese sonido, que es un efecto chillón como de un tren que toma una curva difícil, se aplica inmediatamente al estado mental de Michael. Aquí hay una persona que también está chillando mientras toma una curva difícil. Esta es la primera vez que va a matar a alguien cara a cara. Está haciendo lo que dijo que nunca iba a hacer. Quería no ser parte de la familia, y ahora está compensándose. Está haciendo lo que solo él puede hacer por la familia.

### ***Se acuerda cómo se le ocurrió esa idea?***

Francis [Coppola] no quería tener música en esa escena. Quería que la música entrar luego de que el asesinato había terminado, luego de que Michael tirara el arma de la manera en que Clemenza le había dicho que lo hiciera. Solo en ese momento estos grandes acordes operísticos entrarían. El sentía que, si tenía música antes, diluiría el efecto de la música. Estaba en lo cierto. Aunque miramos la escena y dijimos: "Sabes, es como que se asienta ahí a menos que tengamos algo. Bueno, probemos algunos efectos de sonido". Siendo el Bronx, y como yo crecí en esa parte de New York, recuerdo - de nuevo, como en *American Graffiti* - recuerdo ese tipo de lugares estando cerca de trenes elevados. Entonces se me ocurrió esta idea del chillido que recordaba de mi juventud como un tipo de sonido provocativo. Hicimos una prueba, y funcionó. Entonces quedó en la película.

***Básicamente, está diciendo que la audiencia debe ser capaz de trabajar con el sonido de una manera similar a la forma en que Eisenstein dijo que debía ser capaz de armar el sentido de imágenes editadas.***

Esa es la clave para todas las películas para mí - tanto en edición como en sonido. Provocas a la audiencia a completar un círculo del que solo dibujas una parte. Cada persona, siendo única, lo completará en su propia forma. Cuando lo han hecho, la parte maravillosa es que re-proyectan esa compleción en la película. En realidad están viendo una película que, en parte, están creando: tanto en términos de yuxtaposición de imágenes y, luego, yuxtaposición de sonido contra imagen y, luego, imagen seguida de sonido, y toda clase de esas variaciones.

Siempre trato de ser tan metafórico como puedo como intento de no ser literal. Cuando te presentas con algo que no se resuelve del todo en un nivel normal, eso es lo que lleva a

la audiencia a ir más profundo. De nuevo, es chillido del tren en Godfather es un buen ejemplo. No tiene sentido con lo que estás viendo. No se te ha mostrado un tren en ninguna parte del vecindario. La sonoridad con que lo escuchas es muy alta. Aún si estuvieras en un restaurante justo debajo del tren elevado, no estaría tan alto. Entonces a la audiencia se le presenta una discontinuidad. Están viendo imágenes muy fijas, planos cerrados de gente hablando en idioma extranjero, y sin embargo están escuchando algo completamente diferente. Eso los fuerza a decir, "Qué es eso? Qué puede ser?". De nuevo, no conscientemente, subconscientemente. Y, como resultado, se produce un sentimiento sobre el estado mental de Michael, y luego re-proyectan ese sentimiento en su cara. Y en adición a lo que estaba haciendo Al Pacino, está toda esta otra dimensión que se agrega a eso.

***Entonces trabaja metafóricamente, emplea sonidos que tienen un origen plausible en el mundo de la película.***

Si. Si lo llevas demasiado lejos, se convierte en absurdo. No le has dado a la audiencia suficiente del círculo como para saber si es un círculo o no.

***Eso lleva a la pregunta de determinar la línea entre la metáfora y la catachresis - la imagen absurda.***

Debes usar la intuición, y confiar en tus instintos. A cierto punto no hay nada más que te guíe. Y entonces, también, tratar distintas cosas. No tener miedo. Lo que siempre he encontrado, consistentemente, es que puedes ir mucho más lejos de lo que piensas que puedes. Entonces si solo piensas en ello, probablemente te retraigas, pero si en realidad lo haces y ves cuál es el efecto, te das cuenta "Oh sí, esto es muy bueno. Pienso que puedo ir más allá todavía". Entonces sigues probando ideas y distintos acercamientos hasta que sientes "uuuh, eso es demasiado." Y nuevamente, ¿quién puede decirte que has ido demasiado lejos? No lo sé. Eres solo tú y tu relación con el trabajo. Es una combinación de fé, de que algo como esto va a funcionar. Es un experimento a probar, tanto como puedes probar, cuáles son los límites de este mundo. Cuando hayas ido demasiado lejos, oportunamente te darás cuenta.

