


2011

# Una entrevista con Oriol Tarragó, mayo, 2011

Patricia Hart

*Purdue University*, [phart@purdue.edu](mailto:phart@purdue.edu)

Follow this and additional works at: <http://docs.lib.purdue.edu/lcwp>

 Part of the [Film and Media Studies Commons](#), [History of Science, Technology, and Medicine Commons](#), and the [Spanish and Portuguese Language and Literature Commons](#)

---

## Recommended Citation

Hart, Patricia, "Una entrevista con Oriol Tarragó, mayo, 2011" (2011). *School of Languages and Cultures Working Papers*. Paper 21.  
<http://docs.lib.purdue.edu/lcwp/21>

This document has been made available through Purdue e-Pubs, a service of the Purdue University Libraries. Please contact [epubs@purdue.edu](mailto:epubs@purdue.edu) for additional information.

# ***Una entrevista con Oriol Tarragó, junio, 2011***

**Patricia Hart**

Purdue University

[phart@purdue.edu](mailto:phart@purdue.edu)

**Palabras claves:** Cine español, Cine bajo Franco, tecnología y fascismo, sonido cinematográfico en España, diseño sonoro español

## **ABSTRACTO:**

En 2011, Patricia Hart habló por Skype con Oriol Tarragó de sus comienzos en mundo del sonido, y de la evolución del diseño de sonido en las últimas décadas en España. Comenta sus experiencias con los directores Guillermo Morales, Kike Maíllo, Guillermo del Toro y Jaume Balagueró. También habla de los experimentos con el sonido 3D y hasta del proyecto 23.1. Describe los trabajos de los que está más orgulloso. Al final considera la cuestión de cuándo se es Diseñador de Sonido, y cuándo se es Montador.

**Oriol, Cuenta un poco sobre tus comienzos.**

Yo la verdad es que vengo de una familia de arquitectos. Mi padre es arquitecto, mi hermano es arquitecto y tal, y yo entré en el cine. Decidí que me gustaba hacer cine. No sabía si tenía que dirigir, o qué. Pensaba que igual iba a hacer dirección artística, porque me venía de familia.

Pero luego en la escuela cuando empecé a hacer los ejercicios ocurrió algo. El primer ejercicio que tuve que dirigir era mudo, en blanco y negro) Entonces, cuando lo terminé de montar eh, pensaba: "aquí falta algo". Entonces, en mi casa, en una cinta de cassette, antigua, grabé una música y unos efectos de sonido.

Entonces, el día siguiente en la corrección, en el colegio, puse la película en 16mm en blanco y negro, y luego traje un cassette y en clase puse, así, un poco sincrónico a ojo, pues puse la cinta, ¿no? Fue un éxito, a todo el mundo le encantó y tal. Y al profesor no le gustó porque era una práctica muda, sin sonido. Era un ejercicio visual. Entonces me di cuenta que para mí, el sonido tenía mucha importancia, y creo que ahí es cuando me di cuenta.

**Te has mantenido en contacto con varios de tus compañeros. Por ejemplo, J. A. Bayona.**

Con J. A. Bayona, por ejemplo. Él fue el director de *El orfanato*. También ahí conocí a Kike Maíllo, que ahora justo acabo de dirigir una película con él, que se llama *Eva*. También conocía Guillermo Morales, que el año pasado hicimos una película que se llama *Los ojos de Julia*. Y nada, Y ahí nos

conocimos como un grupo de gente que tenía muchas ganas de hacer cine. Ellos empezaron a dirigir sus películas y yo empecé a trabajar en sus películas y mira, así estamos.

**En la ESCAC estudiaste de todo:  
cinematografía, iluminación,  
micrófono...**

Todo. Son cuatro años en el ESCAC: los dos primeros es igual para todo el mundo, son comunes. Todo el mundo hace Historia del Arte, Historia del Cine, Dirección, Fotografía, Guion. Los dos últimos es más especializado.

Entonces tú tienes que escoger, los dos últimos años cuál es tu especialización. Finalmente, por lo que te he explicado antes, decidí hacer sonido.

Aparte pensé que si estaba en una universidad, al hacer una especialización más técnica, iba a aprender más cosas que si hacía dirección, o si hacía guion, y entonces pensé que me serviría más.

**¿Das clases ahí ahora, en la escuela?**

¡Sí! Estoy de jefe de departamento de sonido de la escuela de cine, y doy clases.

Este año doy pocas horas. Sólo doy una semana al año, como un seminario, porque tengo poco tiempo, pero me gusta mucho dar clases y me gusta mucho estar en contacto con el colegio, con la escuela, con los alumnos. Es muy bueno para reciclarse, para estar al día, para leer, para ver cosas nuevas. De los alumnos también se aprende mucho.

**Me gustaría preguntarte por algunas películas puntuales. Por ejemplo, montaste el sonido en una de mis películas favoritas en cuanto al sonido, que es *El espinazo del diablo*.**

Ah, ¿sí? ¡Qué bueno!

**Que ahí hay algunas cosas muy ingeniosas, por ejemplo las explosiones, y luego la sordera que tiene.**

Esa secuencia fue muy interesante.

**Bueno, el sonido es espectacular, desde el principio. Desde cuando se abre la compuerta y cae la bomba. ¿Quieres empezar a hablar sobre cómo diseñaste tu sonido? ¿Trabajaste con Guillermo del Toro?**

Sí, Guillermo, ¡bueno! Es la primera vez que conocí a Guillermo. Guillermo es una persona que tiene una capacidad de trabajo infinita, y entonces es muy exigente. Y luego, estaba al principio de todo, y yo no me veía mucha experiencia, estaba trabajando con Salva Mayolas también. Salva Mayolas es el diseñador de sonido de la película y yo soy el montador de sonido, y trabajábamos juntos entonces. Entonces, en la secuencia de la bomba, Guillermo nos dijo que tenía que haber una gran explosión y después había que crear como un anticlímax de silencio. Y quería jugar, o sea, estaba en el guion de que Federico Lupi se quedaba sordo. Entonces la gente le hablaba y él no oía bien, y poco a poco iba recobrando el oído.

Entonces, no sabíamos cómo utilizar el recurso este, y finalmente, pensé en utilizar una frecuencia muy aguda, un tono muy agudo, y a la vez una frecuencia muy baja. Entonces cogimos y mezclamos una frecuencia pura (creo que eran unos doscientos o ciento y pico herzios), y lo mezclamos con un pitido [*imita el sonido del pitido*] muy agudo más una frecuencia muy grave. Da esta sensación como de, como de mareo.

