

Una entrevista con el montador de sonido James Muñoz en 2011

Patricia Hart
School of Languages and Cultures
Purdue University
phart@purdue.edu

Palabras claves: cine español, diseño sonoro español, sonido en España

ABSTRACTO:

En esta entrevista con Patricia Hart en 2011, el premiado montador de sonido James Muñoz habla de sus comienzos en el mundo del sonido cinematográfico y de su evolución. Comenta sus colaboraciones con Rodrigo Cortés, Daniel Calparsorro, Javier Fesser, Manuel Hueriga, Manuel Gómez Pereira y otros. Da detalles especialmente detallados sobre su trabajo en *Buried*, que acababa de ser premiado con el Goya semanas antes de la entrevista. Comenta brevemente la influencia del doblaje en el cine español.

PREGUNTA: ¿Qué eres: artista o técnico?

RESPUESTA: Hay una frase que digo mucho que es que todo el mundo tiene el "Word" en casa, y no por eso se pone a escribir el "Quijote" diciendo, "pues

ahora soy escritor.” En cambio te compras un Pro-tools, o un Avid, y ya eres montador de imagen, o montador de sonido, o Photoshop y eres fotógrafo. La tecnología siempre tiene dos partes—una buena, que es que te facilita el trabajo y esto es más cómodo que hace años, pero por otro lado también hay mucha gente que se cree que usar una herramienta que parece en un principio fácil porque fácil es, pues ya tiene un determinado oficio. Yo creo que no es así. Al fin y al cabo todo se trata de ver las películas, encontrar algo que puedas aportar con el sonido, y que el sonido sea una parte narrativa más de la historia no es simplemente por si pasa un coche, todo el mundo sepa que ha pasado un coche. Mi hijo por ejemplo, es como cualquier chaval de hoy en día. Juegan todos con la Playstation y están acostumbrados a que todo, absolutamente todo, suena. Entonces, a cualquier chaval de hoy en día le pones un juguete que no este haciendo un sonido increíble, y le parece que está vacío. De la misma manera, todo el mundo sabe que cuando pasa un coche, pasa un coche. Pasa un tren, pues pasa un tren. Pero yo creo que allá hay que intentar algo más, ¿no? Puedes aportar sensaciones o cosas que a lo mejor no oyes, pero sí notas. Y eso es lo que ayuda a la película.

***Buried* es un ejemplo perfecto de esto.
¿Tú entraste en el diseño de *Buried* con
Rodrigo Cortés desde el principio?**

En un principio, esa película no la iba a hacer yo. Entonces me llaman, “oye, ¿estás libre?” y estaba libre, y entonces fui a ver a Rodrigo, y yo no sabía

nada de nada la película, y me dijo, "vamos a ver película que es una en que el tío está enterrado" y me dije, "bueno..." y según la estuve viendo el montaje de imagen, me fui engancho, engancho, engancho y me ha impresionado muchísimo. Y entonces lo fuimos hablando. Claro, *Buried* es, obviamente, una película pues muy íntima. Luego vi que además es una película donde había que jugar más a editar el silencio que no el sonido. O sea, es más importante cuando no se oye nada, que lo que suena suene cuando tiene que sonar. Y entonces fuimos probando y probando, y ya le pillamos el truco. La película tiene dos partes así muy sonoras, pero todo lo demás está muy medido. Todo lo que suena es porque hemos querido que suene, y lo que no suena es porque no hemos querido que suene. Yo estoy muy orgulloso de esta película, está muy bien.

¿Cómo se sonoriza el silencio?

Claro, yo creo que es lo más difícil, porque lo más fácil, cuando te dan una secuencia cualquiera, es empezar a poner, a poner, a poner, y llega un momento que cuando dices, "eso es una mierda, esto no funciona" y empiezas a quitar, a quitar, a quitar. El truco es encontrar lo esencial, lo que de verdad está sirviendo para contar la película en ese momento. ¿Qué tienes que contar en este momento? Por ejemplo, hay muchos momentos en que el protagonista está en la caja y podría estar jadeando, sofocado, y a lo mejor es más interesante que no se oiga nada y que mueva un poco la pierna y se oye la arena que arrastra cuando se mueve. Esto te cuenta

mucho mejor que el tío está solo. Le hace sentirse más solo que si le empiezas a agobiar. Entonces, fuimos probando, y además la propia película, en cuanto metías algo adicional, lo echaba, no funcionaba.

