

Una entrevista en Madrid con el premiado mezclador, Marc Orts, 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 mezclador Marc Orts habla sobre sus comienzos en el mundo del sonido cinematográfico, y de la importancia de adaptarse a todos los proyectos, para que no haya un sonido "Marc Orts." Habla de los que más le enseñaron—David Calleja y Brad Anderson, por ejemplo. Comenta su trabajo con los directores Pedro Almodóvar, Montxo Armendáriz, Rodrigo Cortés, Guillem Morales, Isabel Coixet, Jaume Balagueró y Paco Arango. También comenta brevemente el efecto del doblaje en el cine español.

PREGUNTA: Háblame de tu formación. ¿Te graduaste de alguna escuela?

RESPUESTA: Yo soy maestro de la ESCAC, profesor de la ECAM, doy masters especializados dentro de la ESCAD, y luego estoy en una escuela nueva que han abierto en Barcelona, "Bande Apart", he empezado este año a dar clases allí. Yo intenté entrar en la ESCAC cuando tenía diecinueve años y no me admitieron. Ahora siempre se lo cuento a los alumnos cada vez. Lo primero que les digo es que yo no pude entrar pero ahora estoy dando clases, con lo cual lo importante es aprender y dedicarte mucho tiempo y esfuerzo para poder llegar a hacer lo que quieran hacer. Eso sería la filosofía.

¿Entonces, cómo era tu formación?

Autodidacta. Te cuento. Mi padre es crítico de cine y evidentemente yo, desde pequeño, he visto muchas películas, sobre todo cine clásico americano, comedia, Howard Hawks, Billy Wilder, Frank Capra, Lubitsch, que no era americano, pero trabajó en Hollywood, y también una serie de películas musicales que me hizo tragar mi padre. Esto de pequeño quieras o no influye; inconscientemente vas absorbiendo mucho cine. Yo entré con dieciocho años en un estudio de sonido porque no había aprobado el COU, y dije, "bueno, voy a trabajar por las mañanas y por las tardes voy a estudiar. Y entonces empecé en un estudio donde se dedicaba a hacer doblajes de películas americanas y películas extranjeras haciendo doblaje en catalán y en castellano. Del año 91, que te estoy hablando. Mi padre tenía un despacho justo arriba

del estudio. Entré en prácticas un mes, y entonces me quedé. Entonces hubo un boom del vídeo y de la televisión, entonces se doblaba mucho. Había mucho trabajo, entonces, yo empecé a grabar diálogos pero poquito a poquito, iba creciendo dentro de la empresa y aprendiendo todos los procesos hasta que llegó un momento en que nuestra empresa donde estaba trabajando antes se metió en el cine español. Empezó a buscar clientes para hacer cine español. Entonces hacíamos montajes de sonido, los Foley. Yo soy mezclador. No soy diseñador de sonido, pero para poder ser mezclador, tienes que conocer muy bien todos los procesos del sonido. Entonces durante muchos años iba aprendiendo, incluso trabajé dos años por la noche, que es donde aprendí más, aprendí todo el proceso de edición off-line/on-line de sonido, de todos los procesos y formatos, de los Beta-Cams, los Beta-Cams digital, HDs, formatos que había en esa época, con lo cual, pues absorbí mucha información. Entonces, cuando empecé a entrar en el cine español, empecé a grabar efectos sala, me especialicé grabando Foleys, y luego pues iba de ayudante en las mezclas de cine español. Tenía un compañero que era David Calleja, que es mezclador de cine. Entonces estuve con él durante un año y medio, aprendiendo, aprendiendo, aprendiendo, trabajando los fines de semana, las noches, y poquito a poquito, pues desarrollándome en mi profesión. Ésa es mi carta de presentación.

¿Tienes siempre el mismo papel en cada mezcla de película?

Aquí en España no sé si sabes que por los costes que hay, los procesos los hacen tres personas que son los jefes de equipo. Sonido directo, diseñador de sonido, y luego mezclas. Normalmente el proceso que se sigue es que a mí normalmente me llama la productora una vez que está acabada el rodaje de la película.

¿Nunca hablas con el director, o en todo caso, con el diseñador de sonido, antes de que se empiece a rodar?