### **Es muy convincente.**

Es un tono puro. Entonces es la onda perfecta, es una frecuencia muy alta con una frecuencia muy baja y, ¡claro!, el oído se polariza mucho, entonces por eso mareo un poco.

Luego lo que hicimos con las voces es que la gente le hablaba y queríamos que oyera algo, pero que no entendiera, que fuera como extraño. Al principio lo que hicimos es hacer un *reverb*, o sea dar la vuelta a las voces, pero no funcionaba, era demasiado efectista y era muy obvio. Entonces mezclamos la voz normal más el *reverb* muy bajito.

**Los silencios son muy importantes en esa película. No sólo en ese momento, sino también al principio cuando empieza la película. Esto es totalmente impactante: cuando se abre la compuerta y cae la bomba y hay un silbido después, me parece.**

Sí, el *fiushhhhhhhh* [*imita el sonido de la bomba cayendo*] La bomba silba así, sí. Y ahí, la voz en off de Federico Lupi, también, que cuenta que es un fantasma, y hay toda la introducción.

Tratábamos de hacer un sonido especial. Bueno, el orfanato está situado en medio de la nada, como en de un desierto. Entonces el silencio es muy importante en esa película, sobre todo por la soledad de los niños que están ahí abandonados. Entonces era un poco el reflejo de ser huerfano, de no tener padre, de estar desprotegido. Intentábamos encontrar esto: esta sensación ¿cómo se diría? Poco acogedor. La verdad es que estoy haciendo memoria porque esta película hace muchos años ya. No esperaba que me preguntaras sobre esta película

**Claro, yo la vuelvo a ver cada vez que la pongo para una clase, así que tengo más frescas las secuencias específicas.**

¡Ahora que estoy hablando tengo ganas de volver a verla, porque hace tiempo que no la veo!

**Hay unas secuencias muy bonitas, cuando Santi, que es el niño fantasma, aparece, pues hay unos efectos visuales que son como gotas en el aire...**

¡Ah, sí, sí!, ¡Sí, sí!

**Bueno, la sangre se diluye en el aire, pero también el sonido hace un efecto de estar por debajo del agua, un poco. ¿Te**

Sí. Lo que hicimos es ecualizar todo y obviamente utilizar el sonido como efecto. El que hace el efecto de debajo del agua, también era una idea de Guillermo. Guillermo quería que Santi tuviera una presencia como de agua todo el rato ¿no? Que tuviera una sensación como de agua incluso cuando hablaba. Cuando hablaba lo que hicimos

es mezclar su voz con gotas de agua. En algunos momentos, hay gotas de agua. Y luego, Guillermo cuando vino al estudio cogió y... Y cogió un vaso de porcelana y puso coca cola dentro. Nos pidió sal, y entonces tiraba, tiraba un poquito de sal dentro del cuenco, y hacía *fshhh, fshhh* [*imita el sonido*]. Y entonces lo grabamos con el micrófono y lo mezclamos con la voz de Santi. Pero fue idea suya, ¿eh? Fue idea de Guillermo.

**Genial. Se nota que es una persona a quien le importa mucho el sonido.**

¡Muchísimo!

**Tanto en sus películas como en las que subvenciona, en las que apoya.**

Sí...

**Por ejemplo *Rabia*, fue una cosa que fue promovida por él, ¿verdad?**

Sí.

**Es que es una película de casas siniestras. Tú eres el experto en casas vacías, probablemente.**

Casas vacía, embrujadas, o personajes oscuros que se esconden en una casa. Siempre hay algo en estas casas y soledad, sí.

*Rabia* es una película muy interesante, pero no hay fantasmas, la verdad. No es una película fantástica, es real, ¿no? Pero es verdad que cuando conocí a Guillermo en *El espinazo* tuvimos muy buena conexión. A mí me daba miedo, al principio. [*risas*].

**No es para menos.**



Es una persona que impone mucho. Pero la verdad es que tuvimos muy buena relación, y luego cuando vino a España para hacer *El Laberinto del fauno*, también la tenía que hacer yo, me llamaron y me dijeron que Guillermo había dicho "quiero que la hagas tú", pero finalmente tuvo que hacerse en México, porque había coproducción con México, cosas legales.

Siempre que ha estado con una película en España, que produce él, siempre me llaman. "Guillermo del Toro nos ha dicho que te llamáramos". No hablo mucho con él, porque es una persona muy, muy ocupada y no tenemos mucho contacto, pero la verdad es que siempre que puede me recomienda.

*Rabia* fue el ejemplo. Además, es una película que me gusta mucho, mucho; es una película diferente. Es verdad que es una casa encantada y tal, pero es una película en que la casa también tiene como una personalidad, la gente que vive dentro de la casa también tiene una personalidad, de fuera del campo. Es muy importante todo lo que se oye fuera del campo y lo que no se oye y lo que no se ve, es muy importante.

**Leí en alguna parte que habías grabado algunos sonidos en una casa que tiene tu familia, en el campo.**

Sí... Sí [risas]. Es que, lo que tú decías: eh, mis padres tienen una casa en la montaña, en medio del bosque, no está en un pueblo. Y entonces es perfecto, porque hay silencio total. Lo único que hay es unos pájaros y tal. Entonces, como hice *El orfanato*, luego hice *Rabia*. ¿Y qué más he hecho con casas? Bueno, hice *REC* uno, que también es

una casa siniestra, y tal. Pues he utilizado ese sitio para grabar muchas cosas, y es verdad.

**Bueno, sí, también te quería preguntar sobre *El orfanato* y *REC*. ¿De qué prefieres hablar primero? ¿Tienes algo más que quisieras decir sobre *Rabia*? Era muy sugerente, porque teníamos que saber, sentirnos un poco como los de la familia, que están imaginando qué es lo que hay arriba.**

Exacto. Lo que pasó con *Rabia* es que era una historia de amor, pero había suspense. Cuando entré en la película, Guillermo quería que se diera un poco más de suspense a la película. Entonces intenté crear un sonido que fuera muy real, pero que también le diera una cierta intriga, sin que fuera una película de fantasmas.

