

El sonido cinematográfico (¿o debiera decir diseño de sonido?) y la enseñanza del cine en México

por Samuel Larson Guerra*

Resumen: Se trata, primero, de una reflexión acerca del sonido y su lugar dentro del lenguaje cinematográfico, para pasar después a una presentación retrospectiva del oficio del sonidista con sus distintas especialidades dentro del quehacer cinematográfico, procediendo a contrastar el modelo de producción industrial de Hollywood y sus convenciones formales en el uso del sonido, con los modelos de producción independientes o periféricos de bajo presupuesto y sus posibilidades formales. Y es, también, desde la perspectiva de mi práctica docente en México, una reflexión acerca de la enseñanza del cine en general, y específicamente acerca del sonido cinematográfico, en el contexto de la conversión a licenciatura de las dos escuelas de cine más importantes y del reciente aumento de universidades públicas y privadas que ofrecen licenciaturas en cine o medios audiovisuales. Finalmente, también se hace una crítica al abuso en la utilización del término Diseño de sonido.

Palabras clave: sonido cinematográfico, diseño de sonido, enseñanza.

Abstract: This article is above all a reflection about sound and its place in film language. It begins with a retrospective of sound as a trade, that includes the different specialties in the context of filmmaking. It then contrasts the formal sound conventions of Hollywood's industrial production model with those of low-budget independent or peripheral production models. From the perspective of my teaching practice in Mexico, this article is a reflection about teaching film in general, and specifically film sound, in the context of the conversion of the two most important film schools into bachelor degree programs, as well as the recent increase of public and private universities offering bachelor degrees in film or media. Finally, it is a critique of the misuse of the term "sound design".

Key words: film sound, sound design, teaching.

Debo decir que, en el fondo, no creo que el cine necesite de la música, aunque nunca haya dejado de utilizarla; sin embargo, tanto en *Stalker* como en *Nostalgia* intenté ya no usarla. Quizás debiera no utilizarse la música, para, de esa manera, hacer que la imagen suene auténtica, en todo su diapasón, ya que, estrictamente hablando, el mundo transformado por el cine, y el mundo transformado por la música, son paralelos y entran en conflicto. Cuando el mundo resonante se organiza adecuadamente en una película, éste es, en esencia, musical – y esa es la verdadera música del cine. (Tarkovski, 2015: 174)



En el presente artículo, hablaré del sonido cinematográfico en el marco de los procesos actuales de formalización institucional o “licenciaturización” (como lo llamo un tanto provocativamente) de la enseñanza del cine en México y del fenómeno asociado de abuso o uso incorrecto del término “diseño de sonido”, que se ha generalizado como una sinécdoque conceptual poco afortunada, a mi parecer. Por eso, mi

respuesta a la pregunta del título es: no, puesto que, estrictamente hablando, el diseño de sonido es sólo una parte del sonido cinematográfico. Para poder desarrollar esta idea comenzaré por una breve presentación del sonido en el

cine de Tarkovski y, luego, de tres películas cuyas bandas sonoras me parecen excepcionales.

Tarkovski es un cineasta que, en sus películas, por lo general, usa poca música y, cuando lo hace, siempre es con un sentido y un valor específico, como un elemento totalmente integrado al flujo audiovisual, sin el cual se perdería algo esencial de una escena. Esto es, una concepción a contrapelo de las prácticas usuales de un cine comercial adicto a la música de fondo, sobre todo en formato orquestal y con un estilo predominante de romanticismo sinfónico europeo, y que la utiliza como un apéndice de la imagen, un agregado funcional para brindar soporte emocional a escenas, por lo demás, probablemente vacías de algún sentido más allá del entretenimiento, y por supuesto, de esa realidad resonante que Tarkovski buscaba captar y transmitir. Así, el viento, el agua, el fuego, están siempre presentes en su obra, en mayor o menor medida, no como parte de un escenario inerte que sólo está ahí como fondo para que los personajes realicen sus acciones, sino como un mundo que palpita, que respira, que arde, que fluye, que gotea, que tiene vida, pero también silencio. Y, cuando hay música, predominan dos estilos, el contrapunto barroco o la electrónica: se evita, en general, el período del romanticismo, aquel en que la dramatización dentro de la música alcanza sus mayores cimas. Tarkovski era particularmente entusiasta acerca de las virtudes de la música electroacústica por su capacidad de fusionarse con los sonidos orgánicos, de no ser percibida automáticamente como música, tanto por su versatilidad tímbrica como por el uso no convencional de los elementos musicales, al evitar los temas melódicos, el lenguaje armónico clásico, los efectos orquestales, en suma, el sinfonismo tonal del siglo XIX europeo, el preferido de Hollywood. El único compositor romántico cuya música aparece brevemente en dos de sus películas es Beethoven, y aparece como música diegética.

Para evitar confusiones, aclaro que entiendo la diégesis como el tiempo y el espacio en que sucede la acción dramática, es decir, la música diegética es

música que suena dentro de la realidad que habitan los personajes y, por lo tanto, también es escuchada por ellos, es parte de su mundo resonante. Lo contrario es la música extradiegética, la que suena fuera del mundo de los personajes y sólo es escuchada por los espectadores. Esta diferencia es fundamental, ya que, cuando en una película los personajes también escuchan la música, esta puede adquirir un valor narrativo y expresivo muy particular. También quiero aclarar que por banda sonora entiendo todo lo que suena en una película, y no sólo la música, como denota el limitativo *original soundtrack* del cine estadounidense.