Entonces, ¿todos los movimientos y los ambientes se añadieron después?

Sí, la mayoría sí. Bueno, doblaje, no se dobló nada. Fue un trabajo de adición de diálogos que hizo Jaime Fernández Salcedo el Dialogue Editor que hizo el resto del trabajo. Urko Garay registró el sonido, y luego está el DAT, el Digital Audio Tape, del editor de diálogos, y yo hice todo el resto del trabajo. Entonces, procuramos que no se doblara nada. No hay absolutamente nada doblado. Sí que hemos limpiado, eso sí, pues a veces quitar tierra, como a veces se movía mucho y se oía el pantalón, pues lo hemos quitado y hemos añadido lo que más nos ha interesado.

Entonces, ¿todos los mecheros...?

Los mecheros, y la llama, cada *fuf fuf fuf*, cada vez está hecho a mano, está editado. Grabé muchos mecheros y lo he editado, porque en esta película había un problema. Bueno, no es un problema, pero es una película española que está rodada en inglés. Entonces, está muy bien, pero queríamos que la versión española también fuera igual de buena que la inglesa, que normalmente—aunque me maten por decirlo—eso no suele pasar. Porque claro, tu coges una secuencia con tráfico le pones otro tráfico que

no tiene nada que ver para la versión española, claro, y pasa lo que imagino que nos pasa a nosotros con las películas inglesas, que a veces la original y la otra no tienen nada que ver. Entonces yo quería que todo lo que sonara en las dos versiones fuera lo mismo. Para eso, sólo cambiaba la voz, claro. Entonces, por esto tuvimos que reconstruir las llamaradas, los encendedores, los movimientos de los Zippo. Los efectos sala, los Foleys, están muy bien, los hizo Manuel Carrión. Hizo un gran trabajo el doblador, y luego lo mezcló "Marquitos," (Marc Orts) que lo hizo con mucho gusto también. Entendió perfectamente que era una película muy íntima, y que, más que nada, lo que había que contar era la soledad y el agobio que está dentro del ataúd. No tiene que ser poniendo muchos sonidos y un montón de cosas. Hay muchas cosas que no las ves, y luego sí las ves y las relacionas, y todo esto está muy medido. La película la vimos y la volvimos a ver, y luego la veía, y yo decía, "vente a verla ahora," y así fuimos construyendo todo este ambiente agobiante que yo creo que está muy bien. Aparte de que la imagen y el montaje es excepcional—ya de por sí te agobia—el sonido ayuda mucho a crear esa claustrophobia. Sientes cómo cada vez se siente más encerrado. De hecho, gente que yo conozco no la ha podido terminar de verla en el cine, se ha tenido que salir.

Háblame del bombardeo. Ryan Reynolds no se sabe lo que es hasta que pasen unos segundos, y entonces, sólo lo entiende en parte, hasta que Dan Brenner se lo acaba de explicar.

Claro, era un poco difícil porque había que hacer que venía acercando, y entonces lo fácil era *bum, bum, bum*, que empezara todo a temblar, supongo, pero era más bonito empezar a hacerlo inquietante que ni él mismo sepa lo que fuera, y el espectador tampoco, y que pensara que va a pasar algo, pero, ¿qué va a pasar? Y al final era así. Otro momento que me gusta mucho es cuando le desentierran, cuando le empiezan a desenterrar en el sueño, y está *ras ras ras*. Creo que está muy conseguido. Está muy bien.

La música de la mezquita también está muy conseguida.

Sí. Y la otra parte también muy chula, ahora cuando empiezo a recordar todo—eso estaba vacío. ¿Sabes cuál te digo? Cuando llega y empieza a oír todas las voces en su cabeza. Eso en un principio, a mí me lo dieron sin nada. Rodrigo me dijo que allí quería algo, que esto era todo para efectos de sonido *sshu, fua fua fua, vabum*, y yo viéndolo viéndolo viéndolo, digo no. Yo pruebo aquí, lo que el tío estaría pensando. Estaría reflexionando todo lo que ha pasado y le agobiaría más. Entonces, pues le preparé una maqueta con esto y le gustó, y dijo, “venga, podemos hacerlo así”. Esto está muy bien. Es la parte que más se sale, digamos, de la película, o sea que está como , es un poco demasiado para la película digamos, es un poco de licencia, pero con el con el resto de la imagen y la historia creo que encaja bien.