***Piensa que podría desarrollar una teoría de autoría describiendo la forma en que el sonido es empleado en el cine? Reconoce autores de sonido?***

Sí, en el sentido de que gente diferente tiene generalmente distintas formas de abordar un proyecto. Pero está tan influenciado por el director y el tipo de película que no creo que puedas extender demasiado esa idea.

***Existen películas en las que escuche tanto como ve?***

Es la interacción entre el sonido e imagen lo que me gusta. Como ya lo mencioné, es un experimento interesante apagar Touch of Evil, la imagen, y solo escuchar el sonido. Estoy seguro de que lo mismo ocurriría con Citizen Kane aunque nunca lo he hecho. Veo muy pocas películas de hecho. No soy un gran fanático de las películas.

***Escucha música?***

Sí, pero también escucho el entorno que me rodea. Cuando estoy haciendo una película, soy como una esponja sedienta y extraigo cosas del entorno y pienso: "oh, podría usar eso". Un ejemplo trivial es en Apocalypse Now. Al final de la fiesta en la playa de Kilgore, hay un sonido de turbinas de helicóptero arrancando. Anticipa la transición a cuando los



helicópteros están ya volando.

En una fiesta organizada para Marty Sheen, Francis había arreglado que un helicóptero llevara a Marty de Napa a un juego de baseball en Giant Stadium. Yo estaba en la fiesta, y cuando oí este sonido de las turbinas del helicóptero arrancando, e inmediatamente vi la transición y pensé: "ey! Esto sería genial! Que el sonido se pudiera anticipar (pre-lap) al corte. Luego, cuando estábamos editando, podía golpear muy fuerte con docenas de helicópteros regulando en la tierra." En lugar de simplemente cortar con ese sonido, teníamos algo construyéndose ilógicamente debajo del diálogo de Kilgore. No hay helicópteros a la noche cuando dice: "Charlie, no sufres." Pero lo que oyes que debajo del diálogo es esta turbina acelerando. Musicalmente, te otorga un sentido de anticipación y arranque. Algo está por pasar. Y luego, por supuesto, está este corte, y el sonido es muy alto.

***Su respuesta a sonidos ambientales recuerda a las recomendaciones de John Cage.***

Yo era un gran fan de John Cage en mi adolescencia.

***Qué piensa sobre la música no diegética? Si siempre pudiera hacer su voluntad, la usaría?***

Quiere decir música de películas normal? Pienso generalmente que la música es usada demasiado. Pero el principio general, para mí por lo menos, es que aunque la música es un generador de música muy efectivo, es mejor utilizado en películas como algo que dirige o canaliza emociones que ya están presentes. Si un film se convierte muy dependiente de la música para crear la emoción, hay como una artificialidad tipo esteroide que entra en juego. La audiencia, sin saberlo, comienza a sentirse manipulada. "Quieren hacerme sentir triste, entonces ponen música triste." Lo que yo haría es que la escena misma - y esa escena de Godfather es un perfecto ejemplo porque provoca una emoción - cuando entra la música, le dice a la audiencia donde canalizar esa emoción - que giro poner en esa emoción. Es una emoción segura? Es una emoción heroica? Es una emoción incierta? O cualquier palabra que le quiera aplicar. Allí es cuando la música, para mí, es más efectiva. Godfather en ese sentido, es una película que se podría usar como libro de texto para ese uso en la música. Y Welles también hizo ese tipo de cosas.

***El uso de la música que está recomendando posiciona una audiencia suficientemente inteligente como para llenar el hueco entre lo que se ve y lo que se oye.***

Siempre asumo que la audiencia tiene inteligencia. Son extremadamente inteligentes. Es que, si no le permites a la gente que utilice su inteligencia, entonces comienzan a perder su habilidad de funcionar con ella. Es como si vivieras en una dieta de únicamente comida chatarra, tus papilas gustativas se dan por vencidas después de un tiempo, porque son asaltadas diariamente con altas dosis de sal, azúcar y grasa. Después de un tiempo, pierdes la habilidad de discernir variantes sutiles en el sabor. Y la sobreutilización de la música puede convertirse en algo tan adictivo como comer comida chatarra.