Tarkovski también usa música extradiegética en sus películas, pero nunca como simple música de fondo a una escena con diálogos. La filmografía principal de Tarkovski abarca siete películas de largometraje entre 1962 y 1986. Todas con sonido monoaural y en ninguna aparece el crédito de diseño de sonido. Y sin embargo, *El espejo (Zercalo, Andrey Tarkovski, 1975)* sigue siendo una de mis películas favoritas en cuanto a su banda sonora, particularmente por la variedad de recursos narrativos y expresivos que en ella aparecen. Por ejemplo, el efecto sonoro correspondiente a la metáfora visual del espejo y su uso como refrán es un elemento destacable.

La monumental y antibélica *Ven y mira (Idi i smotri, Elem Klimov, 1985)* es también una película rusa cuya banda sonora monoaural me sigue pareciendo mucho más poderosa y eficaz, tanto en términos sensoriales como expresivos, que las bandas sonoras en 5.1 de la inmensa mayoría del gran cine bélico de Hollywood de la era digital, como *Rescatando al soldado Ryan (Saving Private Ryan, Steven Spielberg, 1998)*, en la cual, por cierto, se utiliza el efecto de sordera por explosiones de manera muy similar al usado originalmente en *Ven y mira*. Klimov, como Tarkovski, hace un uso no convencional de la música y también utiliza la electroacústica para crear, a partir del sonido diegético de un avión espía nazi, una poderosa base resonante que, en largos tramos de gran

densidad, se mezcla con fragmentos de música pre-existente diegética y extra-diegética, que, por una parte, contextualizan adecuadamente la diégesis, pero, además, aportan importantes connotaciones histórico-culturales de carácter político, tales como diversos fragmentos de música alemana que se escuchan en los altavoces de los vehículos del ejército nazi mientras queman a los pobladores de una aldea judía en Bielorusia, o cuando se escucha el *Requiem* de Mozart mientras una columna guerrillera rusa se adentra en el bosque.

Otro ejemplo de una gran banda sonora que también debe parte fundamental de su eficacia al uso no convencional de la música es *El Exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), originalmente monoaural, aunque la versión que circula actualmente es la remasterizada en 1979 en estéreo. Friedkin, rompiendo una de las costumbres más acendradas de Hollywood, que es la de ponerle música original casi de principio a fin a las películas, y después de considerar varias opciones, particularmente una partitura original de Lalo Schifrin, finalmente sólo utilizó música preexistente y la usó a cuentagotas, logrando la máxima eficacia en momentos específicos, en lugar del soporte continuo de la música de fondo. Y también pudo establecer un estilo de montaje con cortes bruscos de alto contraste dinámico en el sonido, los mismos que no se pueden hacer cuando hay música todo el tiempo enlazando las imágenes y llenando el silencio. Friedkin pudo romper varias de las reglas no escritas de la banda sonora industrial porque, a pesar de ser una película de género, *El exorcista* no fue una producción de Hollywood.

Pongo estos tres ejemplos de películas con excelentes bandas sonoras monoaurales en sonido óptico, realizadas antes de que se popularizara el concepto de Diseño de sonido, y previo también a la introducción de los sistemas multicanal, para hacer las siguientes consideraciones:

- 1) En el gran cine industrial existen condicionamientos muy estrictos acerca de la banda sonora, que impiden, por lo general, cualquier desviación estilística importante. Estos condicionamientos tienden a funcionar como reglas no escritas, tales como: uso casi constante de música orquestal extradiegética; funcionalidad naturalista de ambientes y efectos; tabú del silencio y de los cortes bruscos en el sonido; uso del aparato tecnológico de audio con fines de espectacularidad y efectismo.
- 2) Fuera del modelo industrial, se abre un abanico de gran diversidad estilística en las maneras de abordar la banda sonora cinematográfica. El papel de la música dentro de las mismas es uno de los elementos fundamentales, ya que su estilo, su relación con la diégesis y su mayor o menor presencia determinan, en buena medida, el valor y las posibilidades de uso de ambientes, silencios y efectos.
- 3) Técnicamente, el sonido digital cinematográfico, introducido en la primera mitad de la década de los '90, es superior a los sistemas analógicos anteriores (sobre todo en la proyección) por tener un mayor rango dinámico y de frecuencias. Pero mayor calidad técnica no implica necesariamente mayor calidad narrativa y expresiva. En términos del lenguaje sonoro cinematográfico, el sonido digital 5.1 de una película no es inherentemente mejor al sonido óptico monoaural de otra. El surround es un elemento adjetivo del sonido cinematográfico, lo sustantivo sigue ocurriendo en las bocinas frontales.
- 4) Una buena banda sonora es resultado de un proceso en el que participa un equipo creativo de especialistas, a cuya cabeza está el director de la película. Cuando el proceso de elaboración de una banda sonora cinematográfica se aborda de manera convencional, siguiendo las reglas no escritas de la industria, el resultado formal tiende a ser correspondientemente convencional y predecible.
- 5) El cine mexicano (y esto puede decirse también en general del cine latinoamericano) tiene un acceso muy limitado a las pantallas

cinematográficas, y el grueso de la población también tiene posibilidades muy limitadas de acceso a las salas de cine, por lo que la mayoría de los espectadores de nuestras películas no las escuchan en 5.1 ni las ven en pantalla grande.