Al principio del segundo acto en que se repiten los sonidos del principio de la película. Creo que es un momento brillante en el montaje del sonido, porque tanto para el protagonista como para el espectador es aun peor porque que la primera vez, porque sabemos que volverá a darse cuenta de su situación.

La primera vez era más fácil aquí, pero la segunda vez dices, "¿ahora que hago," porque va a hacer más daño. Luego cuando intenta incorporarse y se da el golpe, eso puede ser una risa, pero no sé por qué, no lo es. O sea que, en vez de reírse, la gente se queda bastante impresionada.

Hay unos sonidos aparentemente inofensivos que son los que dan más miedo—por ejemplo, cuando vibra el móvil.

Sí, y también la arena y la tierra están muy bien. Y luego la linterna. Está todo muy real.

¿Y el zippo?

Yo tengo aquí una réplica. La parte de la llama, eso lo grabé, y reconstruí toda la llama de la película, pero sin el zippo. El *pa pa pa*. Entonces, si te fijas, cuando está hablando, tiene la llama aquí [*señala la cara*], está hablando por teléfono y está aquí la llama. Pero sólo suena cuando nos interesa que suene, *pa pa pa*, en el silencio, lo que sea, no es la llama del directo. Está todo medido. Y otro trabajo

también duro fue todos los *pii-paa-pii* del teléfono y las interferencias. Las hicimos una a una. Parece muy sencillo de hacer, pero no lo es. No sé si es difícil o no, pero lo que sí es, es laborioso.

Hablando del Zippo, es un sonido que si has fumado, lo identificas inmediatamente. Es un Zippo, no es un mechero cualquiera. El prota es fumador. Y claro, no se menciona esto en la película.

Claro, aparte, está deseando coger un cigarro.

Es muy ingenioso. Si lo mencionas, pierdes la simpatía de la mitad del público. No se menciona, pero está allí subconscientemente.

Sí.

¿Te sorprendió el Goya?

Sí, porque, aparte de todo, es que está en inglés, y no sabes si aquí la gente la va a votar o no. Pero también me sorprendió porque normalmente aquí se vota— no sé si está bien o si está mal decirlo—gana toda una película.

Claro, este año *Pa negre* ha ganado casi todo.

Sí, y me gustó mucho. Pero, por lo menos para esta vez, han parado a decir, sí, pero en el sonido, está

mejor ésta. Además, es la primera vez que he recibido enhorabuenas de guionistas y más gente que no conozco y tal. Es la primera vez que me pasa algo así.

¿Ha cambiado el mundo del trabajo desde *Buried*? ¿Hay un antes y un después?

Yo creo que no, porque nosotros siempre hemos intentado hacer las cosas bien y creo que las hemos hecho bien. Lo que pasa es que, claro, en ésta era muy fácil lucirse, bueno, hacer una cosa diferente. Pues, una guerra haces una guerra, entonces lo puedes hacer más alto, más bajo, más efectista, se puede hacer muy bien y se puede hacer muy mal. Pero esto, era diferente para todos los que hemos trabajado en la película, era algo que no se había hecho, y entonces era la oportunidad para hacerlo muy bien. Y lo hemos intentado.

¿Tú te auto-defines como "Diseñador de Sonido"?

Diseñador de Sonido? Yo, al fin y al cabo, cojo sonidos que encuentro, los grabo, y los utilizo para crear lo que quiero crear. Si eso se dice Diseñador de Sonido, pues sí, soy Diseñador de Sonido. Y utilizo mi sound board y mis cosas o voy y grabo. En ese sentido, sí. Además, en España, no tengo más remedio, porque no es como fuera. Fuera tienes un equipo muy grande de gente, ¿no? Y entonces tienes un sound supervisor, sound editor, no sé que, sound designer y no sé cuánto. Pero aquí, normalmente como mucho somos tres, o cuatro: el

que registra el sonido en directo, y cuando entramos en posproducción, montaje de diálogos, ambientes y efectos, el Foley, y mezclas. Y puede haber doblaje de diálogos, pero estamos hablando de cuatro o cinco personas.

