


2011

Una entrevista con Gabriel Gutiérrez, mayo, 2011

Patricia Hart

Purdue University, 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 Gabriel Gutiérrez, mayo, 2011" (2011). *School of Languages and Cultures Working Papers*. Paper 22.
<http://docs.lib.purdue.edu/lcwp/22>

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

Una entrevista con Gabriel Gutiérrez, mayo, 2011

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

Fórmula de cita recomendada:

Hart, Patricia, "Una entrevista con Gabriel Gutiérrez," (2011). School of Languages and Cultures Working Papers.

Palabras claves:

Diseño sonoro español, cine español, tecnología y fascismo español, cine bajo Franco, cine español contemporáneo

Abstracto:

En 2011, Patricia Hart habló con Gabriel Gutiérrez sobre su formación y sus experiencias con el sonido cinematográfico dentro de España y fuera. En la entrevista, Gutiérrez da un repaso del panorama actual y sugiere varias direcciones futuras a las que puede seguir la industria.

Háblame primero, tu formación, cómo llegaste hasta aquí.

Si quieres, te cuento un poco del principio. Siempre he tenido una muy fuerte vinculación con la música, y creo que muchos tenemos cierto pasado vinculado a la música, como una aproximación hacia el sonido, y de repente por una u otra manera, pues terminamos haciendo esto. Yo estuve muy vinculado durante muchísimos años a la música de una forma activa, sobre todo cuando era muy joven, pues siempre tuve una gran adicción, y la sigo teniendo. Es algo que perdura. Sí es cierto que he ido, por falta de tiempo, pues reduciendo a cambio de otras cosas. Cuando ya estaba en mis quince, mis dieciséis, lo que quieres hacer es rock and roll, y dedicarte a ello profesionalmente. Pero según iba viendo la situación y lo que pasaba, veía complicado hacer un "make a living". Era músico, no de formación. bueno, yo aprendí simplemente por mi gran afición a la música, autodidacta, he estado todavía, pues tocando en bandas y demás.

¿La guitarra?

Sí, la guitarra. Entonces yo estaba estudiando en el instituto y un poco buscando qué es lo que quería hacer. Quería hacer una carrera universitaria, pero no veía una en qué. Bueno, en España hay una carencia de una formación universitaria musical, en ese sentido. Es más todo más clásico, ¿no? Total, que lo que vi, bueno, pues "Imagen y Sonido", por aquel entonces se llamaba "Comunicación Audiovisual".

¿En la Complutense?

No, en la UE, en la Universidad Europea, de Madrid. Entonces empecé a estudiar Imagen y Sonido cuando era una cosa que mucha gente dice que tampoco le aportó mucho. Pero es que yo descubrí el cine. Siempre había sido un aficionado al cine, pero tampoco me había parado a prestarle atención, y mucho menos, al sonido. Sin embargo, empecé a descubrir en el cine, fotografía, y un montón de formatos que me apasionaban. Y entonces, entrando en el cine de una manera mucho más profunda, de repente, pensé en el sonido para hacer cine, y dije: "Ostras, ¡qué interesante!" Empecé a investigar por esa línea, a la par que estudiaba imagen. También estudiaba mucha fotografía, porque me gustó mucho. Creo que todo influye, todo tiene que ver luego en la mirada. Aunque nosotros nos dediquemos al sonido, todo el resto de los estilos, de los géneros, terminan influenciándote de una u otra manera.

Empecé a leer mucho, a estudiar mucho sobre sonido, a leer sobre autores franceses, Michel Chion, et cétera. Sobre todo, en mi fase universitaria, más me empapé y me llené mucho de teoría del sonido. No desde el punto de vista técnico, en cuanto a lo físico, sino más en cuanto a lo creativo, y sobre todo muy vinculado a la percepción. Pues todo, teorías de la percepción, y cómo es tratado el sonido de una forma perceptiva, más que un tema físico, matemático, que luego tal vez he ido aprendiendo más adelante con la experiencia. Me pareció un mundo muy apasionante, y de repente lo que sí hice fue desvincular mi afición musical en este tema. Yo seguí por un lado, con mi afición musical por otros

derroteros. Cuando yo me enfoqué en el sonido para cine, me olvidé de la música, en ese sentido. Yo quería hacer lo que era diseño, o captación, registro y demás. Entonces aquí tuve bastante suerte, y empecé a trabajar pronto, con gente que me enseñaba lo que yo en la carrera no aprendí el cómo hacer. Descubrí que me gustaba, que me apasionaba, pero no aprendí cómo se hacía, ¿no? Pero tuve suerte, por mi buena predisposición de cara, pues, a hablar con gente para decirle: "Oye, quiero aprender, que vengo aquí, aprendo, te ayudo, estoy aquí el tiempo que quieras..." Pues estuve durante un largo tiempo, trabajando para gente, sólo formándome en lo entendía como un aprendizaje. No tenía ningún tipo de aportación, más que pues yo iba, para aprender y tratar de ayudar a la gente que me estaba enseñando. Y lo que sí hice es hacerlo de una forma muy rigurosa.

También perdí mucho tiempo en encontrar también lo que me gustaba, y cuando lo encontré, dije: "No tengo nada que perder". Entonces yo me hacía unas jornadas completas, no es que venía un rato. Estaba mínimo mis ocho horas, todo el día, aunque no estuviera retribuido, pero bueno, tuve la suerte de que lo podía hacer, y así lo hice.

¿Con quién?

Estuve trabajando con una persona que se llama Jorge Sánchez, en su estudio, durante un tiempo, y ahí es donde fui poco a poco aprendiendo todo. Ahí conocí a Aitor, también, que es ahora mismo mi socio. Con Aitor aprendí muchísimo, también porque

estuve desde el principio muy vinculado con todas las vertientes del sonido para cine, es decir, desde la captación, desde el registro, hasta lo que es la edición, y diseño y la mezcla.

Hay mucha gente que capta el sonido pero no entiende muy bien la postproducción, ¿verdad?

Yo creo que sí. Yo creo que en la misma línea que comentaba que, por ejemplo, a mí los conocimientos de la fotografía me ha influenciado en el sonido. Pienso que todo influye. Sobre todo, creo que tú eres capaz de desarrollar mucho mejor tu trabajo si eres consciente del entorno, de lo que es el "workflow" del resto de los trabajos vinculados a lo tuyo. Es decir, nosotros somos parte de un conjunto, y entonces desarrollamos nuestro trabajo de la mejor manera posible. De cara a todo lo que hagamos, cuánto más sepamos de lo que hacen los demás, no sólo eso, sino cómo nuestro trabajo va luego a ser reutilizado, vamos a poder optimizar el rendimiento de lo que hacemos.

Así es cómo yo empecé a ver esto con Aitor. Él y yo siempre hemos creído que para poder postproducir, es muy importante saber cómo se rueda. Y para poder registrar bien es muy importante saber cómo se postproduce. Porque lo que he visto es, que, por ejemplo, hay gente que graba de tales maneras o de repente registra de una serie de maneras que podría optimizar, en gran medida, la postproducción. Por otro lado, hay veces que pienso que la gente igual se complique demasiado porque no sabe cómo luego se

puede o no se puede usarlo. Deberían saber claramente en qué cosas deben preocuparse y en qué cosas igual no hay que preocuparse tanto, ¿no?