Entrando al tema de la enseñanza, quiero mencionar que, a lo largo de este artículo, me estaré refiriendo a tres escuelas de cine que forman la columna vertebral de mi formación y de mi trayectoria docente y académica. Se trata de la Escuela Internacional de Cine y Televisión (EICTV) de Cuba, donde estudié de 1987 a 1990 y doy un curso de Lenguaje Sonoro Cinematográfico desde 2008; el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) de México, donde soy profesor de sonido desde 1993, primero impartiendo cursos de sonido directo y poco después el curso teórico de Lenguaje Sonoro Cinematográfico; y el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), que publicó mi libro *Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico* en 2010, y donde doy un curso breve a los alumnos del último semestre y asesorías de tesis desde 2011.

Mi actividad principal profesional ha sido como editor y diseñador de sonido, como montajista y, ocasionalmente, como compositor. Desde 1991, he trabajado en más de 30 largometrajes, y es a partir de esa experiencia y conocimiento del quehacer cinematográfico que siempre he intentado abordar la enseñanza del sonido. En *Pensar el sonido*, cuyo proceso de investigación y escritura duró diez años, se presentan cinco capítulos que introducen los temas que me parece son pertinentes y más necesarios para abordar de manera creativa el sonido cinematográfico, a saber: el sonido en tanto fenómeno físico; la audición desde lo fisiológico-neurológico a lo perceptivo-cultural; una perspectiva histórica del desarrollo de las tecnologías de audio para cine; el lenguaje sonoro cinematográfico; y el proceso de elaboración de la banda

sonora. Todo, con la intención de transmitir (junto con una serie de conocimientos también relevantes) fundamentalmente dos ideas: que el sonido no es sólo asunto de los sonidistas y que una buena banda sonora es el resultado de un trabajo en equipo que va desde la concepción de la idea cinematográfica y la escritura del guión hasta la mezcla final.

En el ámbito docente y académico, prefiero hablar del proceso creativo de elaboración de la banda sonora cinematográfica que del diseño de sonido, ya que, como término, este me parece limitativo e impreciso, puesto que: ¿qué es realmente el diseño de sonido y qué es lo que hace un diseñador de sonido? En los últimos 15 años, han empezado a surgir en México licenciaturas en cine (o en medios audiovisuales) tanto en pequeñas escuelas privadas como en grandes universidades, públicas y privadas. Y, en la mayoría de los planes de estudio, el término más popular con respecto a lo sonoro es el de Diseño de sonido. En mi opinión, este proceso de formalización institucional educativa, en general, presenta más retos que oportunidades para la enseñanza del cine en general y del sonido cinematográfico en particular, más allá del abuso en la utilización de un término impreciso, pero que suena bien.

La elaboración de una banda sonora cinematográfica conlleva la participación de muchos especialistas, cada uno de los cuales aporta algo al resultado final, ya sea de orden técnico o creativo. En el modelo industrial, cada uno de estos profesionales, aunque individuos altamente calificados, bien pagados y con prestigio social, son piezas de un gran engranaje, en el que nadie es imprescindible, las piezas son sustituibles y de todos se espera más o menos lo mismo, ya que el trabajo tiene que cumplir con normas técnicas y convenciones formales muy estandarizadas, por lo que se puede hablar de una gran monotonía estilística de este modelo de representación institucional. En el cine no industrial, podemos encontrar más variedad, tanto de propuestas formales, como de correspondientes formas de trabajo. De cualquier manera, el tipo de

especialistas que participan en la elaboración de una banda sonora es más o menos el mismo para cualquier película, lo que cambia es la cantidad: unos cuantos para una película pequeña, decenas para una película industrial.

Cronológicamente, el guionista y el director son los primeros en participar del proceso de elaboración de la banda sonora. El guionista establece, desde el guión cinematográfico, la presencia de ciertos elementos sonoros y su función dentro de la narrativa, puede hacerlo de manera consciente y creativa, otorgándole al sonido un rol de colaborador activo, o bien, puede hacer lo que la mayoría hacen, que es seguir el camino de menor resistencia, dar por hecho lo sonoro y no dedicarle particular atención. Así, el sonido se convierte sólo en una extensión más o menos funcional de lo visual, es decir, en un colaborador pasivo. En la mayoría de las películas, además de la música extradiegética, prácticamente todo lo que se escucha corresponde sólo a lo que vemos en la pantalla: escuchamos las voces de los personajes, los sonidos producidos por sus acciones y los sonidos del entorno diegético. Los guionistas atentos a la dimensión sonora del cine son los primeros en participar creativamente en el establecimiento de lo que será la columna vertebral del sonido de una película, al ser los que determinan, en primera instancia, qué tantos diálogos hay, qué acciones realizan los personajes y en qué lugares suceden. En este sentido, su rol puede ser más importante si no se trata de una película industrial.