**Creo haber leído que se proyectó en Cannes y después decidisteis remezclarla, aquí.**

¡Ah, no, no, perdón! Esto fue en *El orfanato*. En *El orfanato* sí. En *El orfanato* fue al *première* en Cannes, y entonces nos dimos cuenta de una cosa. Claro, la primera vez que ves una película con público real es importante, porque tú ves la película muchas veces. Cuando ves la película con público real te das cuenta de lo que funciona o no. Y la película funcionaba muy bien, pero lo que nos dimos cuenta es que había cosas que estaban demasiado fuertes. El director, Juan Antonio Bayona, quería hacer sustos, quería asustar a la gente. Aunque es una película con también muchos, muchos silencios, pero él quería jugar precisamente a eso: a que hubiera mucha dinámica.

O sea, que estuvieras oyendo el crujido de madera muy pequeñito y de repente que hubiera un sonido muy fuerte. Esa es la idea que todos teníamos, pero igual fue un poco excesivo. Cuando vimos el resultado en Cannes, lo que hicimos es bajar un poco el volumen de algunas cosas para que no fuera tan efectista, Era tan exagerado que perdía un poco el efecto. Tuvimos la suerte de que nos dejaran hacerlo y lo hicimos.

**Estaba leyendo algunas entrevistas que habías hecho y preguntaban si los objetos hacían algún sonido diferente si fueran movidos por algún fantasma o por un ser humano, y dijiste que no, pero que se resaltaba ¿utilizando el silencio?**

Sí, el silencio importa mucho. ¡Exacto! Para los objetos que eran movidos por los fantasmas o por la imaginación de de Laura (el personaje), lo que hacíamos es que no sonaran, no tenían sonido. Entonces, lo que hacíamos es que todo lo que se movía menos las puertas, eso es verdad que las puertas sí porque había que sonar, había que asustar a la gente, tenían un poco de trampa, ¿no? Pero sí que cambiábamos un poco el sonido. Por ejemplo hay un momento, esa secuencia que a mí me encanta, que está el "un, dos, tres, toca la pared". Entonces se gira, ¿no? Y "un, dos, tres, toca la pared". Se gira y están los niños. Entonces, no oímos cómo los niños se están moviendo. Es para dar esa sensación más fantasmal. Luego, cuando los niños se van corriendo se cae una silla, y entonces sí que oímos cómo la silla se cae pero no oímos los niños cómo corren, no oímos sus pasos, sólo oímos el efecto.

**En *El orfanato* hay una sesión de espiritismo. ¡Cuéntame sobre las voces!**

Eso fue lo más difícil de la peli. Sí, eso fue muy complicado. La película tiene cosas de diseño de sonido más o menos interesantes, que la gente recuerda más, pero para mí, técnicamente esa fue la secuencia más complicada. En esa secuencia no vemos nada. Todo lo que pasa es lo que estamos oyendo, ¿no? En *El orfanato* es muy así todo. Pero esa secuencia es especial. El director me dijo: "Oriol, tenemos que conseguir que el público quiera taparse los oídos del miedo que esté pasando", ¿sabes? "Tenemos que aterrorizar a la gente con el sonido". Entonces me decía: "tenemos que encontrar el sonido de niños llorando". Eso no es tan fácil. Era muy difícil. Encontrar sonidos de niños de cinco o seis años que lloraran y que te lo creyeras, y que diera miedo: eso fue lo más difícil.

**Espero que no hayáis torturado a algún niño [risas].**

No torturamos a nadie pero, bueno, casi. Lo que hicimos es: buscamos muchos actores pequeños, actores de doblaje, actores de teatro, grupos de teatro y funcionaba pero no funcionaba del todo. Entonces, lo que hicimos es Jota (el director), trajo a sus sobrinos, a sus familiares, pequeños, los trajo a mi estudio, los metimos dentro del estudio con dos o tres micros, y les apagamos la luz. Los encerramos dentro con la luz apagada.

**¡Ay, qué malos!**

Sí. Entonces se pusieron a llorar. Y los grabábamos.

### **No sabían lo que iba a pasar...**

Ellos pensaban que nos habíamos ido.

### **¡Oh, qué malos!**

Sí, muy malos. Y yo le dije a Jota, le dije: "mira, yo esto que sepas que lo hacemos porque son tus familiares, y eres tú y estás tú aquí, pero yo no quiero saber nada, no asumo tu responsabilidad. Y él decía "sí, sí, no te preocupes que no sé qué, que no sé cuánto". Nada, estuvieron allá y les abrimos, y luego les dimos regalos, en fin, chocolatinas y eso.

Fue un poco traumático, fue un poco traumático, la verdad.

### **Pero funcionó bien.**

Funcionó muy bien, sí. Pues mira: si no hubiéramos hecho eso la secuencia no hubiera sido lo mismo, porque tiene ese punto de crudeza y realismo. Había que hacer algo así.

### **Háblame de *REC* y *REC* dos, que son dos cosas muy divertidas**

Muy divertidas.

### **Con pocos medios. Sorprendían.**

Sí...

### **¡Y bueno!, *REC* uno: se supone que todo el sonido está grabado dentro de la cámara, ¿no?**

¡Esa es la idea!

### **No sé si leí que entonces cargaste los canales en el centro, para que la gente**

**tuviera una sensación de oír monoaural.**

¡Sí, exacto! La idea de *REC I*, al principio era que queríamos hacer una película mono, pero era demasiado arriesgado. Entonces queríamos dar esta sensación de punto de vista de la cámara todo el rato. Entonces, creamos todo el sonido como si estuviese captado desde el micrófono de la cámara. Así, la cámara en rodaje llevaba un micro. Pusimos un micro que iba grabando todo, pero aparte todos los personajes llevaban su radiomicro. Cuando la cámara se apartaba y había alguien hablando, lo que hacíamos es, ecualizando o bajando el volumen, crear el efecto como que estaba fuera de eje del micrófono, que estaba *out of focus* ¿no? como que estaba fuera. Entonces íbamos creando todo el rato este efecto como de focalidad del micrófono, para dar esa sensación que el sonido fuera real.

La verdad es que fue muy divertido hacer esa película. No hay música...

**Es una cosa muy sorprendente de esta película, porque no tiene música en el sentido tradicional de la palabra, pero sí que hay una especie de música. Hay una música, natural, digamos, que sale de los objetos y los espacios físicos**

Sí, sí, sí. ¡Exacto! Precisamente quería intentar hacer un diseño de sonido que tuviera un ritmo y que fuera como musical, o sea, eso está buscado, y a la vez que no fuera muy obvio que había un trabajo de postproducción. Eso fue lo más, lo más interesante de la película.