Por el otro lado, en el tema de la gente que tal vez postproduce y no ha tenido una relación directa con el *set*, con el rodaje, veo que hay una carencia en el sentido del entendimiento. De repente, he visto gente, no quejarse, pero sí, no entender. Dice, "¡No entiendo por qué ha grabado esto así!". Porque claro, sentado en una mesa de mezclas, o en un estudio de postproducción, es fácil analizar. Y es fácil decir cómo se podría haber hecho. Pero claro, hay que estar en el *set*. Hay que estar allí, y saber los doscientos millones de factores que están alterando lo que estás haciendo, que nadie tiene por qué saber, que no quedan registrados en ningún sitio, simplemente en la experiencia del que estuvo en el *set*. Y esa falta de comunicación le impide a la persona que postproduce saber por qué se ha hecho así.

Así que tú sabes tocar los micrófonos, sabes lo que es una pértiga, un radiomicro. Todo lo has tocado, has estado tus buenas horas ahí.

Sí. He hecho mucho sonido directo, en todo tipo de formatos, he rodado películas, y lo sigo haciendo, siempre que sea necesario. Aitor y yo hemos creído en la versatilidad. A mí me apasiona todo. Con el sonido, creo su esencia completa es: el registro inicial, la edición y diseño, y la mezcla. Eso es lo que nosotros hacemos. Por temas coyunturales, o lo que

sea, no siempre tenemos la posibilidad, pero para mí es el ideal de cómo sería todo el desarrollo del sonido, en cuanto a diseño de sonido completo. Desde la captación, hasta el final del todo.

Y que tú sabes mezclar, montar, registrar...

A mí me gusta todo, sí.

Háblame más del concepto del sonido "total".

Esto es desde un punto de vista un poco teórico y en esencia, luego la práctica es distinta. No siempre podemos hacer eso. Yo me especialicé más en la postproducción. Pero de repente, pues salgo también a rodar de vez en cuando también. Hicimos este negocio, entre Aitor y yo, y dijimos, "vamos a dividirnos un poco: tú te encargas de todo esto, yo me encargo de todo esto, pero que en todo momento seamos capaces de cubrir cualquier flanco, ¿no?"

Me dediqué al sonido por varios motivos, primero porque nos apasiona, todo. Todo lo que hacemos, de todas las vertientes. Y por otro lado también por poder potenciar un resultado de nuestra aventura, nuestro negocio. En ese sentido yo me especialicé más en la postproducción. A mí me apasionan todos los aspectos. Volviendo al por qué creo que es importante saber cómo se graba, para luego poder trabajarlo, como al revés, cómo se postproduce para poder grabar, es que, por ejemplo Aitor es una

persona que sabe muchísimo de postproducción, entonces, su manera de grabar es muy distinta. Algunas personas, igual no entienden. Igual está en el set y dice, "no acerques tanto el micrófono". Porque normalmente, en la captación, muchas veces es posible que lo que esté pasando no se presta al diseño final. Nosotros tratamos de no crear la sensación de que se haga un sonido distinto para cada plano. Es decir, plano general, tiene un sonido de plano general, un plano corto tiene un sonido de plano corto, en el sentido de que en el plano corto se puede acercar más el micrófono, y así tiene más calidad de sonido. Pero, ¿qué pasa? Que ese plano corto va con el plano medio, va con el plano general y entonces, tenemos una secuencia que tiene sonidos totalmente distintos.

La esencia del cine es la continuidad. Entonces, pues muchas veces debemos tirar por la continuidad, que es lo que necesitamos, en contra de un sonido increíble para un solo plano, que es el primer plano. Entonces, por ejemplo, Aitor, ¿qué hace? Trabaja para la secuencia. Trabaja para una unidad, en el sentido de que si él ya ha empezado por un valor de plano medio, aunque luego el plano se cierre, mantiene el valor del plano medio. Resultado: cuando pones plano, más plano, más plano, tienes una continuidad. Y suena. Suena, por sí solo, no tienes que empezar a nivelar todos los sonidos para que tengan una continuidad.

Aitor ha postproducido películas, entonces, se ha enfrentado a esto y entiende todo. Captar el sonido directo es una de las profesiones más complicadas

que conozco. Una de las grandes diferencias entre el sonido directo y la postproducción es la siguiente: es que en postproducción tú te puedes equivocar. Es decir, tú puedes plantear una cosa, hacer un trabajo, ¿vale? Y lo que te surge, lo haces, ¿vale? Y de repente lo ves y dices: "Me he equivocado". Y lo vuelves a hacer. Y lo puedes hacer tantas veces como quieras, dentro del tiempo que te han dado. Es lo único que tienes, una limitación en cuanto al tiempo. Pero si te equivocas, lo vuelves a hacer, hasta que lo haces bien, o mejor. Con el sonido directo, la opción de equivocarse no existe. El sonido directo sólo existe una vez. Se da "acción", tú grabas. Si te has equivocado, eso se ha quedado para toda la vida, y según la Ley de Murphy, el peor plano, tu mayor fallo, ese es el plano que les va a gustar. Y ese sonido se ha quedado ahí. Para que luego llegue el de postproducción y se rasque la cabeza, y diga, "Joder, ¿por qué suena tan mal? ¿Por qué suena así?".

El sonido directo es un tema de preparación, una gran dosis de preparación, siempre que se pueda, porque claro, esto es en el mundo ideal. Luego hoy por hoy no existe el tiempo. Tal vez, para la preparación. Y es un poco darle a grabar y joder, y la experiencia que pueda tener la persona que lo esté haciendo, para anticipar es clave. Poder anticipar qué problemas puede haber. Y una vez que empieza, luego nunca es igual, y claro, eso hace que sea muchísimo más difícil.

Yo considero que es mucho más difícil el sonido directo que la postproducción sólo porque en la

postproducción tienes muchas más posibilidades de repetir. Y de equivocarte, ¿no? Y de repente puedes decir "si al director no le gusta, vale, pues te hago otra propuesta". Con sonido directo, si al director no le gusta, la película ya ha terminado. Ya está. Es un poco injusto, en ese sentido, y hace que sea mucho más difícil el sonido directo.

Hay gente que, según me cuentan, lo que hacen es grabar todo lo diferente posible para darle a un montador una amplia gama de posibilidades.

Opciones, ¿no?

Sí. ¿Qué te parece?

Me parece muy bien, pero hay un problema, y es que debemos hablar de lo que sería lo ideal, y de lo que es la realidad. Hoy por hoy, lo que pasa es que, en la realidad, los tiempos son cada vez más reducidos. Entonces esto nos obliga a solucionar, y a tener soluciones rápidas, y buscar un sentido práctico a todo lo que hacemos. Por un lado está bien tener opciones. Por otro lado, eso se puede volver en tu contra. Si la persona que está grabando decide dar opciones sin saber que las limitaciones de tiempo de la persona que postproduce son muy específicas, puede ser muy peligroso. Si no diriges esas opciones hacia un sentido, que es lo que a ti te gustaría que hicieran luego, si la persona no tiene tiempo, es posible que por falta de comunicación y por falta de tiempo, se haga una elección incorrecta y se utilicen unos elementos que no deberían

utilizarse. Es peligroso. Creo que todo se reduce a que en España hay una carencia de la comunicación en cuanto al sonido de la postproducción y el rodaje. ¿Por qué? Porque si hubiera una unión entre ambos a nivel comunicativo, se hablaría y se pondrían de acuerdo, nos pondríamos de acuerdo, en cómo hacer. Entonces, esa persona, se haría un *brainstorming*, en función de cómo es la película, de las limitaciones de producción.