Háblame de tus tareas en *Buried*.

Aparte de coordinar todo, yo decido con el director, "pues tú aquí, esto, y tal," y después lo llevo a cabo. Yo hice todo el montaje de sonido. Los diálogos los hizo Jaime, y luego yo hice todo lo que es el diseño de sonido, pues eso de la llama, grabarlo y tal, y luego montarlo físicamente. Luego ya pues cojo los Foleys, decido que no hace falta una cosa y sí otra y tal. Lo junto todo, y luego suelo premezclarlo ya un poco y ya hice entonces con Marc la mezcla final.

Entonces, ¿estuviste en el proyecto supervisando desde el primer momento?

No, porque yo entré tarde. Entré cuando ya estaba montada. Cuando ya se había montado la imagen es cuando me he incorporado. Entonces llegué, y la vi ya montada. Además eso me gusta más. Hombre, está mal lo que voy a decir, parece muy personal, pero yo lo prefiero así. Si estás desde el principio y estás con el guión, ya te has leído el guión, y ya sabes de qué va la historia. A mí me parece mucho más interesante no saber nada, o no sabes de qué va, pero sentarte y poder ver la película como espectador, aunque sea una vez en tu vida. Porque es que si no, si estás viendo todo el día el rodaje y tal y cual, ya no la podrás ver como espectador. En

cambio, si me incorporo y veo la película montada en el Avid, o donde sea, he sido espectador una vez de la película. Me ayuda mucho más que cuando me he leído el guión y tal. Yo creo que es más interesante. Habría que hacerlo siempre, pero claro, como antes te mandan el guión, ya te lo has leído, lo cambian. Pero ya no puedes ser espectador de esta película nunca. Yo creo que allí pierdes una baza importante porque es mejor poder ver la película y sentir lo que has sentido y decir pues, "esto que he sentido ahora lo voy a apoyar".

¿Ésta es la primera nominación al Goya?

No. Ya van seis, ya. Seis nominaciones tenemos. Yo no me acuerdo. Están aquí. La primera fue para la película *Boca a boca*, luego, *La comunidad*, de Álex de la Iglesia, luego *Juana la loca*, *Plenilunio*, y *Salvador*. ¿La has visto? Es muy buena. Está mal que yo lo diga, y aquí en la lista también hay un corto de Javier Fesser. Yo he hecho casi todas, todas. Yo he hecho todas las películas de él hasta ahora.

¿Camino?

¡Qué película! Lo que pasa es como los títulos los traducen, se puede confundir uno. Y luego, el año pasado hay una que sí que falta que es *Escalofrío*, de Isidro Ortiz. A ésa le dieron el Gaudí. *Escalofrío* no está. Estamos nominados al Gaudí también con *Buried*, y luego por ejemplo hay muchas películas que hemos hecho que yo creo que tenían que haber estado nominadas, y no. Joer, *El milagro de P. Tinto*. En esos años, esa película, el sonido yo nunca me

hubiera agotado. Además que era cuando empezábamos todos con el digital, y era más complicado. Y teníamos muy pocas pistas y yo creo que está muy bien, muy bien.

Si la película no es exitosa, pues difícilmente el sonido puede ser premiado.

Sí. Es una lástima. Pues sólo se suele votar a una película al sonido bueno si la película ha funcionado y si se ha conocido.

¿Eres miembro de la Academia?

Sí.

¿Cómo seleccionan los candidatos a mejor sonido?

Es que hay una primera ronda que ahora no me acuerdo muy bien si sólo somos los de sonido que votamos al sonido, y luego ya votan todos.

¿Crees que todos los que votan han visto todas las películas?

Lo dudo.

Duran dos días en cartelera. ¿Después te las mandan por correo?

Te las mandan, y si no, pues tienes también hay un *link* en el internet para que las puedas ver. Hombre, no la puedes descargar, ni nada así. Y si no, pues

hay pases que te avisan que el pase en la Academia del pase de las películas, tal para tal hora. Lo que pasa es que yo reconozco que tampoco muchas veces las veo todas porque claro, si estás trabajando, pues tampoco puedes tener tantas horas extras, ¿sabes?

Pero es un poco sí suele ir relacionado que funcione en taquilla o se haya premiado en algún festival.