***Clarifíqueme la diferencia entre el rol del mezclador (re-recording mixer) contra el rol del sound designer (diseñador de sonido). Usted figura en créditos como haciendo ambas tareas.***

Es una zona nebulosa. El origen del término "sound designer" se remonta a Apocalypse

Now cuando estaba tratando de hacer lo que finalmente hice en la película. Porque Francis quería hacer el film en este formato cuadrafónico, que no había sido hecho nunca antes, que parecía requerir de mí un análisis del diseño de la película en un espacio tridimensional del sonido. Pensé, "Bueno, si un diseñador de interiores puede ingresar en un espacio arquitectónico y decorarlo interesantemente, eso es parecido a lo que estoy haciendo en un cine, Estoy tomando el espacio tridimensional del cine y decorarlo con sonido." Tuve que desarrollar un acercamiento, específicamente para Apocalypso Now, que hiciera ese trabajo coherente. En mi caso, ese era el lugar de donde "sound designer", el término, venía.

Más tarde, la gente se lo apropió, lo que es ciertamente su prerrogativa, pero también se ha hecho conocido como la persona que diseña sonidos únicos, interesantes. Entonces si tienes un sonido que no puedes obtener de una librería, que no puedes salir y grabarlo tú mismo, sino que tienes que desarrollar a partir de varios sonidos, entonces eso se convierte en lo que hace un sound designer. Por ejemplo, el sonido de los falsees en Raging Bull que Frank Warner hizo y el sonido de los golpes en la misma película eran únicos. No eran simplemente golpes o falsees. Tenían un enorme componente emocional en ellos. Entonces, en ese sentido, él era un sound designer, aunque es la última persona en el mundo en utilizar ese término. Pero eso es lo que está haciendo.

Combinar una cantidad de sonidos diferentes para hacer un solo sonido, eso - en miniatura - es exactamente lo que un re-recording mixer (mezclador) hace. Ellos toman todos los diferentes sonidos preparados para la película y los mezclan o unen de una manera interesante, desarrollado de tal manera que puede ser sostenido por un período de dos horas o dos horas y media. Pero las condiciones en las que trabajan los mezcladores y los diseñadores de sonido son muy diferentes. El diseñador normalmente trabaja en una especie de laboratorio de sonido, mientras que los mezcladores trabajan en una sala de mezcla, normalmente con el director presente. El tiempo es esencial. Te tienes que mantener en movimiento y produciendo tantos rollos por día. Los requerimientos en un mezclador son muy diferentes que los de un diseñador de sonido. Y algunos mezcladores son diseñadores y viceversa.

***Probablemente no existe una película con tantas versiones como The Godfather. Es eso un efecto de poco tiempo de postproducción apareado con subsecuentes oportunidades de reeditar?.***

Ese es un proceso que se extendió por más de 25 años. Nadie sabía que la original iba a ser el éxito que fue. Todos lo esperábamos, pero siempre había cierta duda. Hubo unos días oscuros al final de la postproducción donde nos preguntábamos si la gente se quedaría sentada durante tres horas en una película de gangsters. Sin haber sido el éxito que fue, hubiera habido una sola versión. Hubo una sola versión de the Conversation porque The Conversation no fue un éxito financiero.

Como llegó a los sonidos distorsionados que se oyen al principio de esa película, esos sonidos que escuchamos cuando las voces grabadas de Cindy Williams y Frederic Forrest se detienen?

Comenzamos a filmar The Conversation en el '72 y terminamos la película en el '74. Pero 1973 fue el año de The Conversation, para mí por lo menos. Aún hace tanto tiempo, ya había estremecimientos por el sonido digital. No había golpeado aún, pero sabíamos que se estaba experimentando con ello. Un laboratorio en la Universidad de Utah estaba haciendo cosas sorprendentes. Pensé, "Sería lógico que Harry Caul hubiera tenido un sistema digital de algún tipo. De hecho, la única forma en que hubiera sido capaz de

hacer lo que hace - remover una capa de tambores y revelar una voz que se encuentra detrás - es por algún medio de sustracción digital". Junto con eso pensé, "Si está grabando y la señal se corta, sería interesante si, cuando se apaga, el algoritmo digital que se encuentra debajo es revelado." En lugar de la señal ponerse más débil o con estática, podría de algún modo romperse en sus componentes digitales. Encontré un sintetizador y envié las voces a través de él. Las procesé con ondas cuadradas y varias otras cosas para lograr algo aproximado, para mí al menos, a una señal digital. EL motivo era lo que comenté anteriormente. El medio fue pasar la voz a través de un sintetizador Arp, un sintetizador analógico del año 1973.