El papel del director también puede ser muy distinto según se trate de una película industrial comercial o autoral independiente, con todos los matices intermedios. Los directores, insertos en modelos de trabajo industrial, suelen tener menor participación en los resultados estilísticos de la banda sonora de las películas en las que trabajan que los directores de un cine independiente o de bajo presupuesto, por lo que el resultado suele ser bastante predecible. En el caso de los cineastas autores, su nivel de involucramiento con todo el proceso de elaboración de la banda sonora suele ser mayor y los resultados

pueden ser sorprendentes cuando son fruto de procesos creativos no predeterminados.

Antes de hablar de los sonidistas, es fundamental mencionar al compositor musical y al editor o montajista. La música, en el cine, tiene una larga historia y múltiples estilos y maneras de uso, pero predomina uno, que corresponde al llamado modelo de Hollywood, que es el de la música orquestal sinfónica extradiegética con tendencia a la omnipresencia. Dentro de este modelo, hay mejores o peores ejemplos, pero no hay sorpresas, no hay desviaciones importantes de la norma. De cualquier manera, la música, en el cine, siempre es un elemento poderoso, y el compositor de música original, cuando hay, siempre es en mayor o menor medida uno de los principales responsables del resultado final de una banda sonora.

Por su parte, el editor también aporta en lo que atañe a la música, sobre todo cuando esta no es original, ya que suele ser el responsable de su incorporación a la película como parte del proceso de la edición. Esto también puede ocurrir con música original, cuando esta ya ha sido compuesta y grabada antes del término del proceso de edición. Y, aunque no haya música, el editor participa de la elaboración de la banda sonora, al tomar decisiones de corte de imagen y sonido, estableciendo así buena parte de lo que finalmente se escuchará y su relación con la imagen. Así, en ciertas películas, el principal colaborador o cómplice del director en cuanto a la selección de la música y ciertos usos del sonido es el editor o montajista.

Y llegamos a los sonidistas, que en la práctica se subdividen en varias especialidades: el sonido directo, la edición de sonido, el doblaje o grabación de voces e incidentales, la creación de efectos y la mezcla o regrabación. Estas, a su vez, se agrupan en tres grandes departamentos que corresponden a las tres etapas principales del proceso de elaboración de la banda sonora:

- 1) Sonido directo. Normalmente, un operador (de la grabadora) y un microfonista son los encargados del registro de sonido en la etapa de producción o rodaje. También, de la grabación de *room tones* (fondos de cada secuencia) y *wilds* (tomas de sonido sin imagen) de voces, ambientes y efectos en locación, como protección para posibles problemas en el directo y como librería de sonidos propios de la película para la edición.
- 2) Edición de sonido. Esta es la etapa intermedia y la primera parte de la postproducción de sonido, en la que se prepara todo para llegar a la mezcla final. Es en la que participan más personas, y es la que más variedad tiene en cuanto a formas de organización, procesos y cantidad de personal, según se trate de películas de bajo presupuesto o de superproducciones. Puede haber desde una sola persona editando todo el sonido, además de grabar los doblajes y crear los efectos de una película completa, hasta más de cincuenta personas repartidas entre la edición de diálogos, de efectos, de música, doblaje, grabación de incidentales (*foleys*), grabación de música, etcétera. Ya sea que se trate de uno o de decenas de especialistas, su responsabilidad es la misma: preparar todo el sonido (limpiar, seleccionar, crear, grabar, ordenar) para la mezcla final. Aunque puede ser sólo uno, suele haber varios responsables en esta etapa, que son los llamados editores de sonido, directores de sonido, diseñadores de sonido o *supervising sound editors*.
- 3) Mezcla final. Es la última etapa creativa del sonido, cuando realmente se define cómo va a sonar cada elemento de la banda sonora en sí mismo, en relación con los demás y con respecto a la imagen. Normalmente, trabaja un *mixer* (anglicismo obligado, por ser de uso común y para no tener que decir mezclador u operador de mezcla o ingeniero de regrabación) con un asistente. Pero, también, pueden ser varios *mixers* trabajando simultáneamente con varios asistentes.

Normalmente, los sonidistas de directo, no por falta de interés, sino sobre todo por las exigencias y la dinámica de trabajo propias del rodaje, incursionan poco en procesos de postproducción. Entre editores de sonido y *mixers* hay mayor convergencia, pero suele imponerse una especialidad sobre la otra, es decir, editores de sonido que, a veces, mezclan, y *mixers* que, a veces, editan. Todo lo relacionado con la grabación o doblaje de voces e incidentales y la creación de efectos son especialidades que muchos sonidistas de directo, editores y *mixers* también suelen practicar.