Cuéntame más de *El milagro de P. Tinto* u otras películas que se merecieron un premio.

Bueno, *Salvador* estaba muy bien, pero estuvo nominada. Y la de *Guerreros* estaba muy bien. Es de Calparsoro. También hemos hecho un trabajo chulo. *Asfalto* también estaba muy bien. Estaba muy, muy bien porque no era *chan chan chan*, como digo yo, sino era muy delicado, todos los trafiquitos, estaba todo muy pensado.

¿Es que estás al servicio del director siempre?

Sí, pero no. O sea, claro que sí. El director te dice lo que quiere y tal, pero también tú estás ahí para decirle "yo creo que esto a lo mejor puede hacerse así". Y si tú le muestras una cosa que es lógica y razonable, un concepto, y le gusta nunca te va a decir que no, pues no son tontos. De hecho, un director bueno es el que sabe aprovechar lo mejor de cada uno que tiene el equipo. Entonces, los buenos directores saben lo que hacen. Dicen "esto lo quiero así" y tal, y a lo mejor dices, "sí, pero espera". Yo,

normalmente no digo nada, y hago lo que me da la gana y luego se lo enseño. Si no le gusta, pues lo quito y hago lo que dice él. Pero es que si no, tampoco. Ellos están esperando que tú les aportes. Ellos no pueden saber de todo. Ellos, lo que tienen que saber, claro que saben qué es lo que quieren contar. Claro que saben cómo es la película, el tono de la película, el ambiente y todo, pero lo que estás es para aportar lo que tú sabes, lo más que puedas. Entonces ellos dan una indicación, un camino y muchas cosas, y de repente, les dices, "no, para nada." Y hay veces en las que estás muy claro y dices, "esto es como tiene que ser" y te dicen que no. Y hay mucha gente que dice, "no, pues está mejor así," pero no. El listo es el director que está haciendo la película y la tiene pensada. Es él, que está haciendo la dirección, y es su dirección. Pero claro, no quiere decir que tú no le puedas aportar cosas en esa dirección. Y a veces se nota. A veces les sorprendes y dices, "mira, ¿qué te parece si está así? Y les encanta, y entonces pues se hace así.

¿Algunos directores con los que has sido especialmente fructífero trabajar? Los malos, creo que no quiero que me lo digas, si no quieres.

Hm, pues con los que son ya un poco amigos, bueno, amigos muchos. Con Fesser, con Calparsoro, con Cortés—y ya estamos trabajando en la siguiente, en *Red Lights*, con Manuel Hueriga, que es el de *Salvador*.

Empezaste con todas las de Gómez Pereira, ¿no?

Sí, pero con Gómez Pereira también estaba yo empezando, y entonces estaba en la fase esa que era más poner en la pantalla lo que suena. Yo creo que todavía no tenía experiencia suficiente para poder decir, "pues aquí, voy a hacer esto". En aquella época me limitaba a que sonara bien lo que se veía en la pantalla. Y tampoco pude así experimentar mucho porque yo creo que simplemente no yo no estaba preparado suficientemente para hacerlas como hago ahora. Pero ahora es diferente cuando hago una película, y no es porque ahora soy más listo; no. Pero vas ahí cultivando una forma de ver las películas y ya la primera vez que las ves, ya prácticamente has oído lo que quieres hacer y luego lo intentas hacer. Y antes era más, "oh, aquí, de dónde voy a sacar un coche, ¿de dónde voy a sacar yo ahora este coche?" y es un problema, y no sé qué para grabar no me preocupó yo ya. Aparecerá el coche y tal, pero ya hay cosas más importantes que el coche que pasa, ¿sabes? Pues es lo que te decía antes, saber cuándo hay que notar que suene el coche o cuando, en vez del coche, tiene que ser otra cosa, ¿sabes? Y claro, es yo creo que lo vas ganando con el tiempo, con la experiencia. También soy mayor yo ahora, y supongo que influirá. Pero vamos, en aquella época, yo además venía de trabajar en un estudio de música, porque grababa discos y eso. Y entonces era un poco más por la técnica y por el "aquí el agudo y aquí el grave," y no sé qué, y ahora todo eso me da un poco más igual, aunque, claro, tiene

que estar técnicamente bien, pero me centro más en otras cosas.