Cada vez más en las productoras con las que estoy trabajando me llaman antes de empezar, con lo cual ya la conversación que tengo con el montador/diseñador de sonido, y aunque no sea con el director, pero ya hablamos muchas cosas. Entonces siempre hay una reunión un día que vemos la película con el director, ponemos nuestros puntos de vista, y luego ya hasta que no llegamos a las mezclas, es realmente cuando trabajo con el director. Pero con las cosas muy claras.

¿Puedes hablarme de tus experiencias con Pedro Almodóvar con *La piel que habito*?

Muy bien. Es una película espléndida. Yo creo que es de las mejores que ha hecho. Es espectacular. A mí me gusta mucho. Almodóvar entiende mucho. Es que hay varios tipos de directores. Los directores como Pedro Almodóvar que son, digamos, de la vieja escuela, y luego los hay de la nueva escuela. Los de la vieja escuela tienden a trabajar mucho el

sonido en las mezclas. Entonces es cuando realmente ven la obra hecha en una sala de cine. Los directores más jóvenes, que conocen todos los procesos técnicos en cuanto a la imagen y el sonido, trabajan desde antes. Entonces en mezcla trabajan mucho, pero ya tienen mucha base hecha desde el diseño del sonido. Entonces ellos también diseñan el sonido mientras están mezclando. Por ejemplo, con Oriol Tarragó, que también es de los más importantes de los diseñadores de sonido. Bueno, también están James Muñoz, está Pelayo Gutiérrez, que son los más conocidos y los que más trabajan. Los mejores. Son gente con mucha capacidad creativa. Te pongo un ejemplo. Con las películas de Jaume Balagueró, *REC*, y *REC 2* trabajamos muy bien. En *REC 2* había un reto muy particular. Pero, te cuento una cosa antes. Con JB y Paco Plaza estábamos diseñando el sonido en las mezclas. Porque claro, no es lo mismo trabajar con una pantalla pequeña que con una pantalla grande. Entonces, para generar miedo, iban ocurriéndonos cosas mientras estábamos mezclando. Eso es poco habitual, porque los costes de una sala de mezclas son mucho más caros que los costes de una sala de montaje de sonido. Valía la pena, claro. Los directores lo veían y la película lo merecía.

Con todo y eso, el sonido sería la parte más barata de ésta o cualquier película.

Claro, pero valió la pena. Con *REC 2*, hicimos un planteamiento de sonido de lo que nos interesa mucho, que es el sonido tridimensional. Por ejemplo, el punto de vista del espectador, tanto de

vista como de escucha, era la cámara. Entonces, cualquier movimiento que hacía la cámara, el sonido se iba moviendo de un lado para otro—las voces, los efectos, todo. Entonces, esto es un ejercicio, una apuesta personal de Oriol y mía para hacer un tratamiento así, para que todo el rato el sonido del espectador fuera con la imagen. Entonces, si la cámara daba toda la vuelta, el sonido también daba toda la vuelta. Fue muy chulo este trabajo.

En REC 2, fue diferente. Había una imagen pequeña, cuadrada, dentro de la imagen grande, y cuando la imagen se encogía, el sonido se hacía muy pequeño también. Cuando crecía, pues el sonido también crecía. Son películas muy comerciales de *entertainment*.

Qué bueno que las haya. Buena falta hacen para la industria de cine español. Bueno, hablemos de otra película muy taquillera, pero de nivel totalmente diferente, que es *La piel que habito*. Antes te has aludido a ella.

Bueno, con *La piel que habito*, el planteamiento de sonido ha sido muy dirigido por el director. Tiene las ideas muy claras, porque la música es esencial, las voces se tienen que entender muy bien, los diálogos tienen que ser muy limpios, y sobre todo la música. Que la música sea el elemento del diseño de sonido. Es una película en la cual a nivel creativo, yo no pude hacer maravillas porque fui muy enfocado a lo que quería el director, que son diálogos y músicas. Entonces, lo que intento hacer

es hacer un trabajo técnicamente bonito que sea agradable, que los diálogos se entiendan bien y que suenen bonitos, y que la música entre y se vaya sin que te des cuenta. Éste sería el reto de este tipo de película.

Háblame de *Buried*, en cambio. *Buried* es otra cosa distinta.