***El resultado es sorprendente. Suena como grabaciones hechas por músicos contemporáneos como Scanner, Chessie, o artistas del sello Mille Plateaux. Cuando pasó de trabajar con máquinas analógicas a digitales?***

Fue bastante gradual. Lo que he hecho siempre desde The Conversation es editar la película y luego, mezclar la banda sonora. Como los cronogramas eran largos en The Conversation y, en cierta manera, en Apocalypse Now, yo podía hacer las tres cosas: editar la película, editar el sonido, y luego, mezclarlo. Desde entonces, sin embargo, los cronogramas no me permiten realizar la edición de sonido, más que la que trabajo cuando edito la imagen de la película. Dependo mucho de la colaboración de un diseñador de sonido o un supervisor de sonido - quienquiera que sea - para recibir ideas que he ido desarrollando durante la edición de la película y para generar material que pueda utilizar para mezclar la película.

La primera película en la que trabajé con algún elemento digital fue Godfather III y, luego, Romeo Is Bleeding, que fue en el '94. Romeo fue el primer film en el que trabajé en el que el sonido fue editado en estaciones digitales (workstations). Pero yo no hice la edición. Edité esa película convencionalmente, y un supervisor de sonido, Dane Davis, hizo el sonido en una estación digital. Un par de años más tarde, en el '96, comencé a editar en el Avid con The English Patient.

***Mientras mezclaba The English Patient asumo que los sonidos le eran entregados, pero que había algunos sonidos que necesitaban ser elegidos o diseñados luego de que haya finalizado la edición.***

Sí, muchos - todos los efectos de sonido en la película: los sonidos de aviones, la tormenta de arena, muchos sonidos ocasionales - como pasos, sonidos que producen objetos, sonidos de jeeps, ametralladoras, batallas, la atmosfera completa del desierto. En realidad, el desierto en sí mismo era absolutamente tranquilo, lo que fue genial para la grabación de diálogos, pero el problema es, si lo hubiéramos reproducido tal cual era, que sonaría artificial. Es una paradoja donde la realidad suena artificial. Por lo tuvimos que desarrollar una insignia del desierto, lo que podríamos llamar un "silencio activo que tuviera elementos coherentes con el desierto: un sonido que no llamara la atención y que parezca más tranquilo que si hubiéramos tenido absoluto silencio. Pat Jackson - quien fue la supervisora de sonido en la película - desarrolló una mezcla de sonidos bastante complicada que incluía un sonido de insecto muy seco y el sonido de granos de arena rodando en un papel. Del sonido total de la película - incluyendo los diálogos, música, y efectos - probablemente el ochenta por ciento fue agregado más tarde.

***Mientras usted estaba editando las imágenes, llamaba a Pat Jackson, pidiéndole que obtuviera determinados sonidos o realizaba sonidos usted también?***

Un poco de ambos. Era más como, "Hey, tuve una idea. Por qué no hacemos esto?".

Entonces Pat, decía, "Sí, eso me da otra idea. Por qué no hacer esto otro?" Es un trabajo cooperativo en su máxima expresión. Naturalmente estoy pensando en la banda final mientras edito la película, pero como tengo las manos llenas editando la imagen y, luego, mezclando la película, es más eficiente para mí colaborar con alguien. Pat grabó un montón de cosas, encontró sonidos en librerías, y rastreó en el sonido directo de la película los sonidos interesantes que pudieran haber sido registrados aquí y allá.

***The English Patient comienza con un golpeteo de percusión que llegamos a asociar con recipientes de aceites medicinales. Al principio de American Graffiti está el sonido de alguien cambiando la radio de dial, localizando una estación. Y discutimos los sonidos del comienzo de The Conversation.***

Y de los helicópteros en Apocalypse Now.