¿Y el diseño de sonido? El diseño de sonido es un término que aparece en la segunda mitad de la década de los '70 del siglo pasado, alrededor de un grupo de jóvenes cineastas californianos que querían hacer cine de gran calidad fuera del anquilosamiento creativo de Hollywood, entre los que se encontraban George Lucas, Francis Ford Coppola y Walter Murch. Este último, junto con Ben Burtt, acuñaron el término y fueron los primeros en usarlo: Burtt en *La guerra de las galaxias (Star Wars: Episode IV – A New Hope)*, George Lucas, 1977) y Murch en *Apocalipsis ahora (Apocalypse Now)*, Francis Coppola, 1979). Ben Burtt sigue, hasta la fecha, trabajando como diseñador de sonido, aunque a veces también cumple otras funciones, tales como *re-recording mixer* o *supervising sound editor*. Walter Murch nunca más volvió a usar el título, pues su trayectoria se decantó hacia la edición de imagen y, en cuanto al sonido, hacia la mezcla o regrabación. Aunque ambos tienen el crédito de *sound designer* en estas dos películas, Burtt también tiene el crédito de *special dialogue and sound effects* y Murch los de *sound montage* y *sound re-recording mixer*, es decir, utilizan el crédito para referirse a una actividad más dentro de las múltiples especialidades del sonido cinematográfico, sin otorgarle una jerarquía superior a las otras ya existentes. Burtt recibe el Oscar, en 1978, por Mejor Edición de Sonido y Murch, en 1980, por Mejor Mezcla de Sonido. No existe un Oscar al Mejor Diseño de Sonido.

En 1930, en la 3a. Entrega de los Premios Oscar de la Academia, se dio el primer reconocimiento al sonido cinematográfico en la categoría de *Best Sound Recording* (Mejor Grabación de Sonido), denominación que se mantuvo hasta 1964, año en que aparecieron dos categorías para sonido: *Best Sound Editing* y *Best Sound Mixing*. A partir de ese momento y hasta el 2004, esas dos denominaciones se alternaron, de manera más o menos caprichosa, con las de *Best Sound Effects Editing* (Mejor Edición de Efectos Sonoros) y, simplemente, *Best Sound* (Mejor Sonido). A partir de 2004, se ha mantenido de manera constante el uso de las dos categorías introducidas en 1964, es decir, *Best Sound Editing* y *Best Sound Mixing*. Entonces, si estas categorías expresan de alguna manera la valoración que Hollywood hace del sonido cinematográfico, podemos inferir que, durante las tres primeras décadas y media del cine sonoro, el sonido fue considerado fundamentalmente un asunto técnico, otorgándose el reconocimiento a la mejor grabación de sonido, sin especificar si se trataba de la grabación del sonido directo, de la grabación de voces y efectos, y/o de la regrabación o mezcla, o todas ellas. Después, durante otros 30 años, el énfasis se puso en la edición y la mezcla de sonido, alternando con el sonido a secas y con la edición de efectos especiales, para estabilizarse en la última década con la valoración de estas dos grandes especialidades dentro del sonido: la edición y la mezcla. Pero no en el diseño de sonido. ¿Por qué? En mi opinión, se debe a lo siguiente: el diseño de sonido es, en su acepción original, la creación de sonidos o sonoridades nuevas y específicas para un proyecto cinematográfico en particular, tal como las voces especiales de *La guerra de las galaxias*, cuyo diseño estuvo a cargo de Ben Burtt, que tuvo su reconocimiento como *Sound Effects Editing*. A la fecha, la acepción principal de diseño de sonido en Hollywood sigue siendo la de creación o invención de sonidos.

En este sentido, muchas películas no tienen diseño de sonido, y, si uno revisa los créditos de muchas películas estadounidenses, se encontrará con que el crédito de Diseño de Sonido suele aparecer, sobre todo, en películas

fantásticas o de animación, donde hay creación de efectos sonoros originales. Y, en general, cuando aparece, no es el crédito principal de sonido. La elaboración de una banda sonora cinematográfica siempre requiere de edición y mezcla de sonido, por simples que sean, pero no necesariamente requiere de diseño de sonido. Y, en el caso del sonido directo, aunque la mayoría de las películas de Hollywood lo tienen, es casi siempre complementado en un porcentaje importante con doblaje (*ADR*), pero también hay algunas que no tienen nada de sonido directo y que están íntegramente dobladas tanto en voces como en incidentales (*foleys*), particularmente las de animación. Entonces, se puede decir que las categorías usadas para sonido en Hollywood, finalmente, se han estabilizado en las dos que siempre existen, la edición y la mezcla.

En México, la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas ha concedido históricamente los siguientes reconocimientos al sonido cinematográfico: en su primera etapa, de 1947 a 1958, el Ariel correspondió a la categoría de Mejor Sonido y, al igual que en los Óscars, era fundamentalmente un reconocimiento técnico. A partir de la refundación de la Academia, en 1972, y por poco más de dos décadas, no hubo reconocimiento alguno al sonido de las películas mexicanas en las entregas de los Arieles. En este lapso, no hubo la sensibilidad, ni la simple cortesía, de incluir al sonido entre las categorías galardonadas, denotando la actitud predominante en el cine mexicano (y en muchas otras cinematografías) de considerar al sonido básicamente como un mal necesario y un asunto fundamentalmente técnico. Finalmente, en 1993, se crea la categoría de Mejor Sonido, que es otorgado desde entonces a las cabezas o jefes de Sonido Directo, Edición de Sonido y Mezcla de Sonido. Se pasó, entonces, de la omisión total a un reconocimiento general del área de sonido, tanto en lo técnico como en lo creativo, que propició el aumento de la calidad del sonido del cine mexicano. Esto también coincidió con la renovación de la infraestructura tecnológica del cine mexicano

y la llegada de las plataformas digitales (PROTOOLS y AVID) en los '90, más el leve aumento de la producción a un promedio de veinte películas anuales en el sexenio de Salinas de Gortari (1988 – 1994).