Me estabas hablando de las condiciones ideales.

Si nosotros pudiéramos tener una comunicación, espero que se podría cambiar. Es decir, vamos a hacer una película. Y entonces la persona que va a hacer el directo, la persona que va a hacer la postproducción, y, si puede ser, la persona que va a hacer la mezcla, todos juntos, se sientan y hacen un planteamiento de cómo se va a hacer el sonido de la película. Entonces, ya cada uno sale con cómo se va a hacer. El de sonido directo va, y graba de esa forma: "vamos a grabar en equis pistas, con estos micrófonos, y lo vamos a hacer de esta manera." Luego, se hace lo mejor que se pueda, luego se encontrará con imprevistos, lo que sea. Y luego se postproducirá tal y como se ha comentado, con las adaptaciones que haya que hacer en función de los cambios, y se mezclará de esa forma.

¿Qué pasa ahora? Que la postproducción nunca entra hasta después del rodaje. Esto es imposible de hacer. Así, la persona de sonido directo se planta en el set y hace lo mejor que pueda con la información

que tiene, y con su experiencia. Además, trata de anticiparse a cómo pueden utilizar luego, los demás su trabajo. ¿Qué pasa? Que hay veces que por este tema de falta de tiempo, sobre todo en determinadas producciones, igual hay que dar el trabajo un poco más hecho, en el sentido de que hay que tomar decisiones en el set.

Hay veces que por ejemplo, con los grabadores multipista, pues tú dices: "Bueno, vamos a cubrirnos en salud, grabamos todo, multipista, y le damos todo para que luego ellos puedan trabajar". A mí me gusta trabajar con todas las posibilidades, pero también puede jugar en tu contra que igual no tienes tiempo. O sea, que la opción, de repente, de mezclar en el set, como se hacía antes, no me parece mal. El problema es que es arriesgado, ¿no? Es arriesgado, porque tienes que tomar decisiones que luego no se pueden deshacer, como antes decíamos.

Pero si de repente, por ejemplo, para producciones más televisivas, que se sabe que la postproducción va a tener unos tiempos muy reducidos, igual, por seguridad de tu propio trabajo, igual estaría bien tomar esas decisiones y decir: "Voy a decidir por este micro, voy a mezclar y voy a dar una cosa más hecha".

Tú has trabajado en la televisión, además de en el cine.

He trabajado en la tele, pero la verdad es que poco.

Quien ha trabajado más en televisión ha sido Aitor.

Un poco los dos, es posible, pero siempre hemos querido tratar de demostrar que nos gustan todos los géneros, tratar de hacer más en televisión, pero al final por uno u otro motivo hacemos cine. Es lo que nos apasiona también. No nos podemos quejar, pero sí tenemos una formación más de cine. Pero tratamos de adaptarnos a todos los medios. Ésa es la verdad.

Hay menos tiempo de postproducción para la televisión.

Sí, sí, hay menos tiempo. De hecho en el cine cada vez hay menos tiempo, Los tiempos se van reduciendo, en general, por los motivos que sean.

¿Cuánto tiempo de postproducción sueles tener para una película, un largometraje?

Es que es relativo. No te sabría decir. O sea, sí hay más o menos un estándar, que puede ser, a lo mejor, entre seis y doce semanas, por ejemplo. Lo que pasa es que yo he estado en producciones en las que he estado un año trabajando, y he estado en producciones en las que lo hemos hecho en dos semanas. Entonces, no te sabría decir cuánto tiempo tenemos.

Las largas serían estas cosas caras, que has hecho en el extranjero, *Che*, por ejemplo.

Sí. Con *Che* estuve vinculado con el proyecto—no trabajando activamente, todo el tiempo—pero un año, aproximadamente. También eran dos películas, de una duración extensa, dos películas de dos horas, o así, en las que se estuvo mucho tiempo. Y luego en *There Be Dragons*, he estado un año también. Y esto sí que era sólo una película. Al final también ha habido pequeñas fases de parada, no es siempre a pleno rendimiento, pero sí con gran vinculación, y durante períodos muy largos, de mucha actividad, así un año. Entonces lo que puedes desarrollar en un año nada tiene que ver con lo que puedes hacer en cuatro semanas, evidentemente. Joder, ojalá todas las producciones pudieran ser así. Tener tiempo, y medios y un equipo de gente para poder hacer algo especial, ¿no? Pero eso no hace que yo demande que todo deba ser así, porque soy consciente de cómo es la situación. Trato de adaptarme en todo momento a los recursos que tiene una producción. El ideal es optimizar los recursos disponibles.

No has hablado de meter al director ahí en la planeación del sonido. ¿Es importante que el director participe en el planeamiento de cómo va a ser el sonido?

Por supuesto. Lo único que veo, por ejemplo, es que en esta reunión ideal entre todas las “entes” involucradas en el sonido, hay una vertiente técnica, un porcentaje técnico muy elevado. Y luego otro porcentaje creativo. Yo admiro al director, pero tiene tantísimas cosas en la cabeza, que creo que debemos dosificar qué es lo que le metemos cada

uno. Debemos realmente optimizar su tiempo y su energía en lo más creativo, y en la historia. Entonces, yo por ejemplo, en esa supuesta reunión, sólo metería al director cuando vamos a meternos con asuntos total y exclusivamente relacionados con la historia, con la creatividad. Allí sería bueno poder exprimirle a él le idea creativa y empaparnos, o que él nos empape de qué es lo que quiere, y luego llevarlo a lo técnico. Pero no meternos con él en si voy a hacer esto con la técnica. Depende, hay directores que les encanta, entonces, por supuesto, adelante, ¿no? Depende.

Pero tratamos de no contaminarle mucho con asuntos técnicos nuestros. Nosotros somos los profesionales en ese sentido, como que sean capaces de delegar y nosotros nos encargamos de esos asuntos de cosas de microfonía, ecualización, cosas más técnicas, y compartir con él todo lo necesario. Lo más importante es que nosotros trabajamos para una historia. Que hay veces también que tendemos a olvidarnos de esto, y es lo único que importa. Tal y como lo veo yo, lo único que importa en una película, en esencia, es la historia, y en esa línea, ¿qué es? Es guion y es interpretación. Eso es lo que más importa. Creo que nosotros debemos hacer un énfasis en no olvidar eso nunca.