Pero a la vez, era muy divertida porque podíamos hacer lo que queríamos, casi. Había mucha libertad porque los directores estaban haciendo un formato nuevo de cine, y era muy *free*, pudimos probar todo. La verdad es que sí, nos divertimos, y sí que hice montaje de sonido muy musical, que tuviera todo un ritmo con las pausas, con uno de los ambientes. Entonces, los ambientes creaban como atmósferas pseudorreales.

Luego en *REC II* ya lo cambiamos un poco.

**Puesto que hay cuatro cámaras, hay cuatro puntos digamos de oído (que no puntos de vista).**

Hay más puntos de vista, y referente a lo que es el diseño global de la peli, es la idea de que sonido viene de cada cámara. En *REC I*, era como si tuviéramos un micro, entonces lo que salía de campo lo dejamos de oír, o lo oímos más bajo. Lo que hicimos en *REC II* es que si alguien está hablando delante de la cámara y se va hacia la derecha, lo seguimos oyendo por el *surround*. O sea, si hay un personaje que va por detrás de la cámara, pues el sonido se movía por detrás del espectador, ¿no? Entonces era un sonido más envolvente.

*REC II* también es más de acción, más efectista. Tiene los puntos de vista de las cámaras de los policías. Luego está la cámara de los niños, que entran dentro del edificio. Así, había diferentes tratamientos de sonido.

**Estaba tratando de recordar, cuando estamos viendo los cuadritos de una persona dentro de la imagen global,**

**¿oímos de los demás, o solo oímos lo que está en el cuadrado?**

No, oímos todo. Veíamos la cámara principal y si de repente se veía en pequeñito el punto de vista de uno de los policías, lo que hacíamos era oír la cámara (la pantalla, lo de la pantalla grande). No oíamos casi lo de la pantalla pequeña, porque se nos confundía demasiado.

Luego, cuando ampliábamos la cámara pequeña y la hacíamos grande, lo que hacíamos es oír a la persona que llevaba la cámara. Todo lo demás lo oíamos como por radio, filtrado. Como si estuvieran oyendo el canal de radio. Sí, fue la verdad bastante interesante.

**Esa ha sido un éxito.**

**Luego, acabo de ver *Los ojos de Julia*. Es es una película que juega también con el silencio y con la oscuridad. También tienes a mucha gente en la oscuridad. También pasaba en *Zulo*.**

*Zulo* sí. *Zulo* además es muy claustrofóbica. *Los ojos de Julia* en cambio era una película complicada. Fue muy difícil, porque es una película larga, hay muchas localizaciones, y hay muchos escenarios diferentes. Luego hay la parte en que Julia puede ver y otra parte en que Julia es ciega. Hay varias cosas,

Luego hay todos los efectos de cuando ella tiene los ataques de ceguera, que también había que crear los efectos sonoros. Una secuencia que más me gusta de la película es la secuencia final, cuando ella cierra las luces de la casa y se queda a oscuras en el comedor. Entonces hay la



secuencia en negro, y entonces vemos solo los flashes.

**Me recordó a *Wait Until Dark*, una película de los 60 con Audrey Hepburn y Alan Arkin.**

No la conozco. Pues aquí vamos oyendo todo el sonido, cómo se va moviendo ella y cómo él se mueve. Entonces sólo vemos los flashes. Esa secuencia fue muy interesante y la mezclamos en 7.1. e hicimos el master en el 7.1.

**Aunque los cines españoles tal vez no lo tengan...**

Fue un experimento que hicimos con Marc. Eso sólo se vio el día del estreno aquí en España en dos sitios y ya está todo.

Pues nada, al final hicimos en 7.1 eso porque teníamos como más canales por el *surround*, entonces pudimos mover los pasos de Julia hacia un lado, luego por detrás, como el espectador también está en la oscuridad. Fue bastante interesante, la verdad, esa secuencia.

**¡Pues ojalá las salas españolas tengan pronto el 7.1; el 15.3, o lo que sea!**

Exacto, sí. Ahora están en el 13.1 van, pero bueno.

**Por lo visto el 3D nos está ayudando, porque los cines tienen que actualizar sus sistemas. Algo sacaréis de ahí, aunque el 3D en visual me gusta lo justo—no para todo, y, desde luego, no para las películas íntimas. Pero bueno,**

**si atrae a gente a las salas, está bien.  
Pero a mí el 3-D no me convence mucho.**

A mí no me convence mucho, tampoco. Me cuesta verlo durante mucho rato. Si es un 3D muy exagerado me saca de la historia.

**Encima, a los dos minutos para mí el ojo se me deja de percibir el 3D. Realmente se olvida de esto ya. Lo que ves es un trasfondo muy plano. A ver si lo mejoran.**

Sí, exacto...

**A veces me mareo un poco también. Pero lo bueno que tiene es que a veces se actualizan también los sistemas de sonido, ¿no?**

¡Sí, exacto! Porque hay cines que están un poco viejitos. Y luego las películas suenan de una manera diferente en cada cine.

**Hablando precisamente de esto, iyo me llevo cada chasco cuando voy al cine en cuanto al sonido! Tú que pasas meses diseñando algo bonito, entonces, ¿cómo te sientes cuando oyes una cosa que está mal? ¿O no vas nunca al cine?**

Es bastante frustrante, la verdad. Yo cuando termina una película, el último día de mezcla, le digo al director: "eh ¿te ha gustado cómo te queda? ¿Estás contento? ¿Estás contento con mi trabajo?" Y me dice: "sí, sí". "Pues nunca más lo vas a oír como ahora. Si en otro sitio lo oyes diferente yo no tengo la culpa, ¿sabes? Que sepas que lo hemos dejado bien, entonces a partir de ahora , en tu casa la vas a oír de una manera,

en un cine la vas a oír de otra". Es una batalla. En el Dolby, en teoría, teníamos que hacer la película del estándar de calidad, que todas las salas sonaran igual, pero ¡bueno! Ya sabemos que no es muy cierto, ¿no?

A ver si ahora con el cine digital, con el DCP, eh... ¡No sé! Tratamos que los cines lo que tú dices, ¿no? Que cuando se actualizan los cines, que haya más calidad en las salas, en el sonido.