Creo yo que es muy importante trabajar con directores muy inteligentes y que saben muy bien lo que quieren. En el caso de *Buried*, Rodrigo lo tenía clarísimo. Tenemos que encerrarnos dentro de una caja. Con James teníamos que meternos en esa caja. Entonces, está la capacidad creativa de cada uno, el conocimiento de toda la infraestructura que tienes de trabajo para poder hacerlo. Entonces, allí sí que fue un trabajo donde el poder de la mezcla tenía mucho más peso, porque era colocar una *reverb* muy pequeña para que simulara un ataúd. Todo lo demás, los teléfonos y los mecheros, todo era diseño de sonido. Las voces de los teléfonos eran doblajes. Sólo estaba la voz de Ryan Reynolds. El editor de diálogos, Jaime, dejó muy limpia una pista con los diálogos de Ryan Reynolds. A partir de allí se iban añadiendo los elementos, pero tuvimos que ser muy cuidadosos de no poner un elemento sonoro que no se viera en pantalla. Bueno, sí que hay elementos externos como el bombardeo, la arena u otra cosa que no ves pero lo estás oyendo, Pero me refería a que dentro del ataúd él se iba moviendo, y a veces cuando tú haces los *foleys* o creas el ambiente, a lo mejor pones más elementos de los que te hacen

falta. Con lo cual, si él se está moviendo, tienes que hacer exclusivamente ese movimiento y procurar de que quede limpio ese movimiento. Entonces, como trabajo de limpieza, es de dejar solo los elementos realmente que vieras y que sucedan dentro de la pantalla, aparte de los temas narrativos fuera de la pantalla que sí tienen que estar, como la bomba o la música que se oye o algún avión.

Pero muy poca música, en realidad.

Qué va, hay bastante música, pero hay momentos de silencio absoluto. No hay mejor diseño de sonido, mejor mezcla que un buen silencio. Hay mucha música que es muy ambiental, muy sensorial, graves que van apareciendo, es música que a veces ni te enteras que está.

Bueno, por ejemplo, al principio, hay unos sonidos que parecen latidos de corazón, pero resultan ser cuerdas de violoncello.

A nivel de diseño de sonido no se hizo nada a no ser que fuera una cosa realista. El músico hizo toda la banda musical a nivel sensorial. Corazón, o algún tono musical que pasa muy desapercibido que va acompañando la acción pero no te enteras que está. Entonces, sí que había música, pero no era convencional. Con una buena película el espectador no está pendiente del sonido. Con una buena mezcla es que tú no te das cuenta de las cosas que van sonando

Para mí *Buried* fue uno de los trabajos técnicamente hechos más buenos que he hecho. Fue una película en que me encantó trabajar. Disfruté mucho.

Otra película muy buena en la que trabajé fue *The Machinist* de Brad Anderson. Fue un cambio de metodología de trabajo. Me has hablado del sonido en el cine español, pero yo creo que nosotros, muchos técnicos queremos que el sonido se parezca al americano. Hace algunos años sólo había doblaje, o había sonido directo que no se oía muy bien. Eso ha cambiado muchísimo. El sonido en el cine español, lo que pasa es que a veces queremos parecernos a las grandes producciones de sonido americanas. Que sean cosas elegantes, que no te salten, limpios, de calidad. Yo creo que es la línea que estamos intentando seguir ahora. A lo mejor a nivel creativo podemos aportar muchas cosas, pero a veces no tenemos los medios ni el presupuesto para poder hacerlo. Pero lo que quiero decir es que cada vez los trabajos que hacemos aquí en España salen más al extranjero, son más internacionales, con lo cual también nos tenemos que cuidar por fuerza. La próxima película de J. Bayona se llama *Impossible*. Otra es la de Juan Carlos Fresnadillo. Claro, con todo este tipo de cine tenemos que estar a la altura internacional, sobre todo comparándonos con Estados Unidos.

Hace diez años a lo mejor haciendo la misma película creo yo que no habría quedado tan bien. No éramos los mismos, porque el concepto de trabajo de sonido empezó a evolucionar hará hace diez, doce años, de cuidar el sonido aquí en España. Antes era el sonido directo, músicas y un ambiente.

El proceso creativo de sonido ha ido evolucionando de menos a más aquí en España.