**O sea, que empezaste con la música.
¿Eres músico?**

No. Me hubiera gustado ser músico. Empecé todos los instrumentos, el violin, la flauta, el piano, y no he terminado ninguna porque no tengo paciencia para estudiar solfeo, que me parece la cosa más aburrida del mundo. Y entonces luego empecé a estudiar electrónica, luego empecé a estudiar telecomunicaciones en la Universidad de Alcalá de Henares, y Técnica en la Universidad de Alcalá de Henares. Pero cuando yo estaba allí digo, "a ver, todo esto que hago yo aquí, ¿para qué me sirve para aquello que yo quiero hacer si lo que a mí me gustaba era grabar y editar y lo que sea con el sonido?" Y entonces me apunté al CES, La Escuela Superior de Imagen y sonido, que es una escuela privada que hay en Madrid que lleva acá bastantes años, Centro de Estudios de Sonido, que además era un curso muy pequeño porque estaban empezando tal, pero bueno, el caso es que ahí más o menos me enteré, y directamente pasé a trabajar de ayudante en un estudio que se llamaba "Audiofilm". Ya no existe. Estuve en Audiofilm, y luego estuve en Sonoland, y estuve allí varios años, y un día me llega uno que llevaba el mantenimiento de esas cosas y me dice, "hay unos que trabajan allí que hacen películas y cosas de televisión y tal, que a lo mejor te gustaría" y tal. Y entonces pues dije, "venga, allá voy". Y entonces empezaba a trabajar con Audiofile, que para mí es la mejor herramienta que hay, y

habrá, aunque ya, es muy cara y nadie la usa, y empecé allí, empecé, empecé empecé, y donde trabajaba entonces cerró, se separaban los socios, y entonces dije, pues esto me gusta a mí y lo voy a hacer por mi cuenta. Y con un socio que era montador de imagen montamos Filmigranas, que es la empresa ésta. El montador era Guillermo Represa. Estuvimos muchos años, pues él era montador de imagen y yo de sonido, y luego nos separamos y yo me quedé con Filmigranas, que hace ya sólo sonido.

¿Y algunas personas que te ayudaron al principio?

¿En lo del cine? Es que fui un poco "autodidacta" entre comillas, porque tampoco, a ver. Era una época en la que los que veníamos de la música sabíamos, entre comillas, más que los de cine, más que nada porque de cine no había especialistas de montaje de sonido. Sí había mezcladores muy buenos, y efectos muy buenos, pero había allí un agujero que era el montaje de sonido que lo solían hacer los propios montadores de imagen, que lo hacían bien o lo hacían mal. Pero el caso es que no había. Y entonces, pues, nosotros los que veníamos de la música sabíamos lo que era Midi, el *time code*, grabábamos en digital, y eso en cine era como, "pero si está loco! ¿Cómo va a hacer esto?" y tal. Y entonces pues era un poco investigar tú solo, e ir buscando y tal. Entonces sí es verdad que la primera película que hice la fuimos a mezclar a Shepperton en Londres. Y entonces dije, "bueno, la primera película, a Londres, con un audiofile, que

ellos tampoco habían hecho nunca una película toda desde digital. Y yo con tres audiofiles con todo el montaje y tal, y entonces allí estuve con, yo creo que era Ray Merrin que es el que mezcló *La chaqueta metálica*, y todas esas. *La naranja mecánica* y tal. Ray Merrin y Brian Saunders estaban. Y cuando llego allí y les pongo eso, y se me quedaba mirando Brian y me dice, "esto, no, ha sido supermezclado, y yo ¿qué le pasa?, y entonces me dijo unas cosas técnicas, no, "pues tú tienes que hacer tal, tal, tal". Yo le dije, "no te preocupes, déjame aquí toda la noche, que yo lo arreglo". Entonces en una noche arreglé todo lo que había hecho mal, y al día siguiente ya empezamos a mezclar, y aprendí mucho con ellos. Y ya hicimos allí como cuatro o cinco películas seguidas, y allí aprendí bastante. Y luego con los propios directores, porque de los directores siempre aprendes.

¿Hay directores que saben más de sonido que otros?