**En España se hablaba ahora mucho del problema de las descargas ilegales, y en parte yo creo que puede deberse a las malas condiciones de algunas salas, ¿no? ¿Qué puede hacer el cine español para evitar la crisis de las descargas ilegales?**

Yo creo que la gente se ha acostumbrado a esto. Hay dos cosas, o varias, no sé! Una es que la gente se ha acostumbrado o cree que es legal bajarse una película en España. La gente se baja películas y lo dice. ¡Y a mí me lo dicen! Tengo amigos que me dicen "mira, me he descargado esta película". Yo les digo "¡pero no me lo digas a mí! ¿Cómo te atreves? ¿No sabes que eso es mi trabajo?" La gente se ha acostumbrado a hacerlo, y entonces ya no lo ve como algo malo. Creo que ése es el primer problema, es un problema de educación.

Y luego, probablemente es lo que dices tú. Es cierto que hay salas que están mal. En Barcelona no, porque hay muchos cines, pero en un pueblo pequeño, una película sólo la puedes ver durante una semana, y si en esa semana no puedes ir al cine, pues ya no la ves, y entonces la gente se la descarga. Creo que, exactamente del 7.1, o del

11.1, o del 3D, es intentar que la calidad de las salas de cine sean mejores para que la gente vaya al cine, para dar un espectáculo o para dar algo extra que en tu casa no lo puedes tener. De hecho hoy, ahora mismo aquí en Barcelona se está desarrollando un proyecto de 23.1. Una locura. Acabo de venir ahora. Estamos haciendo una demo de doce segundos, y fffff, hay altavoces por todos sitios. Yo creo que es un poco demasiado, ipero bueno! Estoy probándolo.

**¿Esto incluye altavoces por el techo o cómo es?**

Hay cuatro en el techo [risas]. Luego hay, dos delante en las esquinas; uno en el centro, arriba; luego los tres de la pantalla; y luego los dos de abajo. Hay muchos, muchos. ¡Hay demasiados!

**¿Funciona?**

Bueno, está en desarrollo. Está en desarrollo, pero yo creo que puede ser bastante interesante. Lo que se basa es en, en vez de ser canales, como grabar un 5.1 o un 7.1. A partir de ahora es, en vez de pensar en canales, lo que van a hacer ahora es pensar en posición de los sonidos. Entonces vamos a hacer una mezcla, y cada sonido va a tener un valor X, Y y Z, según valor en el espacio. O sea va a dar tres coordenadas.

Vas a colocar los sonidos en el espacio, y entonces va a desaparecer lo del 5.1. Bueno, es algo muy técnico, pero está cambiando la manera de mezclar el cine. Es lo que intentan.

**Hablando un poco del cine español de ahora: ¿Se debe hablar de un "sonido español" todavía? Me habían dicho que**

**antiguamente, la gente decía que venía a rodar a España decía "pues un cinematógrafo, o un cámara sí, pero sonido español, no". ¿Crees que todavía se debe hablar de sonido español o está superada esa fase?**

Yo creo que está bastante superada. Lo que nos pasa en España es que, como en Alemania, y como en Italia, en los países que hemos tenido una dictadura, hay mucho doblaje. Tenemos la tradición del doblaje, del ADR. Todas las películas se han doblado siempre, Entonces, el espectador español está acostumbrado a ver las películas dobladas, a oír las voces grabadas en un estudio. Las películas que se rodaban aquí antes, (incluso las que se rodaban en España), se doblaban, y las que no se rodaban aquí las doblaban, pues como había pocos técnicos de sonido directo, pues por eso era de mala calidad. Hasta hace poco no ha habido tradición de el sonido directo, por el hecho del doblaje.

**Tú siempre has conocido un sonido directo bueno. ¿Desde que tú has empezado siempre ha habido buen sonido directo?**

iNo, no! Ha mejorado mucho en los últimos ocho años. Ha mejorado mucho.

**Hay uno con el que trabajas mucho. Un técnico de sonido que es Xavier Mas.**

Sí, Xavier Mas he trabajado bastante. Él, técnicamente a mí me gusta mucho. Es muy, muy bueno. Es un técnico muy exigente, y en rodaje pues exige mucho. Creo que tiene mucho talento y es muy bueno, sí.

**Seguramente que conoces a Pelayo Gutiérrez, a quien le gusta que le manden la mayor cantidad posible de cosas con las que jugar. ¿Tú eres este tipo de montador, o prefieres que te manden una criba de cosas?**

¡No, no, no! Yo hago más como Pelayo. Como más sonido me manden, mejor! Tienes diferentes opciones! Hoy en día con los grabadores multipistas—porque ahora todo se graba en microfilms por separado—entonces nos llegan pues ocho, nueve, diez pistas de sonido directo. Cuántas más opciones haya, como más micrófonos haya, pues creo que nos puede ayudar más luego a la postproducción.

Aunque es verdad que menos es más, a veces, también, ¿no? Y yo sé que hay técnicos de sonido directo que dicen “¿por qué tengo que poner cinco micrófonos si coloco dos, bien puestos, y que puedo controlar, porque los puedo escuchar y, suena bien?, ¿no? Entonces, hay que encontrar ese término medio, ¿no? ¡Creo! Porque ahí, es verdad que si tú pones ocho micrófonos, y de repente hay uno que hace ruido, ¡tú solo tienes dos oídos! Y si tienes que oír los ocho a la vez, entonces no sabes por dónde viene.

Entonces, a veces, entonces, requiere un mantenimiento. Yo creo que hay que encontrar el balance. Que esté bien grabado, y si hay muchas opciones de rodaje, pues mejor. ¡No sé si te referías a esto de Pelayo!

**Tiene la reputación que le gusta trabajar infinitamente y no le importa. Pero también mucha gente ha dicho que prefiere las cosas justas. Es más**

**trabajo para ti si te mandan muchas cosas que no necesitas.**

No me importa que me manden mucho. Es verdad que ahora de repente el montador de diálogos, es mucho más importante. ¿Vale? Yo ahora trabajo con Laura, es montadora de diálogos, y hace ya dos o tres años que trabajo con ella. El montador de diálogos es una figura que debido al avance tecnológico es más importante. Puesto que en el rodaje tenemos más micros, y nos llegan más micrófonos, de repente hay un trabajo más extenso en la postproducción. Pero creo que es muy interesante. Sí, es más trabajo para nosotros, pero también creo que el resultado es mejor. ¡A mí no me importa trabajar!