¿De qué nos vale un sonido increíble si la historia no termina de funcionar? Y por el contrario, si una historia es suficientemente increíble, si tiene un sonido malísimo pero el espectador se engancha, le apasionará. Tendrá que hacer una serie de concesiones porque se escuchará mal, o porque

tendrá que hacer un esfuerzo para completar lo incompleto, pero si se engancha, es porque la historia le lleve, ¿no? Si luego el sonido es capaz de apoyar y ayudar a que ese espectador se enganche a esa historia, entonces vamos por el buen camino. Si por el otro lado, el sonido nos está sacando de esa historia porque es excesivamente presente, o tiene un protagonismo demasiado grande, eso juega en contra. Por eso hay veces que hay que hacer concesiones muy grandes y sacrificios por el favor de la película. El director lo hace constantemente. Todo el rato está sacrificando, igual tiene planos que al final no monta, en favor del conjunto. Sobre todo, tiene que tener en cuenta el conjunto, que lo que importa realmente es la película completa. Nuestro destino, que es el espectador, de poco le vale que un plano suene maravilloso. Tiene que ser el conjunto de la película. Y eso supone que igual un plano tiene que sonar mal para el favor del conjunto.

En Estados Unidos hay una figura importante, que es la del "supervising sound editor". En este sentido, no creo que deban ser tres personas las que entren al director. El director necesita filtrar, y necesita unos jefes de departamento, con los cuales se va comunicando, y éstos a su vez comunican a los demás. Es esencial que el director pueda decir qué es lo que quiere, y que los jefes lo vayan comunicando a todos sus departamentos para que todos trabajen en función de esto que quiere él. En Estados Unidos está la imagen del "supervising sound editor", la persona que habla con el director. Y ¿qué hace? El "supervising sound editor" hace un "sound spotting", que es, en esencia, lo más

importante para la película, en cuanto a sonido, en cuanto al desarrollo de las ideas del director, de lo que quiere el director para la película.

¿Qué significa "sound spotting"?

"Sound spotting" es una serie de visionados que se hacen con el director hablando del sonido de la película. En donde se toman notas, éste es un proceso que se puede hacer en una jornada, en función de los tiempos que tenga el director. Puede tardar varias jornadas. Y se pasa la película segundo a segundo, se habla del sonido de la película, y se toman notas sobre las cosas que se han comentado, sobre todo por el director. ¿Qué es lo que él quiere, lo que tiene pensado? Habla con él el "supervising sound editor", y se ponen de acuerdo en una serie de cosas que quieren para la película. Entonces, este "supervising sound editor" empieza a filtrar esta información y empieza a dirigir el sonido, dando esa información al resto del departamento de sonido. Habla con con la persona de sonido directo, y le dice: "Esto es lo que hemos acordado con el director, queremos hacer esto". Luego tiene esa reunión con la persona de sonido directo, en el que la persona de sonido directo también le da sus ideas. El "supervising sound editor" le comunica qué es lo que se quiere para el sonido de la película, y entonces la persona de sonido directo le aporta también sus sugerencias en esa línea.

En esencia, lo que se debe hacer es una reunión antes del rodaje, que el "supervising sound editor" esté involucrado en las reuniones captando lo que se

va a hacer, lo que se va a hablar, y demás. Y en ese sentido, él pueda informar, por supuesto. La persona de sonido directo va a estar en esas reuniones, también.

Durante el "sound spotting" es demasiado tarde para hablar con la persona de sonido directo. La idea es que el "supervising sound editor" esté desde el inicio, no desde una forma 100% activa, pero sí a nivel asesoramiento. Por ejemplo, en esto que me decías de si se va a rodar en un entorno muy complicado, se van a hacer cosas de efectos especiales que, por ejemplo, va a haber unos ventiladores fortísimos sonando que deben estar para que la imagen funcione, pues igual ya va a hablar con la persona de sonido directo, o el de sonido directo le va a decir: "Oye, esto no creo que os valga," y tal.

Habrá que doblarlo.

Habrá que doblarlo. Se quiere ya tener una previsión de qué secuencias casi seguro se van a doblar. Luego, la persona de sonido directo hará lo que pueda, pero sin tratar de detener el resto de las ideas, de lo que se quiere hacer, porque puede ser un error. En Estados Unidos se dobla muchísimo, ¿vale? Se dobla mucho, se dobla muy, muy bien. Y entonces, eso permite hacer muchísimas cosas. Y sobre todo, no limitar a la película, para muchas cosas. Hay que valorar también la importancia que le dé el director al sonido directo, si es capaz de sacrificar o no. Y si tiene experiencia doblando, ¿vale? porque los buenos doblajes pueden funcionar muy bien, sobre todo, tenerlos como segunda

opción. Entonces, en ese sentido, el "supervising sound editor" y el "sound mixer" se ponen de acuerdo y empiezan el rodaje.

Entonces hay una comunicación, también, durante el rodaje, en cuanto a cómo se están haciendo las cosas, cómo se está registrando, para que el "supervising sound editor" sea consciente de qué es lo que se está haciendo. Y también, con el departamento de postproducción de imagen, con los montadores, para saber cómo se va a entregar ese material, en cuanto a conceptos técnicos. Sobre todo, si va a ser multicanal, si se va a trabajar en función del plataforma que se vaya a utilizar, cómo después ese material se va a pasar a las pistas. ¿Cuántas pistas se van a cargar en el Avid, en Final Cut? ¿Cómo se va a pasar luego a postproducción de sonido?

Cuando tú has hablado de esta idea "ideal", estás hablando de *The Rum Diary*, de *Ché*, de estas películas extranjeras que has hecho, y no tanto de las producciones españolas, ¿verdad?

Es la experiencia que yo he tenido, lo que he podido aprender, trabajando en el exterior. Sobre todo, lo que sí he visto es que hay un "work flow" muy establecido, estándar, en lo que es Estados Unidos e Inglaterra, y hay un "work flow" muy distinto en España en particular, y en Francia también. Es decir, que hay una serie de conceptos que son convenciones en Estados Unidos, todo el mundo trabaja de la misma forma. En Inglaterra es lo

mismo. Y de repente, mi experiencia en Europa, que también yo hablo por la experiencia que tengo yo, que es Francia y España—aunque es ligeramente distinto en Francia más—es que en España, todo es un poco más artesanal. Son equipos más reducidos, y se trabaja de otra manera, un poco más artesanal. De la experiencia trabajando en Estados Unidos y en Inglaterra, he visto cómo se hace de esa forma, en la que me parece que es francamente interesante, pero requiere otros recursos. Necesita más medios. Es más caro. Es así. Tienes más gente involucrada, durante más tiempo. El resultado es muy bueno, pero es más caro.

En España ¿qué hacemos? Nosotros optimizamos los recursos que tenemos, y creo que se hace francamente bien. Ojalá pudiera hacerse de otra manera, pero simplemente creo podemos tratar de hacer una serie de reuniones previas. Lo que pasa que muchas veces no se sabe quién va a ser la persona que postproduce hasta muy adelantado. Por ejemplo, mi experiencia en *Che* es que yo entré en *Che* antes de empezar a rodar. Y entonces ya ahí hablábamos con la persona de sonido directo, hablábamos de muchas cosas mientras se estaba rodando. Pues teníamos a gente grabando ambientación, es en Cuba, y en Bolivia, y era una labor muy bonita en ese sentido. Hablábamos con la persona que iba a captar el sonido directo, y teníamos charlas con ellos. Simplemente como de comunicación recíproca, de los problemas a nivel técnico. Pero por ejemplo en *There be Dragons*, yo entré en el proyecto una vez ya estaba rodado, con unas problemáticas particulares, ¿eh? una película,

por ejemplo, en la que doblamos fácilmente el 90% de la película—y el resultado es excepcional.