No porque sepan de sonido, no, pero que como los ves como ven las películas, como las entienden y vas hablando con ellos y creo que es allí donde aprendes de verdad. Y si encima te toca uno como Fesser, que lo ve todo diferente que todo el mundo, mucho mejor. Porque claro, te hace ver cosas que tú normalmente no las verías. Y en cambio ahora hace siglos que nos llevamos muy bien y las hacemos todas juntos, y además, tenemos un sentido del humor muy similar y es todo, él me manda algo, y sé lo que quiere. ¿Sabes? Entonces luego me dirá

no, hay que quitar algo y tal, pero ya nos comprendemos muy bien.

¿Quieres hablar un poco de *Camino*?

Camino es una película muy especial porque es de las pocas películas yo creo que cada vez que la veo, lloras. Y trabajando incluso lloras. Eso no suele pasar. Es una peli muy especial y el sonido es muy sencillo. Es la niña y lo que está contando lo que está pasando en la película. Entonces nos dedicamos a hacerlo y hay dos o tres momentos que sí que está muy envuelto con sonido.

Juega mucho con las diferencias de percepciones—lo que está experimentando la niña, lo que ve la madre...

Es como dos mundos. Es una historia de amor, básicamente. Y luego los sueños y eso. Es muy elegante la película. Está muy bien rodada, montada, la luz, todos los colores, es un peliculón. Era más larga, ¿eh? Yo creo que como dos bobinas más. Entonces decían que era muy larga, y tal, pero era larga, ¿vale? Pero aún así, se aguantaba.

¿No te amenazó la gente del Opus?

A mí no. Eso lo tendría que contar Fesser, pero no creo que estuvieran muy contentos.

¿Qué películas admiras cuando vas al cine?

Todas. Me pasa cada vez que voy al cine, siempre me parece que está mejor el otro que el mío. no sé por qué. También te pasa una cosa que es difícil ver las películas sin fijarte en el sonido cuando trabajas en esto. Pero siempre estoy viendo, "mira cómo ha hecho esto" y tal. Hombre, tenemos que reconocer que las películas de fuera siempre están muy cuidadas. Son equipos de gente muy grandes, y tienen mucho tiempo para hacerlo y claro, es mucho más espectacular. Pero también tengo que decir que últimamente tienden todas a ser iguales. Entonces no hay ninguna que digas "wow"; es un poco lo mismo siempre, ¿sabes? Por ejemplo, la última que he visto que está muy bien es *Cisne negro*. El sonido de esta película está muy bien. Pero vamos, las que son las *chantatachán* son todas muy similares, ¿sabes?

¿Hay una película española en la que hubieras querido trabajar?

Si te digo la verdad, no tengo esa sensación.

Has hecho algo de televisión también.

Últimamente he hecho una *t.v. movie* que no se ha estrenado todavía, que se llama *Alacrana* que es sobre el barco este que fue secuestrado. Ésa está muy bien de sonido. La intentamos hacer como cine para televisión y está bastante bien. Y luego he hecho cosas pequeñas, series, pero hace mucho tiempo.

¿Tienes una opinión sobre el efecto del doblaje en el desarrollo del sonido cinematográfico español?

Hombre, me pueden matar, pero vamos, siempre es una pena cuando tienen que doblar las cosas. Pero también entiendo que si no se doblan las cosas a lo mejor no iría la gente al cine, y yo prefiero que la gente vaya al cine. Es lo mejor para todos. Y el doblaje, pues siempre es un poco doblaje, sí, pero también es algo a que estamos acostumbrados. Aquí no tenemos cultura de lo auditivo y hay demasiada cultura de doblaje.

¿Hay estropeado el oído del espectador español?

Además, no lo mezclan como el original. Es siempre así con la música inglesa, la música en inglés, la voz se mezcla como un instrumento más. Y lo entiendes. Y si hay cosas que no entiendes, pues si no, te sacas lo es. Pero es un instrumento más. Cuando yo hacía música me pasaba que las voces siempre—sobre todo las cosas folclóricas de aquí—lo eran todo. Pues con el doblaje, pasa un poco lo mismo que es la voz que se entienda y tal, y todo lo demás quede un poco allí atrás. Y además hay cosas que me fastidian mucho, como por ejemplo que ves en la televisión una película doblada que ves la voz en sincro y el *soundtrack*, o sea, los coches y todo eso fuera de sincro. Ya por lo menos, que lo hacemos, cuidarlo un poco, ¿sabes? Pero sí, hombre, es una cosa con la que tenemos que vivir de momento. Creo que es mejor que la gente vaya al