Pero, volviendo a *The Machinist*, ésta película fue un cambio para mí porque trabajar con Brad Anderson era fascinante. Él antes había sido montador de imagen y montador de sonido—diseñador de sonido. Nos enseñó cómo tratar el sonido, que cada plano de imagen tenía un sonido diferente, por mucho que perteneciera a la misma secuencia. En España estamos acostumbrados a que una secuencia sea todo igual. Por ejemplo en un bar como éste donde estamos haciendo esta entrevista, todo lleno de gente, pues un ambiente. Antes en España hacíamos esto. En cambio, con Brad vimos que si el plano es corto, el ambiente baja. Si vamos a un plano medio, el ambiente crece. No es lo mismo estar en un plano general donde tienes que oír más ambiente que un plano corto. En *The Machinist*, en cada secuencia, cada plano tenía un sonido diferente. Eso lo aprendí de Brad Anderson, y eso fue espectacular, porque le das mucho dinamismo, mucha dinámica al montaje de la película. Acoplas realmente el montaje de imagen con el de sonido, y es muy dinámico.

Tienes varias cosas que están en los cines de Madrid ahora. Por ejemplo, *Los ojos de Julia*. Creo que Oriol Tarragó dijo que hay que enamorarse al cien por cien de cada película para hacer un buen trabajo. ¿Estás de acuerdo? ¿Con esta película te costó?

A veces no hace falta que te enamores de la película sino que te enamores de la gente con la que trabajas y para la quien trabajas. La película a lo mejor te puede gustar más o menos, pero si el equipo de trabajo es uno que te gusta y estás contento, pues es lo mismo que si la película fuera buena. Lo digo por el equipo de trabajo del día a día, porque Guillem Morales, que es el director de *Los ojos de Julia* es una persona con la que me llevo muy bien, con Oriol Tarragó nos entendemos a la maravilla a la hora de trabajar. Incluso uno de mis valores a la hora de hacer una película es que todo el equipo de trabajo tenga buen rollo y que lo disfrute, y que todo el mundo se lo pase bien, y que estés trabajando con una sonrisa, entonces te guste más o no la película.

La trama es u poco tonta, pero el sonido está bien.

No sé si te acuerdas de la secuencia donde se quedan sin luz, que se apaga la luz, y entonces los movimientos van pasando de un sitio a otro, y entonces eso quedó muy chulo. Como es la primera película que se ha hecho en Europa de 7.1. Yo siempre llevo un pendrive con el archivo de sonido para ir a las salas, cuando voy a las salas. Ahora están modernizando y están poniendo el 7.1 y yo llevo el archivo de *Los ojos de Julia* para chequear, para escuchar, y para hacer una demo.

¿Y qué me dices de *No tengas miedo*, de Montxo Armendáriz?

Montxo es una persona, aparte de que es un encanto, es genial, es una persona que tiene muy claro cómo tiene que quedar. Trabaja mucho el sonido, muchísimo, más de lo que parece. Es espectacular. Está pendiente de todo, y tiene muy buen oído. Quisimos Pelayo y yo intentar crear un poco más de atmósfera de introversión del personaje, creando vacíos y tal, y Montxo no lo aceptó porque decía que ya era tan fuerte la imagen de por sí, la historia de la niña, que no hacía falta acentuarla. Entonces todos los procesos que íbamos a hacer un poquito más creativos no los quiso. Quiso que el sonido de la peli pasara mucho más lineal, sin cambios y cosas fuera de tono.

Bueno, hágame ahora de *Mapa de los sonidos de Tokio*.

Considero que en esa película el trabajo de equipo fue muy importante. El director tiene una parte, pero el equipo de trabajo es muy importante. De entenderse y de lo que decía que cada vez la gente quiere hacer las cosas mucho mejor. *Mapa de los sonidos de Tokio* fue también un trabajo de la montadora de sonido, Fabiola Ordoño, que se fue a Japón a grabar ambientes y claro, lo que yo hacía era puntualizar niveles, y cositas, pero estaba muy planteado. A Isabel Coixet no le gusta nada el sonido. Las mezclas dice que es el peor proceso de una película, el más rollo, el más coñazo. No le interesa nada. Lo dijo el primer día cuando nos conocimos. "A mí, esto..."

Trabajaste también con ella en *A los que aman*.

Sí, pero allí hice los efectos sala. Estuve grabando los foley. Hice también una versión castellana de *La vida secreta de las palabras*.

¿Quieres hablarme de *Los abrazos rotos*, la primera experiencia tuya con Almodóvar?