Luego en *Ché* hay un porcentaje de doblaje importante, y creo que que el doblaje, en cuanto a lo que es el concepto del ADR creo que es un concepto, un poco malinterpretado en España, porque es algo que debemos decir con la boca abierta, grande, no es algo que debemos tener que es una lacra. Por supuesto, depende siempre de lo que quiera hacer el director, pero hay cosas con resultados excepcionales. Y creo que hay veces que debemos dejar libertad para que la imagen y los actores puedan hacer, y valorar lo que luego nos supone un problema real, y qué no. Y en función, sobre todo, de lo que quiera el director. Hay directores con los que el sonido directo es lo más importante, y les gusta la suciedad, y les gusta las cosas *rough*—ásperas, ¿no?—así como auténticas y sucias. Y hay directores que no. Que quieren un sonido exquisito y limpio, por encima de todo, y tener un control absoluto sobre el ambiente. Yo he tenido las dos experiencias, tanto el que prácticamente hemos doblado toda la película, porque quería tener un control absoluto. Por ejemplo, mi experiencia con Tran Anh Hung, que es este director vietnamita, con el que hice *I Come with the Rain*, y bueno, ahora ha estrenado *Norwegian Wood*. Es un director, que, por ejemplo, en el *set*, es un apasionado del sonido. En el *set*, lo que hace, es que quiere que el entorno hostil, o no hostil, interactúe con los actores, ¿no? Entonces, en ese sentido, ¿qué hace? Por ejemplo, está rodando en Hong Kong, que es una de las ciudades, si no la

ciudad, más ruidosa del mundo, y ¿qué hace? Llegar a la localización del set, ¿y qué hace? Abre todas las ventanas. Entonces toda la ciudad entra dentro de ese espacio. Al de sonido directo se le ponen los pelos de punta, dice: "Dios mío, ¿qué hago?" Porque, aparte, es tan radical, que luego lo que estás viendo, no corresponde con la cantidad de ruido que estás oyendo. Porque tú estás dentro de un apartamento, y vale, ves las ventanas abiertas, pero no eres capaz de imaginar que suena así. Igual sólo la gente que haya estado en Hong Kong, sabe que sí, que es así.

Con esto ¿qué consigue el director? Consigue que los actores entren en ese entorno hostil, y se obliguen de repente a hablar más alto, que interactúan. De repente hay un claxon, que suena molesto, y eso participa dentro de la historia, digo, para su nivel de interpretación. ¿Qué pasa? Que luego llega la fase de la postproducción y dice que no, no quiere tener ese ruido. Quiere saber, quiere controlar cuánto ruido quiere. Entonces, si quiere controlar cuánto, nosotros tenemos un nivel de ruido que está ya grabado con el diálogo, que no podemos separar. ¿Qué hacemos? Doblarlo todo. Entonces, doblamos todo, pero el director ya ha conseguido de sus actores es expresividad, esa reacción hostil ante ese entorno. Doblamos sobre eso. Reconstruimos sobre eso que se ha hecho. Utilizamos el sonido de referencia como guía, como patrón a conseguir, y tratamos de que los actores hagan eso mismo, y luego decimos cuánto. Porque, de repente, él dice: "No, ya no quiero ruido de la calle, ahora quiero oír brisa dentro de este apartamento" A nivel creativo, onírico. Y de ese mismo sentido, tiene, por ejemplo,

secuencias en Filipinas, que es un entorno natural explosivo, y hace lo mismo, ¿no? Que interactúe, pero luego ¿qué? Luego quiere tener una respiración limpia, actuando con la mariposa que pasa. Entonces claro, todo eso hay que recrearlo, y hay que reconstruirlo. Eso, por un lado.

Steven Soderberg hace una cosa similar, pero él lo que quiere que sus actores también interactúen. Por ejemplo, en un entorno en el que hemos parado todas las calles, todo el tráfico, un sonido limpio, absoluto, para que el actor interprete y tengamos el sonido directo perfecto, y estás en una secuencia en la que hay helicópteros sobrevolando y hay una actividad y una energía, resulta que los actores tienen que actuar y hacer todo eso, y entonces claro, pues no es lo mismo ¿no? Por muy bien que lo hagan. Entonces, ¿qué hacen? Monta grúas y pone altavoces, y pone sonido de helicópteros a todo tren sobre los actores.

Los actores, claro, como tienen toda esa actividad, todo ese ruido, sacan lo mejor. El de sonido directo, una vez más, dice: "¿Qué hago? Esto no vale". El problema es que Steven Soderbergh dice "No", le da una palmadita en la espalda y dice: "Sí, pero tú hazlo para que valga". Y entonces, ¿qué pasa? Que Steven Soderbergh no limpia. Él juega con el sonido sucio, "rough". Muchas veces utiliza todo eso, de directo. Luego le machaca encima un helicóptero, o lo que haga falta, pero utiliza cosas sucias también. A Steven Soderbergh, por ejemplo, le rozan las cosas de micro, y le gusta. Y entonces, tú, claro, trabajando limpiando las cosas, quitas un poco, ¿no?

Estás acostumbrado a quitar eso. Él viene y dice "No, no, no. No lo quites, a mí me gustaba ¿qué has hecho con esto? Este sonido es demasiado puro."

Es sobre todo los sonidos de los inalámbricos, que tiene ese sonido como tan peculiar que a él le gusta. Porque le da un punto, como un poco más cercano a lo documental. Entonces claro, son mundos distintos. Lo que vale para uno no vale para otro. Y luego, por ejemplo, hay gente que no quiere doblar en absoluto. Depende. Yo no digo que sea mejor una cosa o la otra. Es lo que el director quiera. Y en función de eso, cuánto nos deja hacer.

Por ejemplo, con *There Be Dragons*, teníamos un problema de acentos. No había una consistencia en cuanto a los acentos, estaba rodado en distintas partes del mundo, todos hablando en inglés. Ingleses, americanos, sudamericanos, españoles... Cada uno tiene un inglés de una manera. Y entonces, pues, ¿qué pasa? Que de repente hay una inconsistencia en cuanto a la película. Entonces, el productor tenía un fuerte problema con esto, y le sacaba de quicio. Quería unificar todos los acentos, y, ¿qué hacemos? Doblamos, y tratamos de unificar, hacemos mucho "re-voicing", mucha sustitución de voz, para muchos personajes, y otros tantos trabajamos con ellos para enfriar su acento. Tratar de controlar. Se buscaba un "British" muy suave. Un acento inglés muy, muy suave. Muy lavado. Con un puntito de acento como español, porque es algo que a los anglosajones les gusta, ¿no? Tener un punto de acento español porque piensan que ayuda al espectador americano a situarse.

¿Y todo esto en el doblaje?

Sí.

Y ¿contando con los actores que hicieron la película, o dobladores?

Sí. Muchos actores podían. Los actores principales serán los mismos actores, y había muchísimas personas, y con otros se decidió sustituir la voz, unos con mejor resultado que otros. Y luego, ¿qué pasó? Que lo que llevamos fueron las siempre las dos opciones. Teníamos sonido como de dos películas, una con el doblaje, prácticamente todo doblado, y otro con sonido directo. Luego íbamos seleccionando, en función de lo que quería el director, y el editor que el director había escogido llevó muchísimo protagonismo de dirección en esta película...