cine. Porque si pusieras películas sólo en versión original, no sé qué pasaría. Si estamos muy mal ahora, imagínate. Pero también ahora yo llevo un buen tiempo que no he hecho una película en español. Ahora hemos hecho *Buried* en inglés. La que estamos haciendo ahora de Fresnoadillo, *Intruders*, es en inglés. Luego estamos haciendo *Emergo*. No ha salido todavía. La haremos inmediatamente después de ésta, y será en inglés también. *Red Lights* está en inglés. Y no sé, o sea que la gente ya aquí se da cuenta, coño, vamos a rodar en inglés. Como nuestros productos ya empiezan a apreciarse, entre comillas, fuera, si lo rodamos en inglés nos será más fácil vender y que se vea. Entonces lo hago así. Ya te digo. Últimamente son todas en inglés. Para mí bien, porque hablo inglés porque mi madre es inglesa y nací en Inglaterra.

Para ti, ¿es *Buried* una película española?

Sí, bueno los dos únicos americanos fueron Ryan Reynolds y el guionista, Chris Sparling. Hombre, española es. Yo creo que ya da igual. Lo que hay que hacer son películas buenas y que las vean en todos sitios.

¿Y la gente a la que más admiras en el mundo del sonido español?

Es que casi siempre trabajamos los mismos. Con Jaime trabajo siempre Jaime Fernández Salcedo. Con Manolo Carreón siempre. Es un personaje. Hay que conocerlo, pero es un personaje y luego Marc Orts,

David Calleja, con Nico de Poulpiquet tengo una suerte de trabajar digamos con los mejores siempre. Menos con los montadores, que es una competencia feroz. Pero bueno, está Pelayo, que me llevo bien con él, está Oriol. Soy muy amigo de Oriol y me encanta lo que hace.

Me dijo Pelayo ue este año, sabía que ibas a ganar, y que le daba lo mismo porque se iba a emborrachar igual...

Y además tiene muchos. Ya tocaba repartir.

¿Enseñas clases en algún sitio?

A ver, lo mío, hablar no es hablar, ni explicarlo tampoco. Lo que sí que hago, ahora mismo tenemos un chico que es alumno del CES que está aquí haciendo prácticas y tal, y de esa manera, sí. Pero yo así, hablar, no estoy diseñado para eso. No es mi fuerte. Pero vamos, estoy con gente, les cuento, y tal, y que me vean trabajar, y aparte que es una cosa que tampoco lo puedo explicar muy bien por qué aquí le pones una cosa y allí otra. Le puedes explicar la metodología, pues es así, y tal, ¿sabes? Hay cosas que es más explicar, mezclar por ejemplo. Le puedes más o menos decir, "pues esto es aquí, con eso ten cuidado," pero por qué pones aquí un pájaro en vez de no sé qué, o por qué aquí no pones nada, es un poco difícil de contar. Sí le puedes contar las cosas básicas y tal, pero yo no soy muy de hablar en público. De hecho, nunca he querido que me dieran un Goya porque lo peor que me puede pasar es subir allí a hablar. No sé si me viste, pero

no dije nada. Dije "gracias" y me fui lo más rápido que pude. Nadie va a dormir mejor o peor por lo que yo pueda decir.

¿Algo que quieras decir para concluir?

Sí, que ahora lo estamos haciendo muy bien, que espero que siga así, y que tengo confianza en que, aparte de que somos más baratos que en otros sitios, tengo la confianza de que ahora nos van a mirar un poco mejor y puedan contar con nosotros para hacer coproducciones o trabajar en producciones afuera. Pero vamos, estoy muy contento trabajando aquí, espero poder trabajar aquí siempre y bien. Pero también que reconozcan que lo hacemos bien.

Para más información sobre James Muñoz, consulte la Internet Movie Data Base (IMDB)

Enlace:

<http://www.imdb.com/name/nm0616320/>

Para reproducir pasajes largos o la entrevista en su totalidad, por favor, pida permiso (que en toda probabilidad será concedido) a la autora:

Patricia Hart

phart@purdue.edu