Un poquito la línea de lo que te contaba antes de *La piel que habito*. Lo que predomina es la historia, entonces la historia se mantiene por diálogos y por músicas. Entonces no hay mucho secreto. Tienes que cumplir, con hacerlo bien, que él esté contento, que le gusten las sensaciones que transmitan las músicas y los diálogos. En esa película fue muy importante Pelayo, porque hizo muchos doblajes. Anteriormente en las películas de Almodóvar, los ADRs no habían salido muy bien. Entonces, Pelayo se trabajó mucho esto, de que los actores vinieran al estudio y que grabaran con la misma densidad, y luego los ecualizamos, y que hay mucho doblaje en esta película y no te enteras. Eso yo creo que fue una de las cosas que a Almodóvar más le gustó, que los ADRs no se notaron.

Hablando de doblajes, ¿quisieras comentar el efecto de los doblajes en el oído del espectador español?

Es una lacra que tenemos. Es como si comieras siempre en el MacDonal'd's. Las cosas eran muy

planas. El mismo ambiente todo el rato, la misma perspectiva de sonido, entra la música y se va y ya está. Era la línea de antes del sonido. Y la lucha de todos los que estamos trabajando ahora es que no. Que hay mucha capacidad creativa, hay muchas ganas de hacer las cosas bien.

¿Crees que hay una mafia de dobladores que haya impedido inconscientemente el desarrollo del buen sonido?

Bueno, sabes lo que pasa es que tienen derecho a comer también. Entonces, claro, tienen una profesión que llevan muchos años trabajando que no se puede desaparecer así como así. Lo hacen muy bien. Pero la gente que viene de fuera como tú, o como algunos amigos que tengo colombianos o mejicanos, van a ver más cine y dicen, ¿pero esto qué es? Yo creo que poquito a poquito la gente joven va cambiando un poquito. Hay muy pocos cines en España donde ponen cosas en versión original, los Alphaville, los Renoir Los Sicaria en Barcelona, los Verdi...

Si vas a Amsterdam, todo está en versión original. No veas cómo habla inglés la gente. Todos te dicen, "no, si yo hablo muy poquito," pero luego te sacan unas frases que han aprendido de *Ley y orden* o *Alias* que echan pa'trás.

Ésta es la lacra del período franquista, cuando se exigió que para mantener el idioma, pues todas las películas se tenían que doblar.

Has trabajado con Jaime Chávarri, con Bigas Luna, con Armendari, gente legendaria. Entre todos aquellos trabajos, ¿hay un "sonido Marc Orts," como puede haber una imagen Alcaine?

No.

¿Prefieres desaparecer?

Mi nombre no me importa nada. Lo que me importa es mi trabajo y el cine. Es lo que me gusta.

No quieres tener un estilo identificable, ¿verdad?

Yo creo que me adapto muy bien a todos los estilos. Y ésa es un poco la gracia que tengo, porque creo yo que tengo la capacidad de escuchar, de ver, de absorber cine y de ponerme en la piel del otro. Creo que es un tema de actitud. Yo no tengo por qué defender mi trabajo ni mi estilo porque no lo tengo, ni lo quiero tener, sino que veo la película y digo, ¿qué hay que hacer? ¿cómo lo vemos? Hablar en equipo y llevarlo a cabo. Porque claro, de Pedro Almodóvar a Jaume Balagueró, son dos mundos antagónicos. Puedes hacer un mismo trabajo igual de bien con uno que con otro, y que los dos estén contentos. El buen sonido es el que no te das cuenta de que hay sonido. Eso, todo el mundo lo dice, porque es verdad. Es así.

En una entrevista hablaste del sonido en el cine de miedo, de una técnica que utilizas.

Bueno, hay una cosa típica que se hacía antes en todas las películas, de quitar todo el sonido cuando iba a aparecer el fantasma o el monstruo, de quitar sonido. Lo que genera más tensión en una película de género es el silencio. De repente oyes mucho follón, y después no oyes nada, silencio, entonces ya pones al espectador con mucha tensión. Claro, entonces es el momento para poder pegar el susto.

En *Buried*, por ejemplo, de repente suena el móvil y te saltas de la butaca.