Pues de repente, veía una cosa, y decía: "Bien, esto gana". Y otras veces que decía, "Esto pierde, volvemos al sonido directo". Entonces, volvíamos al sonido directo, igual sonaba sucio, sonaba feo, igual con un acento un poco "así", pero, era necesario, porque era peor lo otro. En ese momento teníamos ahí las dos opciones, e íbamos tratando de seleccionar lo mejor. Sabemos que con algunas cosas hemos acertado, y en otras, pues igual no tanto. Ahí es el director el que al final dice: "A mí me gusta esto" y "Esto es lo que se queda", y ya está. Es sorprendente, sobre todo hoy en día, que se hace mucha co-producción, y por muchos motivos, se está rodando en muchos países distintos, y hay unas condiciones de acentos distintos, con los que luego

hay que trabajar. Creo que es un tema, una circunstancia muy actual ahora, y creo que todo lo que se pueda prever antes de rodar, mejor, para no encontrarse luego con que, "¡Ostras! ¡Que tenemos un problema!" Tratar de anticipar que eso va a pasar. Si tienes actores de otros países, que cada uno habla su inglés, pues bueno, cada uno va a tener su acento, y ver, si eso va a suponer un problema, tratar de saberlo anticipadamente. Porque luego hay veces que las soluciones, pues, tampoco solucionan demasiado. Pero esto sí que es cierto que esto yo sólo lo he hecho con con co-producciones. En España no lo he hecho, en otras producciones españolas, no hemos doblado prácticamente nada, porque el director no quería doblar nada, y simplemente hemos hecho doblaje para añadidos.

Porque por ejemplo, tú has hecho dos películas de *Torrente*: 3 y 4.

Sí. Esto por ejemplo, es el mundo contrario. Para mí es una suerte poder hacerlo. Te ves en otro entorno, y con otra problemática, y es apasionante también. Por ejemplo, en *Torrente*, yo, desde el principio, ya esto me quedó muy claro. *Torrente* es una comedia, pues lo que más importa, del sonido, es el diálogo. Eso sí que es para todas, en general. Pero una comedia, todavía más. Y en *Torrente*, todavía más. Se dice, que, por ejemplo, una de las problemáticas del sonido en el cine español, es que puede haber problemas de entendimiento. Pues, en esta película, pues es especialmente importante. También, ¿qué pasa? Son cosas, en este tipo de comedias, que de repente, muchas veces, no hay dos tomas iguales.

Hay mucha espontaneidad. Entonces, muchas cosas funcionan a base de esa espontaneidad, y esa cosa que hace gracia ahora mismo, en este momento. Por lo tanto, el sonido directo es lo único que vale. Tiene que ser algo totalmente inaudito, para que de repente doblemos. ¿Por qué? Porque de repente te saca, tiene un punto realista, cómico, que es muy importante. Entonces, ¿qué pasa? Que ahí luchamos totalmente por el directo, y sólo se utiliza el directo. Lo único que se dobla son añadidos. Es decir, si están, por ejemplo, en una persecución, porque tienen secuencias de acción, también, pues ahí sí que ponemos pues unos gritos, unos no sé qué, o lo que pueda ayudarnos a potenciar el chiste, sobre todo con añadidos. Pero nunca, lo que es "re-takear" un diálogo, normalmente. También se trabaja mucho con personas que son actores no-profesionales. O sea, no son actores. Porque hay muchos cameos.

El hijo de Paquirri, Paquirrín, o Paquirritín...

Claro, claro, efectivamente. Entonces tampoco ellos tienen la mecánica de un actor, no tienen esa formación, por lo tanto tiene momentos, también, de espontaneidad, que no son repetibles, normalmente, en doblaje, ni nada. Entonces, esto, es, te diría, 100% directo, o 98,5% sonido directo. Y lo único que hay de doblaje son, secuencias de acción, y añadidos. Con Santiago Segura, lo que hago con *Torrente*, es que hacemos una pasada de la película, donde mete respiraciones, para cuando se van corriendo, o un pequeño añadido de una frase que igual no le gusta, pero nada de con respecto a mal

sonido directo, nada de problemas, también en el sentido de que Mármol es muy experto en eso. Son rodajes francamente complicados, debe ser de lo más complicado que hay, toda esta gente gritando sin parar, y hablando, constantemente, y corriendo para un lado y para el otro. Y de repente, que todo eso se pueda utilizar, pues, es francamente admirable. No se puede decir otra cosa, la verdad es que vamos siempre, siempre, en defensa del entendimiento, de que se entienda todo, el diálogo tiene que estar totalmente protegido ante todo el resto de los elementos. No podemos coger, en este tipo de películas, de repente, y que la música nos esté peleando con un diálogo, en absoluto. No, eso está prohibido. No, la música y los efectos van a tope cuando nadie habla; entonces es el momento de la música arriba, los efectos, todo. Cuando va alguien a hablar, normalmente va a ser para decir algo gracioso, y debemos siempre entenderlo. Y debemos tener ahí un margen importante. No debemos ir jugando con que "casi". Hay que dejarle aire, que vaya cubierto.

Creo que es una cosa importante, para que no se me vaya el punto. Es posible que lo hayas hablado ya con más gente, el tema del entendimiento, de la inteligibilidad. Es posible que te lo hayan comentado, y es que el espectador español tiene una condición distinta del resto de los espectadores, y es que su percepción está condicionada por el sonido del cine doblado. Por el cine extranjero, que es doblado. Entonces, ¿qué pasa? Que está acostumbrado a un tipo de sonido que no es sonido directo, y esto es un problema muy grande. Por una serie de motivos

históricos, en España se doblan todas las películas extranjeras. La proyección en versión original—bueno, creo que está cambiando poquito a poco, gracias a Dios—es muy, muy reducida. Y entonces, el espectador estándar está totalmente acostumbrado a un sonido de cine doblado, en el que está viendo una voz sustituida de un actor de doblaje, frente a unas condiciones de captación de sonido totalmente distintas a la realidad del directo del rodaje.

O sea, que el micrófono está aquí, a una distancia fija, siempre.

Es un micrófono, normalmente casi nunca se mueve. Normalmente, ¿eh?, y no se puede generalizar, porque hay gente que lo hace de otra manera. El doblaje, lo que es el “dubing”, no el ADR, el “dubbing”, el doblaje de películas extranjeras, se hace: primero, con actores de doblaje, gente con formación de actores de doblaje, y luego, con un micrófono, que, nunca jamás, en la vida, se utiliza en un rodaje, ¿vale? Que son micrófonos de narrador, con una proximidad muy cercana.

Eso te da un sonido híper limpio, total y absolutamente falso, en el que tienes un sonido muy presente, muy claro, y con una dicción, y una vocalización, y una proyección pues que son distintas de las del rodaje. Es que eso es una realidad. Entonces, ¿qué pasa? Que de repente, el espectador que está acostumbrado a ver todas las películas americanas, o inglesas, o lo que sea, se sienta a ver una película de cine español, y dice: “Puf, qué raro

suenan". O de repente, dice: "Suenan a cine español". El análisis de este comentario, tan generalizado, es decir: "No, es que suenan a sonido directo". Pero es que no están acostumbrados a escuchar sonido directo. Porque, tú escuchas cualquier película americana en versión original, y tienen esa misma problemática. Tienen el sonido de la acústica del lugar. Tiene un sonido que se gira y camina para allá y se oye distinto en un lugar u otro. Eso no pasa en una película doblada. Entonces, cuando el espectador se enfrenta a una película española, que es su única experiencia de sonido directo, y nota un sonido completamente distinto. Pero claro, es que hay un abismo entre una cosa y la otra.