Es pertinente recordar que México y el resto de Latinoamérica no participaron de la modernización tecnológica del sonido cinematográfico en la segunda mitad de los años '70, cuando se adoptó el sistema Dolby como estándar internacional (del primer mundo), y que no fue sino hasta dos o tres décadas después (según el país) que el cine latinoamericano logró pasar del sonido óptico monoaural al sonido Dolby Digital (5.1), sin haber transitado por el Dolby SR, el sistema intermedio. En México, se introdujo, en 1991, el sistema Ultraestéreo, un sucedáneo del DOLBY SR, pero sin pago de licencia ni control de calidad, y no fue sino hasta 1997 que se inaugura la Sala THX Dolby Digital de los Estudios Churubusco, con lo que finalmente, después de más de veinte años, se puede volver a terminar el sonido de una película en México con los más altos estándares técnicos internacionales del momento.

Y fue también en los '90, que se empezó a usar el crédito de Diseño de sonido en el cine mexicano, pero se desligó rápidamente de su acepción original y se utilizó más como sinónimo de dirección de sonido (o un *supervising sound editor*) que como creación sonora. Y, de ahí, se fue generalizando su uso, o su mal uso, ya que muchas veces no se entiende exactamente a qué se refiere: en el sentido de saber cuáles fueron las participaciones y responsabilidades concretas del “diseñador” en el proceso de elaboración de la banda sonora. Creo que hubiera sido más afortunado usar el término Dirección de sonido, pero también creo que ya es un poco tarde para lamentarse, dada la generalización de su uso. Sin embargo, es importante tener presente la diferencia semántica: una dirección implica la coordinación y/o supervisión de un equipo de colaboradores y la relación con otros directores o cabezas de departamento (el editor, el músico, el coordinador de postproducción de

imagen); el término diseño tiene una connotación autoral, de control creativo sobre el estilo del resultado. Y me parece que su uso indiscriminado tiende a invisibilizar a los otros sonidistas participantes en el proceso de elaboración de la banda sonora: los encargados del sonido directo y de la mezcla final. Pero, en un medio como el mexicano, donde no fue sino hasta principios de los '90 que la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas corrigió su omisión al sonido, y en el cual tampoco los editores o montajistas han sido debidamente valorados, ser simplemente un editor de sonido no parece ser algo demasiado atractivo.

Así que una consecuencia del uso generalizado del crédito de Diseñador de sonido es que muchas personas creen que el Diseñador es el gran corcel de la banda sonora, cuando la mayoría de las veces, y así es como se reconoce en los Arieles, se trata más bien de un caballo de tres patas: el sonido directo, la edición de sonido (o diseño) y la mezcla. La cuarta pata del caballo sería la música original, cuando la hay. Sin embargo, existen casos donde el Diseñador o Director de sonido sí adquiere esa condición de gran corcel: cuando participa en un proyecto desde sus inicios y hasta el terminado final, con la posibilidad de hacer sugerencias que puedan incidir en ciertos cambios del guión, del concepto de filmación, de la edición y/o de la música; un colaborador creativo que participa en todo el proceso de elaboración de la banda sonora, en algunos casos haciéndose cargo directamente de la edición de sonido, la creación y grabación de voces, efectos y atmósferas, y en algunas ocasiones, también, de la mezcla. En todo caso, el que se use o no el crédito de Diseño de sonido es una decisión de cada sonidista (y de cada productor y director) en cada película.

En la práctica, el sonido es tratado, en cada producción, de una de las siguientes maneras: como un mal necesario; como un servicio necesario; como una colaboración útil; o como una colaboración imprescindible. Y,

normalmente, según el trato es el resultado. Esto llevó, hace ya mucho tiempo, a un gran sonidista francés, Antoine Bofanti (1923-2006), que trabajó en películas como *Pierrot el loco* (*Pierrot le Fou*, Jean Luc Godard, 1965) y *El último tango en París* (*Ultimo tango a Parigi*, Bernardo Bertolucci, 1972), y que fue profesor durante muchos años en la EICTV, a acuñar su famosa frase de que “todo director tiene el sonido que se merece”.

Creo que, en toda película, el editor (o director o diseñador) de sonido debería estar participando, por lo menos, desde la preproducción y si se puede antes, mejor. Pero esa decisión le corresponde al director o al productor de cada película. Cuando uno es invitado a trabajar en una película que ya se filmó y editó, y que no conlleva creación sonora, asumir el crédito de Editor de sonido sería lo más razonable. Uno de mis principales objetivos en la enseñanza del sonido cinematográfico ha sido la de intentar darle su lugar a todos los posibles involucrados en la elaboración de una banda sonora, y promover su valoración como parte de un proceso creativo colectivo, buscando estimular el interés por la dimensión sonora del lenguaje cinematográfico más allá de las convenciones y los automatismos.