Eso está provocado. Claro, en las películas que tienen que tener un poco de tensión, tienes que jugar con la dinámica del sonido. Hay momentos muy altos, momentos muy bajos. Tienes que acompañar a esa tensión. Si la música te acompaña a veces te lleva la música. Pero si no hay música, tienes que jugar con estos volúmenes.

¿Te gusta trabajar en el cine de terror?

No me importa. Me gusta, porque creo que es el tipo de cine que te permite hacer cosas más creativas. Yo he aprendido trabajando con películas de serie B con *Filmax*, que eran películas de serie B, de miedo, pero que tú con el sonido hacías lo que te daba la gana. Yo creo que esto es muy chulo porque haces lo que te da la gana y aprendes mucho. Pero, como te he dicho antes, me adapto a cualquier tipo de cine. El terror es chulo porque puedes experimentar.

¿Y el cine de amor?

Estoy haciendo una ahora que se llama *Maktub* que el director es Paco Arango, y es una comedia romántica juvenil, infantil. Es muy chulo trabajar en una comedia. Lo que pasa es que una comedia de este estilo, que es comedia juvenil americana, es conversación, música, conversación, gag, entonces viene muy marcado. A la hora de yo trabajar, yo tengo las cosas muy marcadas. Es casi como un videoclip. Entonces, poco puedes hacer. Pero me parece bien. A mí me utilizan para trabajar y yo no quiero ser un artista.

¿Has hecho algún trabajo que debió llevarse algún premio, pero no lo hizo?

The Machinist. Se merecía muchos premios de sonido, pero también por todo. Ya lo verás cuando la veas, no es una película muy difícil pero es una película donde no hay diálogos, hay mucho sonido, la música es excelente, entonces todos los elementos sonoros funcionan muy bien. Para mí es de las películas que me hubiera gustado que tuviera algún reconocimiento. Pero bueno, en España, el reconocimiento te dura dos días. Está muy bien tener un Goya, pero tienes que seguir trabajando. Tienes que estar allí, intentando hacerlo lo mejor posible cada día. Es la manera de sobrevivir. Tienes que autoestimularte siempre.

¿Y le persona que más te ayudara?

David Calleja. Justo el primer Goya por *El orfanato*, se lo dediqué a él.

Bueno, ahora que lo mencionas, háblame de *El orfanato*.

Pues el premio se lo dediqué a David Calleja porque me enseñó muchas cosas. Es de las personas que me ha hecho de maestro.

De *El orfanato*, pues nadie se esperaba que fuera a tener tanto éxito. A veces estás trabajando y no sabes hasta dónde va a llegar la película. Sí que cuidamos mucho el sonido. Lo hicimos con Oriol Tarragó también. Nos lo pasamos muy bien haciendo la peli, y el concepto era muy claro de la película. Hay mucho sonido al principio, y cada vez hay menos sonido, y al final hay muy pocos elementos sonoros. Hay cosas muy interesantes de sonido. Cuando hay lo de los parapsicólogos, se oyen unos pasos que pasan por arriba... en fin, hay una serie de elementos sonoros que sobre todo en el cine se notan mucho más.

Ahora en España la cosa está evolucionando mucho a nivel de sonido, incluso se está preparando ya algo que va a ser el sonido en 3-D, tres dimensiones, con muchos altavoces. Entonces, tú, el punto de vista que tengas, tendrás la sensación de que el sonido lo tienes encima. ¿Tú conoces el sonido binaural? Escuchas por auriculares una grabación hecha desde el mismo punto de vista que tú lo estás escuchando. Imagínate que yo soy un muñeco, ponemos dos micros aquí, y si alguien pasa por detrás, todo esto lo grabamos. Lo reproducimos, y va a ser lo mismo

que el muñeco ha oído. Y tendrás una sensación tridimensional. Y esto, en vez de unos auriculares, pues será una sala llena de altavoces. Se está trabajando muy bien. En Brasilia hay dos o tres cines, en Barcelona hay multicines ya preparados. Lo que pasa es que se está acabando de comercializar todavía.

Y para terminar, sólo te quiero decir que un libro sobre el sonido en España es interesante porque hay cada vez más formación, escuelas que la referencia que tienen sólo es de los profesionales. No tienen ningún libro donde basarse, y eso es importante.

Para más información sobre Marc Orts, consulte la Internet Movie Data Base (IMDB):

<http://www.imdb.com/name/nm0651377/>

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