No puedes comparar el sonido español con el sonido americano, porque no estás comparando lo mismo. Tú estás comparando el sonido español con el sonido doblado del cine americano. Suena distinto, y los actores son otros. Las voces son distintas. Ahí hay un problema muy grande. ¿Y hasta qué punto influye eso también tal vez, en los españoles, y su problema para hablar inglés? ¿Cuánto influye?

¿Tú crees que también hay actores españoles que no sepan vocalizar?

Puede ser.

Sobre todo la nueva generación...

En los últimos años he estado trabajando poco en películas españolas como "normales". Por lo tanto no debería darte una opinión sobre las nuevas

generaciones. Sí es cierto que hay problemas de dicción.

¿Y de proyección?

De proyección, sí. Lo que sí es cierto, y esto te lo habrán comentado, es que por ejemplo, la formación interpretativa en otros países enfatiza muchísimo en cómo se habla. Por lo tanto, muchos actores extranjeros tienen una proyección, un uso de la voz, conocimiento, incluso, de los micrófonos, con los que trabaja para potenciar su trabajo. Una vez más, el conocimiento del resto de los elementos que incluye nuestro trabajo hace que sea mejor, pues hace que sepa colocarse, sepa proyectar hacia un sitio, sepa que no se le va a oír, con este tipo de micrófono y tal.

Y otras veces saber dosificar eso, que no mecanice su actuación, que es importante. Cuando es posible que algunos actores españoles que de repente, se entreguen mucho al *acting*, se entreguen mucho a esto, restando importancia a su vocalización, cuando es súper importante. Si no se te entiende bien, va en contra de tu *acting*. Imagínate, te enfadas, y rompes todo, y gritas, o susurras. Pues claro, si no se te entiende, es un problema para tu personaje.

A mí me han hablado incluso del "susurround sound", un problema que tienen algunos actores españoles.

Sí, y es curioso, porque susurrar no significa nada. Se puede susurrar proyectando. Yo es que lo sé

porque lo he visto hacer. Y es impresionante, dices: "Tío, no me lo puedo creer". O sea, un tío, cómo mantiene su intención, sin cambiar su interpretación en absoluto, y tienes una proyección admirable. Yo he visto hacer cosas a actores con la voz, que me he quedado impresionado. Con actores americanos, especialmente, e ingleses.

Por ejemplo, ¿Benicio del Toro?

Benicio del Toro es impresionante en lo que hace. Ten en cuenta que su papel en el *Che*, la gran mayoría está doblada, porque él quería mejorar. Sólo porque él quería mejorar, no porque estuviera mal. Quería mejorar sobre todo el acento. Le daban una importancia al acento salvaje, y había cosas que le sonaban que no eran con acento argentino como el del Che, y lo cambiaba sólo por esto. Pero, por ejemplo, con Josh Hammer, que estábamos doblando y pues el tío coge, y va a hacer una toma y pues había mucho ruido. En el sonido directo, y queríamos tenerlo limpio. Y entonces, de repente, coge, y lo hace. Y hace una primera toma de prueba. Y yo me quedo impresionado. Porque dices: "¡Dios, está increíble! ¿Cómo lo hace? ¡Brutal!" Y entonces, dice: "Venga, vamos a hacer más". Ya la primera era impresionante. Y entonces ya, se pone a hacer más, trabajando en un nivel de detalle con lo que estaba haciendo con su voz, que yo estaba impresionado. Primero, qué presencia de voz tiene. Cómo sabe utilizarla, que tiene un punto hipnótico, profundo, que engancha. A nivel estético es un sonido que engancha, que te mete en el personaje. Y luego, en cuanto a la intención de su interpretación, cómo de

repente cambia matices. ¡Todas! Imagínate, hace quince. Todas son perfectas. Todas son buenas, perfectamente utilizables. Pero él dice: "No, no, no, no. Déjame una más, déjame una más". Está buscando un algo, muy pequeño, que al principio no entiendes, dices: "Joé, ¿qué está haciendo?" Y de repente, empiezas a ver lo que está haciendo y lo que está buscando, y dice: "Ésta". Y dice el director: "Fantástico, ésta utilizamos". Ves qué apasionante es lo que pueden hacer los buenos actores con la voz, y cómo pueden hacer ganar a un personaje. Cómo en vez de quejarse, y decir: "Joder, tengo que doblar esto", lo aprovechan para mejorar. Incluso aunque les guste, dicen: "Vale, tengo que hacer esto, tengo que darles una opción". Porque luego siempre puedes volver a directo. No, doblar no significa que si doblas lo vas a usar sí o sí. Estás dando otra opción. Estos americanos e ingleses, ¿qué hacen? Aprovechan eso, para mejorar todavía su *acting*. Hacer lo mejor su trabajo, y entonces, lo ponen como un reto más. Y sí es cierto, que aquí puede ser que haya una carencia en ese sentido, que no ayuda. Yo no puedo hablar de cómo se les forma a los actores, porque no lo sé. No sé si lo estarán haciendo bien o mal. No debo meterme porque no tengo una opinión formada. Y no puedo darla. Sí es cierto que hay cosas que no se entienden, y nosotros, que trabajamos el sonido, hay veces que no puedes corregir.

Si hay una cosa que no se entiende, puedes limpiar, puedes tratar de ayudar, puedes despejar o ecualizar, lo que haga falta. Pero si está mal dicho, no se puede corregir. Sólo puedes doblarlo, y si

quieren el sonido directo, pues, mala suerte. Y creo que es importante, también, hacer partícipes a los actores de esto. De que sepan que su personaje gana. Su trabajo gana mucho con lo que hagan con su voz. Súper importante. Pero sí que es una problemática.

Me parece una lástima, en cuanto al espectador, que tenga esa valoración del sonido del cine español. Pero no les culpo, en absoluto, no es culpa suya. Es con lo que han crecido. Hemos creado que su percepción haga eso. Entonces, qué podemos demandar más que tratar de corregirlo, en las generaciones siguientes, y que lo sepan valorar más. Creo que se hace muy, muy buen trabajo. Hay muy buen trabajo con los recursos disponibles, creo que que se hace, francamente, bien.

¿Has trabajado con algún director o alguna directora aquí, a quien le importa mucho el sonido? Por ejemplo, Isabel Coixet...

Yo no he trabajado directamente con ella, ha sido Aitor. Sí hice una pequeña cosita, que estuvimos ayudando, pero no he trabajado directamente con ella.

En general, con todos los directores con los que he trabajado, yo creo, o la grandísima mayoría, todos le daban una una grandísima importancia al sonido, ¿eh? Todos. Cada uno a su manera, unos a una cosa, otros a otra, pero todo siempre dándole una importancia, en mi experiencia, por lo menos. Entiendo que es la mía, particular, puede ser distinta

a los demás, pero todos dan una gran importancia al sonido. Una grandísima importancia. La verdad es que sí.