El CCC se funda en 1975, convirtiéndose en la segunda escuela de cine en México, siendo el CUEC, fundado en 1963, la primera. Se trata de un ente autónomo, parte de un plan general de reestructuración de la industria cinematográfica emprendido por el gobierno de Luis Echeverría (1970-1976), que en su sexenio concentró buena parte de las actividades fundamentales del ramo a través de empresas estatales en las áreas de exhibición y producción. El Estado mexicano, a través de la Compañía Operadora de Teatros S.A. (COTSA), se constituyó en uno de los principales exhibidores a nivel nacional y en parte de los impuestos derivados de la venta de boletos nutrían al Banco Cinematográfico, ente dedicado al financiamiento a la producción. Cuando se funda el CCC, sus fondos provenían de un Fideicomiso manejado por el

susodicho Banco Cinematográfico. Es el sexenio del control estatal sobre el cine en México. Doce años después, todo cambia, llega el sexenio de las grandes privatizaciones con Salinas de Gortari (1988-1994), el Estado mexicano se desprende de todo lo que puede: se vende en paquete a un único comprador, Ricardo Salinas Pliego, los Estudios América (foros e instalaciones para filmaciones), COTSA (circuito de salas cinematográficas y redes de distribución), IMEVISION (la cadena estatal de televisión, con dos canales) y el diario *El Nacional*. Fue uno de los mayores despojos al patrimonio público cultural de ese sexenio y, junto con el Tratado de Libre Comercio con EUA y Canadá (en el que México no hizo excepción cultural alguna con el cine), el golpe de gracia a la televisión pública y a la industria cinematográfica. Es el final del cine mexicano como parte de la canasta básica: la exhibición se privatiza, sube el precio del boleto y se vuelve inaccesible como entretenimiento regular para el grueso de la población, que verá las películas en sus casas, en ese entonces, en copias piratas formato VHS, ahora en múltiples formatos y dispositivos digitales. Los cineastas mexicanos quedan en su inmensa mayoría desconectados del gran público, y sólo podrá producirse cine bajo esquemas de subvenciones directas o estímulos fiscales. En ese escenario, el CCC pasa a depender del recién creado Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) y comienza a crecer. De ser una escuela con recursos e instalaciones similares a las del CUEC, el CCC recibe aumentos sustantivos en su presupuesto, sus instalaciones se amplían y renuevan en varias ocasiones, la primera vez, en 1994, como parte de la construcción del Centro Nacional de las Artes, gran obra de despedida del saliente régimen salinista. A partir de esa nueva etapa, el CCC ha sido una escuela con abundancia de recursos (aunque en los últimos años ha sufrido recortes importantes), buenas instalaciones y equipamiento, autonomía administrativa y, en general, una planta de profesores con mucha movilidad, constituida por profesionales de las distintas especialidades, la mayoría de ellos ligados activamente al quehacer cinematográfico. Su modelo de formación, inspirado

en buena medida en el CUEC, consiste básicamente en: un ejercicio de ficción en el primer año; un segundo ejercicio de ficción en segundo año; un documental en tercer año; y la tesis, ficción o documental, en cuarto-quinto año. Con generaciones de 16 alumnos en promedio, de los cuales la mayoría egresan como directores, el resto como cinefotógrafos, y sólo cada tanto hay uno o dos egresados por generación en alguna otra especialidad. Aún así, del CCC han salido varios sonidistas que son todos destacados profesionales. Y los realizadores egresados del CCC suelen tener una adecuada conciencia de la importancia del sonido.

En 2010, el CCC inaugura su Licenciatura, que se diseña a partir de su Plan de Estudios original y en interlocución directa con la Secretaría de Educación Pública. Se implementa de manera autónoma, es decir, fuera del marco de algún otro cuerpo académico institucional mayor. Esto le ha permitido seguir siendo, más o menos, la misma escuela que era antes de ser licenciatura, sobre todo porque no se incrementó su matrícula y se siguen haciendo los mismos ejercicios anuales que constituyen la columna vertebral de la enseñanza en tanto aprendizaje de los oficios. El plan de estudios de la licenciatura del CCC tiene la virtud, a mi juicio, y específicamente con respecto al sonido, de que está organizado simplemente como Sonido I, II y III. Luego, Sonido avanzado I, II, III y IV. Y, finalmente, Sonido documental I y II. Esto permite una gran libertad para impartir los contenidos y los temas de sonido como mejor convenga, en función del desarrollo de cada generación. Y otra virtud es que el área de sonido está presente en todos los semestres y es para todos, cosa que no ocurre en la mayoría de las licenciaturas que he podido conocer. El diseño de sonido forma parte de los contenidos que se ven en el área de sonido, simplemente como un tema más.

El CUEC, perteneciente a la UNAM, y con doce años más de antigüedad que el CCC, estrena su licenciatura cinco años después que éste, en 2015, y lo hace

en medio de una compleja crisis institucional. Es que, precisamente por pertenecer a la UNAM, el CUEC siempre ha estado determinado, en mayor o menor medida, por el gran aparato burocrático administrativo que es nuestra máxima casa de estudios. Y, en ese sentido, los retos que enfrenta son mayores que los que enfrentó el CCC en su proceso de licenciaturización. Probablemente, lo más complejo es el hecho de que deja de ser el modelo de escuela pequeña con generaciones de 16 alumnos y énfasis en la formación de directores y fotógrafos, para pasar a ser una escuela de ocho especialidades con una matrícula que en los próximos años podría crecer hasta 30 o 40 por generación, con un Plan de estudios que sólo podrá ser modificado hasta 2019, que presenta varias deficiencias e insuficiencias en la especialidad (llamada) de Diseño de sonido, que están siendo atendidas ya en la práctica como parte del evidentemente necesario proceso de rediseño de la licenciatura. Todo esto, en el marco de un complejo proceso de conversión del CUEC en Escuela Nacional de Cinematografía.