**Cambiano de tema: estás en postproducción de dos cosas ahora, una que se llama *Sleep Tight*, que debe ser una cosa de terror, con Jaime Balagueró...**

Sí. *Sleep Tight* se llama—*Mientras duermes*. ¡Bueno, ya terminamos! Ya la hemos mezclado. Es una peli que a mí me parece muy bonita. Bueno, no muy bonita, perdón. Es una película terrorífica. Lo que pasa es que es una película de Jaime Balagueró diferente. Es una película más madura. Ya no es como *REC I* o *REC II*. No es una película de zombis, no es una película de fantasmas. Es una película muy terrorífica, la verdad. Está Luis Tosar de actor, que lo hace muy bien. Es una película muy psicológica. Es terror psicológico. Es un viaje por el lado oscuro de una persona, de la mente y de la perversión. Básicamente, lo que la peli explica es cómo una persona normal y corriente, que es el portero de

tu casa, la persona que saludas cada día y que vive en tu comunidad, de repente esta persona se convierte en alguien que es un *serial killer*. Pero la película no va de asesinos ni de porteros. La película va de cómo un portero se transforma en un *serial killer*, en esa transformación psicológica, y por eso creo que es muy interesante.

**¿Y con el sonido se lleva adelante la historia? ¿Cuán importante es?**

Ésa es la excepción con Jaume, que te quería comentar. Jaume ha hecho una película mucho más natural, no ha hecho una película de un corte muy de género, la verdad. No parece una película de género, es una película mucho más naturalista, el sonido es como real, todo pasa en un edificio. Hemos hecho un trabajo más de reconstruir una atmósfera real. No hemos utilizado los recursos más típicos del género, la verdad. Y que también ha sido interesante trabajar el sonido de otra manera porque todo el rato haciendo lo mismo tampoco es interesante.

**Otra reciente es *La habitación de Fermat*.**

Está muy bien. Pero *La habitación de Fermat* es una película de suspense clásica de cinco personas, en una habitación, y hay que descubrir quién es el malo. No es una película de terror, ni intentas hacer miedo, de pensar en a ver quién puede ser el malo. Hay un juego en España que se llama Asesino. La película está basada en el juego este. Hay cinco personas que juegan al juego, y hay un uno que es el asesino. La película es lo mismo. Están jugando, cinco personas en una habitación, y hay que saber quién es el asesino. Pero lo que pasa es que esa habitación,



que cada vez se vuelve más pequeña. Entonces, si no lo descubren rápido, van a morir todos aplastados.

**Entonces el sonido ambiente tiene que ir encogiéndose también ¿no?**

Exacto, exacto. Hay como unas máquinas que van moviendo las paredes y se van parando. No están todo el rato moviéndose. Se paran y se mueven. ¡Y claro!, los muebles que hay dentro de la habitación se empiezan a romper, se empiezan a aplastar. Entonces, lo que hicimos también es variar la acústica de la habitación. Cuánto más pequeña se hacía, pues la acústica la íbamos haciendo más claustrofóbica. Es una película que tenía también muy poco presupuesto, una película pequeñita, de buenos directores, pero creo que es un buen intento. Es de directores noveles, y creo que esa película está bien. Es una película muy ingeniosa, sencilla, tampoco fue un súper gran éxito pero, pero fue una película que gustó, ¿no? Y estuvo bien.

**¿Entonces tú crees que realmente tienes un *niche* en el cine de miedo?**

Me encanta el género. No si sabes aquí en Sitges tenemos el Festival de Sitges, que es de género. Mi género favorito es la ciencia ficción, sobre todo las primeras. Entonces, es verdad que siempre me he sentido muy influenciado por este tipo de películas y también he ido mucho al festival de Sitges desde que empecé a estudiar cine. También he conocido directores que iban al festival de Sitges. Yo creo que lo del festival de Sitges nos ha influenciado un poco a nosotros. Se hace mucho cine de terror y de género en Barcelona, y en Cataluña, y bueno, en España, en

general. Creo que el culpable de todo es Guillermo del Toro, que haga yo el terror, como a Guillermo también le gusta mucho el género. Cada vez que produce una película en España me llaman, pues supongo que he entrado en esta rueda de tipo de película. La verdad, prefiero estar haciendo este tipo de películas que estar una película en que el sonido no tiene un papel tan importante. Es mucho más divertido y mucho más interesante para mí. Es mucho más creativo, creo.

**Háblame más del sonido directo y cómo ha evolucionado desde que empezaste. ¿Tú cuánto tiempo llevas?**

Yo salí en el 99.

**En el 99 con *Tú no*.**

Sí. *Tú no* es un corto, un corto que yo trabajé en la universidad, de un compañero. Luego también dirigí un documental que se llama *Pulga*. Lo dirigimos en Singapur, pero no lo podrás encontrar en ningún sitio. Entonces sí, desde entonces yo creo que ha evolucionado bastante el sonido directo, y el cine en España en general. Yo cuando estaba estudiando, cuando terminé de estudiar, cuando estaba en cuarto de carrera, mi profesor me preguntó: "¿tú qué quieres hacer?" Yo le dije que quería ser *sound designer*. Y él me dijo que tenía que ir a Estados Unidos a ser *sound designer*, porque aquí no existía. No había una cultura del sonido. Ha cambiado muchísimo ahora: es mucho más natural, la gente te llama, la gente quiere un diseñador de sonido en las películas.

Y a nivel de sonido directo también ha mejorado. Hay mucha más sensibilidad. Los directores saben que el sonido directo tiene que estar bien, para que los actores luego estén bien. Creo que en general, poco a poco hay una consciencia ibueno! Más sensibilidad hacia el sonido. Antes, cuando salí de la universidad, los de sonido éramos un poco los pesados, los que pedíamos que ahora había que repetir esto, porque no se entendía. Y porque la gente sólo se fijaba en la imagen, sólo se fijaba en lo que se veía en la pantalla, no pensaba en lo que se oía por los altavoces.

Entonces, poco a poco la gente tiene más sensibilidad y dice "Ay, es importante también que prestemos atención a lo que está sonando." Creo que se está superando. Tampoco me gusta estar quejándome todo el rato de que somos los más abandonados del cine. Creo que las cosas están yendo bien.

**Una pregunta: ¿el pasado, el presente, el futuro...?**

iTodo!