He aprendido mucho con ellos en cuanto al sonido para la historia. En cuanto a que cuántas veces perdemos la objetividad, y nos estamos saliendo de la historia para meternos en detalles que sí, que por supuesto, son detalles que mejoran, pero no mejoran sustancialmente la historia. He visto cómo de importante es salirse, y ser capaz de ver el conjunto y seguir la historia, y aportar ideas que aporten a la historia, no a que suene un detallito. Eso por descontado, pero para poder aportar más al director. Yo aprendo mucho de ellos, de su visión. Tienen una visión muy especial. Sus ideas son siempre cosas que muchas veces no se te ocurren. Yo lo que quiero es aprender de ellos para apoyarles, ayudarles más, proponerles más cosas, que ayuden a la historia, que traten de corregir, igual, las cosas que ven las carencias, de cosas que igual nos hubiera gustado hacer de otra manera. Pero salieron así, y hay que hacerlas, ¿no?

Pero todos le han dado importancia al sonido, ¿eh? Todos. Una de mis primeras experiencias en ese sentido, más impresionantes, con Víctor Erice. Tuve la suerte de estar involucrado en una pequeña cosa con él, y era una utilización creativa del sonido espectacular. Por encima de lo técnico. Eso es en cuanto a lo que te hablaba del sonido utilizado como un elemento expresivo, con una fuerza salvaje. Para cambiar, o para hacer cosas, en la historia.

Éste es un ejemplo con esto en concreto de Víctor Erice. Era un cortometraje que formaba parte de un largometraje, que era de muchos directores. Estaban Abbas Kiarostami, Jean-Luc Godard, et cétera. Eran dos películas, y se llamaba *Ten Minutes Older*. Eran dos películas que agrupaban los cortometrajes de muchos directores, en las que la temática, para todo el mundo, la pauta básica, era el tiempo.

Entonces, todos hacían una historia relacionada con el tiempo. Víctor Erice hizo la suya, increíble, en la que, si no recuerdo mal, hay una frase, o dos frases. Una peliculita de diez minutos, que no había prácticamente diálogo, y era todo sonido. Era una utilización del sonido a nivel estético, narrativo, en el que cada plano tenía un sonido muy particular. Por un lado tenía una función estética en cuanto a la calidez del sonido y su estímulo, a nivel texturas. No es un sonido práctico, en el que hay una jarra de cerámica que se posa sobre una mesa, necesita un sonido y ya está, no. Es: ¿Qué sonido? ¿Cuál de ellos es el que es estimulante?

No hay muchos sonidos para eso mismo. Todos van a funcionar. Porque en el nivel práctico, es una jarra que se apoya en una mesa. *Clonk*. Pero puedes hacerlo que suene más suave, más gordo. Pues es, por un lado eso, y por otro lado, en cuanto a la activación del fuera de campo, qué elementos utiliza. Que por supuesto, es decir, estamos en el campo, sonaba el campo. ¿Qué elementos? Eh, una brisa. ¿Qué brisa? No es cualquier brisa, hay muchos tipos de brisa. Tal que se pegue con la imagen, y luego, por ejemplo, cuestiones rítmicas. Cómo jugaba, por

ejemplo, cómo una gota de agua, *tac, tac, tac, tac*, va cayendo, *tac*, que marca el tiempo, que a la vez hay unos campesinos que cortan, que están segando el campo, con una métrica muy similar. Cómo eso pasa a un reloj, con una persona durmiendo dentro de un salón, y es impresionante. Y eso, a nivel narrativo. Menos textura, y es más un sonido narrativo.

Hay un ejemplo claro, que es ue, hay un grifo que gotea, *tac, tac*. Nosotros hicimos un sonido de gotas, que cada gota era un poco distinta: *tic, tuc, tac, tic, tac*. Y hacía una pequeña melodía. De alguna forma, muy mínima, ¿no? Y entonces, él lo vio, y él tenía antes su sonido de referencia, hecho en el montaje, donde tenía siempre la misma gota repetida: *tac, tac, tac, tac*, siempre igual. Y entonces, le pusimos la nuestra, y él empezó a dudar. Para mí era claramente mejor lo que habíamos hecho, claro, y le habíamos dedicado un tiempo. Normalmente cuando le dedicas cierto tiempo a algo le coges cierto cariño. Y también porque el otro que habían usado era un sonido de gota repetido. Y entonces, empieza a hablar con el montador, y "No sé porque tal..." Y eligen el otro. El otro que tenían, les parece mejor. Claro, yo no entendía. Esto fue hace muchos años, y yo estaba aprendiendo. Y me digo: "Qué curioso, ¿no? porque el otro es claramente mejor". Luego, lo ves entero, te olvidas, lo ves de principio a fin, y entonces dices "¡Joder, cuánta razón!" Él lo que hablaba es que es el tiempo, entonces el tema, que fue una repetición sistemática del mismo sonido, cíclica, funcionaba mejor con su historia, hablando de tiempo. Mucho más que una que iba cambiando,

y te distraía, te estaba llevando por otro camino, que no era el que hacía falta. Necesitaba el sonido cíclico, repetición, es como el tiempo, *tac, tac*, ¿no? Más repetición.

Yo, hasta que no lo vi entero, no dije: "¡cuánta razón!" Es impresionante. Creo que hay que ser capaz también de coger y tirar 200 pistas de sonido en un momento, [*chasquea los dedos*] así, sin tener ningún tipo de temor. Hay veces que te encariñas con algo, y trabajas con él, haces una cosa y te tiras, imagínate, semanas, desarrollando una cosa. Y luego de repente, pues resulta que no, que al director no le funciona, o que por el motivo que sea. Pues hay que tener el suficiente valor, y el suficiente desprendimiento, para coger todas esas pistas y tirarlas a la basura. Y hacer otra cosa que teóricamente puede parecer mucho peor, pero que si el director piensa que es mejor, lo más seguro es que sea mejor, porque él es el que tiene la visión de conjunto.

Los directores son los primeros que sacrifican. Muchas veces tienen que eliminar cosas que les encantan. Lo hablaba el otro día con un director, que me decía: "Claro, porque, joder, esta secuencia la tuve que quitar, con lo que nos costó hacerla, cómo salió..." Y de repente claro, pues, quitarla. Ellos muchas veces, son valientes, y se dicen: "Tengo que reducir el metraje de mi película, tengo que quitar esto, que tanto cariño le tengo, lo tengo que quitar del medio porque la película sea más corta, y tenga mayor dinamismo". Pues nosotros debemos copiar ese ejemplo, y ser capaces de decir: "Oye, esto no

funciona, hasta luego" [*chasquea los dedos*] ¡Y ya está! Vamos a hacer otra cosa", y nada. Y luego, volviendo al ejemplo de Víctor Erice, una cosa súper importante con el sonido, y que creo que muchas veces pasamos por alto, y es la utilización expresiva del silencio, como elemento expresivo, sonoro.

**Muchas gracias, Gabriel, por tu tiempo.
Bonita anécdota para terminar.**

El lector puede encontrar más información sobre Gutiérrez en la Internet Movie Data Base (IMDB):

<http://www.imdb.com/name/nm2105528/>

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

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