En el caso de las licenciaturas que surgen en universidades donde no existía antes la especialidad de cine o de medios audiovisuales, la problemática es distinta y diversa. Aunque en algunos casos las experiencias son serias y conlleven aspectos positivos, en general, percibo más retos que oportunidades y creo que los principales son:

- 1) La carga horaria. Tradicionalmente, las escuelas de cine tienen calendarios determinados, en buena medida, por los períodos de producción de ejercicios, es decir, tienen momentos de poca actividad y otros de intensa práctica. La regular y equilibrada repartición de materias en clases semanales no suele ser la mejor manera de organizar los cursos teóricos y prácticos de las distintas especialidades, muchos de los cuales funcionan mejor de manera modular, es decir, talleres intensivos de una, dos o tres semanas.

- 2) La planta docente. Para tener una planta docente con profesores activos profesionalmente en el medio cinematográfico, se precisa de una flexibilidad que el formato de las licenciaturas dificulta, aunque hay maneras de hacerlo con seminarios y/o asesorías. Y, también, está el tema de la licenciaturización de los maestros, pues actualmente la mayoría de los profesionales del cine no tenemos títulos de licenciatura, exigencia en algunas universidades para poder impartir clases.
- 3) El quehacer cinematográfico como una actividad colectiva. En las escuelas de cine, tradicionalmente, las generaciones avanzan juntas y se promueve el desarrollo del espíritu de equipo. Los esquemas de licenciatura, en general, promueven más la movilidad individual, tanto en términos de selección de ciertos contenidos curriculares como de la calendarización de los mismos.
- 4) Los recursos de producción. La enseñanza del cine es cara, porque gira alrededor de la realización de ejercicios prácticos. Por ello, particularmente en nuestros países, las primeras y mejores escuelas de cine han sido públicas. La tendencia de las licenciaturas a tener matrículas amplias disminuye las posibilidades de que todos los alumnos puedan ejercitarse correctamente.

Para terminar, quiero recordar que el cine es fundamentalmente un actividad de múltiples oficios, a la cual, históricamente, se accedió, primero, con procedimientos propios de la organización laboral artesanal, es decir, no había escuelas, el aprendizaje era fundamentalmente empírico, se entraba a un gremio (electricistas, utileros, vestuaristas, sonidistas, editores, etcétera) como aprendiz y, con suerte, se recorría el camino del oficio hasta llegar a ser un jefe o un maestro. Después, fueron surgiendo las escuelas de cine y, más tarde, las licenciaturas, que nutren actualmente de especialistas tanto a la industria cinematográfica como a la publicidad y la televisión, pero no todos los egresados logran colocarse exitosamente en el quehacer cinematográfico y no

todos los que logran colocarse exitosamente estudiaron cine o medios audiovisuales.

De cualquier manera, ya sea en una escuela o trabajando directamente en el medio, lo más importante es tener la suerte de encontrarse con un buen maestro. Uno que, efectivamente, sea un maestro de su oficio y que, además, sea generoso con sus conocimientos. Y esto sigue siendo así en cualquier escuela: lo más importante son los maestros. Una escuela con recursos limitados puede compensarse con una buena planta docente. Un planta docente mala no tendrá buenos resultados ni con el mejor plan de estudios y las instalaciones más suntuosas.

Yo he tenido la inmensa fortuna de tener muy buenos maestros del quehacer cinematográfico, entre sonidistas, editores y músicos principalmente. Y quiero mencionar a dos en especial (en nombre de todos los demás) que han sido pieza clave en la formación de múltiples generaciones de sonidistas, contribuyendo, así, al incremento de la calidad del sonido en el cine latinoamericano en los últimos 25 años; se trata de Jerónimo Labrada, cubano, fundador y Jefe de la Cátedra de Sonido de la EICTV, y Nerio Barberis, argentino radicado en México, cofundador de la Cátedra de Sonido de la EICTV, coordinador de sonido del CCC a principios de los '90 y maestro en ambas escuelas.

Bibliografía:

Tarkovski, Andrey (2015). *Esculpir en el tiempo*, México: UNAM.

* Samuel Larson Guerra es profesor en el Centro de Capacitación Cinematográfica A.C. (CCC) y en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC). Se dedica profesionalmente al cine en México desde 1991, en las especialidades de sonido, edición y música. Paralelamente, ha desarrollado una constante actividad docente, en escuelas como las ya citadas CCC y CUEC, y la EICTV de Cuba. En 2010, se publicó su libro *Pensar el sonido. Una introducción a la teoría y la práctica del lenguaje sonoro cinematográfico*. E-mail: salarsong@gmail.com.