**¿El futuro va bien?**

Yo creo que sí, que va bien. La escuela de cine, la ESCAC en Barcelona, y en Madrid la ECAM, están sacando muy buenos profesionales y técnicos y...cada vez hay gente más preparada, y gente con ganas de hacer cosas. Creo que el futuro es muy bueno. Lo único que nos falta son productores que quieran hacer las películas, o que nos quieran dar el dinero para hacerlas, pero yo creo que hay una nueva generación de gente que tiene muchas ganas de hacer cine nuevo, hacer cosas nuevas.

**Hablemos de los Foley ¿Utilizas siempre la misma persona para efecto sala? ¿Allí estáis avanzando?**

Yo creo que es una de las cosas que todavía tenemos que aprender. Una de las tareas que tenemos en España que son los *foley*. He trabajado con Manolo Carrión, he trabajado con Kiko Vidal, básicamente estos dos. No digo que no sean buenos. Sí que son buenos y lo hacen muy bien. Lo que pasa es que yo creo que es un tema cultural, un tema de que no es lo de antes. Es que no se le dedica suficiente tiempo, o dinero, porque como nosotros estamos al final de la postproducción y no se le dedica el tiempo necesario. No es cuestión de dinero. Creo que falta un sitio, que no hay ningún estudio en España que esté pensado para hacer sólo *foleys*. Entonces creo que falta una infraestructura para hacer esto, y luego creo que también falta más de sensibilidad y un poco más de tiempo por parte de los productores, para que entiendan que los *foley* son muy importantes, porque la gente piensa que los *foleys* son los ruidos, los, los pasos, esas cosas que se ponen, ¿no?

Pero yo creo que los *foleys* son muy importantes. Le dan una sensibilidad y un toque muy personal a cada película. Creo que con los *foley*, se puede expresar muchas cosas.

**Antes eran muy falsos, como el sonido de la radio. Hay películas españolas de los años 60 que las ves y dices "pues parece una radio novela, por los pasos que [*imita el sonido*] clac, clac..."**

Exacto, la gente decía "Habría que hacer unos ruidos para que se entienda que alguien está

andando". Y claro, se entiende que alguien está andando, pero nada más. Y esos pasos siempre eran los mismos. A ver, ¿no es interesante también explicar de qué manera está andando? Cada persona puede andar de una manera diferente, y cada persona tiene un sonido personal. En las películas que hago, casi siempre intento encontrar un sonido característico de una persona: un tipo de zapato; o si tiene pendientes; o que los pasos de un personaje suenen más graves o que a unos personajes suene más la piel, porque es más cariñoso. Intento buscar estos pequeños detalles que nadie se da cuenta, pero que están ahí, y me gusta mucho jugar con eso.

Los personajes femeninos normalmente son los tacones, o son sonidos más agudos, ¿no? de los pendientes; o un poco el tintineo si hay alguna cadena, ¿no?

### **¿Cómo es tu colaboración con el maestro de efecto sala?**

Quedamos con el, con el *foley* artístico, entonces nos miramos la película juntos, y él básicamente tiene que hacer todos los sonidos sincrónicos de los personajes. Sería ropa; los pasos; si se sienta alguien en un sofá; si coge un vaso... Este tipo de sonidos. Entonces le voy explicando cómo tienen que sonar y con los acentos.

Luego, aparte, hay sonidos en la película que tienen un papel pues, dramático. En *El orfanato*, es el sonido de las maderas, el sonido del techo cuando se rompe, o el sonido de los golpes de Simón que golpea desde la otra habitación. Esos sonidos los tengo que hacer yo. Siempre discutimos al principio qué parte hace él y qué parte hago yo.

**Por ejemplo, en *El espinazo del diablo* hay un camión viejo, muy específico, cuando van al pueblo. ¿De dónde sacaste los ruidos?**

Eso lo grabó el técnico de sonido que era Miguel Rejas. Y él hizo un *wildtrack* del sonido. La verdad estuvo muy bien. Aquí montamos el *wildtrack*. Ese coche cuando dejan al niño en el orfanato también era un *wildtrack*. Y me acuerdo de una vez que lo montamos, lo que hicimos es luego lo ecualizamos un poco, y jugamos a una mezcla para darle más grave o menos grave. Lo mezclamos con algún otro elemento cuando por ejemplo, al principio de la película, hay un plano que el niño está dentro del coche, y *brrgrrrr* [*imita el sonido del coche*], y todo está como vibrando. Después, cuando le dejan, le mezclamos otros sonidos para darle más sensación de interior o exterior, ¿no? pero la base era un *wildtrack* de rodaje.

**Entonces ¿parte del secreto de tener algo, un buen sonido para montar, consiste en darle dinero al técnico de sonido para que esté un día más en el lugar del rodaje?**

A mí cuando me preguntan, a veces, "¿cuál es la diferencia entre un montador de sonido o un diseñador de sonido?" Yo lo que intento contestar es que un montador de sonidos es alguien a quien de repente le llega el sonido, no sabe de dónde, no sabe quién lo ha grabado y lo tiene que montar. Y lo monta, y funcionará más o menos bien. Y creo que un diseñador de sonido lo que intento hacer es antes de pre producción lo que está el guion de la película e intentar hablar con el director del guion antes de rodar, y ha sido así en

las últimas películas que estoy haciendo. Hablar con el técnico de sonido directo antes de rodar la película, durante, para ver qué sonidos son muy importantes o no, y cómo hay que grabarlos. Entonces, preparar todo para que cuando te llegue el sonido y lo tengas que montar ya, que no sea algo que venga por azar, sino que esté ya como preparado. Creo que es lo que diferencia una cosa de la otra, ¿no? Lo que intento hacer es esto, involucrar a todo el equipo, que haya una idea de sonido desde el principio. Intento involucrar al técnico de sonido directo. Ahora vamos a empezar a montar la película de *Impossible*, que es la segunda película de Bayona, el director de *El orfanato*, y él tiene de sonido directo un técnico inglés, que se llama Peter Glossop. ¡Y nada! Me reuní con él y le dije "mira, Peter: esto es súper importante. Es una localización, y va a haber gente de todo el mundo hablando, gritando. Pues aquí tenemos que hacer un ambiente y lo tienes que grabar con micrófono estéreo, o con cuadrafónico, porque esto luego yo en el estudio lo puedo hacer, pero no va a quedar igual de bien. Aquí tenemos doscientas personas. Tienes que grabar este sonido y lo tienes que grabar tú." Entonces, intento involucrar a los técnicos que también son parte del proceso creativo de una película, ¿no? Normalmente dicen que sí ¿no? Intento que se enamoren también del sonido y que formen parte del proyecto. Dialogando con ellos es importante, es la mejor manera.