***Trabaja más sobre este primer sonido que la audiencia va a escuchar?***

No. En el caso de The English Patient, el montaje de pequeños sonidos al principio fue una adición muy tardía. Fue generada en las últimas dos semanas de la realización del film. Una vez que tuvimos la secuencia de títulos en su lugar, la película parecía estar pidiendo algo - un pequeño montaje de sonidos del desierto para localizar al espectador en tiempo y espacio. Y entonces Pat Apareció con estas cosas. Hice sugerencias algunos de los elementos, pero vino con algo distinto.

***En la mezcla de ese montaje inicial, pasa de sonido percusivo a orquestal, y luego, a voces masculinas cantando. Estas voces luego resuelven en el sonido de un motor de avión. Utilizó Pro Tools o algún medio digital para afinar el sonido del motor del avión con las voces?***

Las voces estaban afinadas con la música que Gabriel [Yared] ya había compuesto. Por lo que afinamos el motor del avión a ellas. Venimos haciendo eso desde hace años. El sonido del motor fuera de borda en Godfather II estaba afinado para armonizar con la música que había escrito Nino Rota. Esto es cuando Fredo estaba siendo llevado al medio del lago. Afinamos el motor, pero en esos días lo hicimos variando la velocidad del grabador de cinta.

***Me preguntaba cuántas cosas afinadas hay contra cuánto se nos requiere a la audiencia de reconciliar sonidos dispares.***

Las tonalidades musicales son muy engañosas. Si estás apenas corrido, suena mal. La audiencia no es capaz de decir, "Oh, eso está un cuarto de tono afuera. Yo lo resolveré". En cambio, escuchas una disonancia que no puedes resolver. La música es un buen caso donde la compleción gestaltica no puede ocurrir, al menos en lo que se refiere a tonalidad. Tienes que estar afinado. De otra forma, suena mal.

***A través de numerosos fundidos, las imágenes editadas en The English Patient orientan a la audiencia. Nos ayudan a saber dónde estamos espacialmente - geográficamente - y si estamos en tiempo narrativo pasado o presente. El sonido editado parece funcionar de una manera opuesta. Usualmente confunden un lugar con otro o conectan el pasado con el presente.***

Un buen ejemplo de eso es en la escena en la que Hanna [Juliette Binoche] está escuchando hopscotch, y oímos el sonido de ella saltando y tirando el silbato o el objeto de metal que está tirando. Ese sonido se funde con el sonido percusivo de música árabe

en la cabeza del Conde Almásy [Ralph Fiennes] hasta que no podemos distinguir uno del otro. Vamos, entonces, de ese entorno al desierto. En otra escena hay un tema de Benny Goldman con un solo de clarinete, y de la nota del clarinete viene el sonido de la artillería llegando. De repente, estamos en Tobruk durante un sitio y se disparan un montón de municiones. En ese caso, no hay imagen que fundir, pero el sonido ha hecho la transición del clarinete a la artillería, anticipando qué es lo que va a suceder.

***Para quién mezcla una película: para la gente que escucha en los cines mejor diseñados, para la gente en pequeñas salas en cineplexes, o para la gente que la verá en video?***

Siempre es un compromiso, porque puedes producir solo una mezcla. Tiene que ser una mezcla que se reproduzca en cines pequeños y grandes salas. Ocurre que los grandes cines son menos permisivos que los cines pequeños. Si mezclas para un cine grande, tenderá a reproducirse bien en una sala más chica. Te puede meter en problemas muy serios haciéndolo a la inversa, principalmente con el rango dinámico. El balance entre la energía del diálogo promedio contra los sonidos más altos de la película debe ser controlado muy cuidadosamente para un cine grande. El cine grande va a "chupar" el diálogo y reproducir los efectos y la música muy eficientemente. La música es continua, y por lo tanto, tendrá un campo reverberante que resonará en la sala. El diálogo son palabras individuales separadas por silencios. No son capaces de energizar la volumetría completa de un gran cine con la misma eficiencia que la música. Comparado a la música, debes realzar los diálogos si estás mezclando para una sala grande.

*Michael Jarrett es Profesor Asociado de Inglés en el York Campus of Penn State University. Es el autor de Sound Tracks: A Musical ABC, Vols. 1-3 (Temple UP, 1998) and Drifting on a Read: Jazz as a Model for Writing (SUNY, 1999).*