**¿Necesitas tener un director que entienda la importancia del sonido para que esto se produzca?**

Sí.

### **Es importante que te incluya desde la pre producción?**

Sí, está claro. Jota A y yo estudiamos juntos, nos conocemos desde hace quince años. Vemos el cine de la misma manera. Es verdad que también he trabajado con otros directores y he hecho otras películas que el sonido les importa muy poco, y entonces te pasa lo que te comentaba antes, ¿no? Que empiezas a montar el sonido de una película y no has tenido un control, y está más o menos bien, o más o menos mal. Y entonces, es verdad: haces lo que puedes. Yo te hablaba de los casos perfectos. Muchas veces no es así y tienes que hacer tu trabajo y lo tienes que hacer lo mejor que puedes y ya está.

### **Bueno, pero el futuro entonces, el buen sonido, depende de que te tengan en cuenta.**

Totalmente. Yo creo que cuando hay un diseñador de sonido o cuando el sonido se tome en cuenta desde el principio desde la pre producción, es muy importante. A mí, a mí cuando me llaman y me dicen: "tenemos una película, te vamos a mandar el guion". Cuando me llaman me parece un honor, me parece algo muy bonito que meses antes de rodar una película te manden el guion, y de repente les interese tu opinión desde la pre producción. Por eso es lo que te decía antes: yo creo que se ha evolucionado mucho en España. De repente que alguien de producción piense que el diseñador de sonido tiene algo que decir meses antes de rodar la película es muy interesante. Creo que es la manera de hacer las cosas bien.

### **Esto es el futuro**



Totalmente.

**En las películas de Hollywood se suele diseñar el sonido, se suele tomar en serio desde el principio.**

Es muy importante. Y lo que no me canso de decir a los productores es que el sonido es muy barato comparado con la imagen. Y si sólo se invirtiera un poquito más de dinero o un poquito más de tiempo, las películas serían mucho, pero mucho mejores. En cambio si invirtieras el mismo dinero en la imagen no se notaría esa diferencia. Por muy poquito ganas mucho más, ¿no?

**¿Sigue siendo una parte muy pequeña del presupuesto total?**

Sí. ¡Pero bueno! No porque, lo merezcamos más o menos, sino porque es más barato. Es mucho más caro construir un decorado que pagarle a un señor con unos micrófonos. Es más barato, ¿no? Entonces, si puedes pagarle un poquito más para que lo haga mejor, pues será mejor.

**¿Hay alguna película que te haya impresionado mucho? ¿Alguna cosa que hiciste tú, ¿Cuál es tu película favorita?**

*El orfanato* es una película de la que estoy muy contento del sonido y *Rabia* también estoy bastante contento. ¿Del cine en general? películas favoritas tengo muchas que me gustan mucho. Es complicado escoger.

A mí hay una película que me marcó de pequeño fue *Blade Runner*. La vi de pequeño y a mí esa película me impresionó muchísimo. La vi en televisión y me marcó. Y otra película que a mí

me marcó mucho de pequeño—por eso te digo que a mí me gustó mucho la ciencia ficción—fue *Star Wars*.

### **Ahí tienes un sonido impresionante.**

¡Claro! Me acuerdo luego en mi casa, jugando. Yo intentaba reproducir los sonidos de las naves, de las motos, de todo. Y a mí eso de pequeño me marcó mucho, ¿no? Luego me han gustado muchas películas. No lo sé, desde el punto de vista del sonido. ¡Ay, es que siempre que me preguntan esto me quedo igual, porque es que hay tantas películas que me gustan! Me gusta mucho *Solaris*, la nueva versión. Es un tipo de diseño muy minimalista y muy sencillo pero es una película que me gusta mucho. Luego, me gusta mucho el sonido de Michael Bay. No soy muy fan de Michael Bay, pero es verdad que sus películas tienen un sonido muy espectacular. Pero no me gusta tanto la línea esta tan espectacular en general. Y no sé. *Aliens*. *Alien I* me gustó mucho. Todas estas películas me marcaron mucho todo. *Alien I* de Ridley Scott me marcó muchísimo de pequeño. Luego me gusta Martin Scorsese, muchísimo, y yo con Martin Scorsese lo que aprendí es el montaje, el ritmo. Aprendí con *Casino*, con *Uno de los nuestros...* Aprendí lo importante que es dar ritmo a una película con la música, con la imagen, con el sonido. *Casino* es una de mis películas favoritas.

### **¿Has tenido algún mentor o alguien que te haya ayudado especialmente?**

Luis de la Madrid.

Luis de la Madrid fue el montador de imagen de *El espinazo del diablo*. Era un gran montador de

imagen. El montó la imagen y cuando terminamos *El espinazo del diablo*, yo sólo había hecho una película, que era *El espinazo del diablo*. Entonces él la siguiente película que hizo, me recomendó. Y entonces siempre hablaba muy bien de mí, me recomendaba y tal. Entonces, Luis de la Madrid y, probablemente, Guillermo del Toro. A Guillermo del Toro le debo muchísimo, muchísimo. Muchísimo. Él siempre, siempre, siempre habla bastante bien de mí, la verdad. Un día le voy a tener que hacer un regalo.

**Yo creo que ya lo has hecho un regalo con lo que le hiciste para *El espinazo del diablo*.**

Puede que sí. A ver si vuelvo a trabajar con él algún día. Pero bueno. Está en otra galaxia.

**Bueno, Oriol, te agradezco muchísimo que te hayas tomado el tiempo para hablar conmigo al final del largo día de trabajo.**

Muchas gracias a ti por interesarte por mí, primero, e interesarte por todos nosotros aquí, en España, y el montaje de sonido y el sonido en general. Y me parece muy bonito lo que estás haciendo. De verdad.

**A ver si sale algo bonito. Yo creo que sí.**

Yo creo que también.

\*\*\*

Más información sobre Oriol Tarragó se encuentra en el Internet Movie Data Base (IMDB):

<http://www.imdb.com/name/nm1088262/>

Esta entrevista se ha publicado para el uso libre, pero por favor, para citarla, use la atribución debida:

Hart, Patricia. "Una entrevista con Oriol Tarragó." Purdue University Electronic Repository, 2014.

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](mailto:phart@purdue.edu)