

Introducción

Durante el auge del estreno de la película "El Secreto de sus Ojos" (con la cual posteriormente conseguiría un premio Sur a Mejor Sonido) José Luis Díaz Ouzande tuvo la gentileza de presentarse en el Aula Magna de la FADU, invitado por la cátedra, para dar una clase abierta y charlar un poco con los alumnos sobre sus proyectos y vivencias adquiridas en sus más de tres décadas haciendo sonido para cine.

La charla se basó principalmente en la experiencia de haber trabajado como diseñador de sonido en esta última película, sumado a ciertas anécdotas vividas con algunas figuras del cine argentino.

El acercamiento a los alumnos sobre técnicas de trabajo en mezcla para cine, métodos utilizados en distintos países, procesadores de señal, y hasta incluso soluciones propias para diversos retos que le han presentado las escenas más complejas, han sido un aporte invaluable.

Queremos compartir, así como él hizo con nosotros, este material esperando que sirva de inspiración a más de un diseñador de sonido, director o realizador en sus futuros proyectos.

Cátedra Seba



Fotos: María Chiapparo

Alejandro Seba: Buenas, gracias por estar acá. Hoy tenemos la suerte de contar con uno de los diseñadores de sonido más reconocidos de la Argentina, José Luis Díaz, a quien queremos agradecerle muchísimo el compartir sus ideas, su experiencia y sobre todo su tiempo con nosotros.

También quiero agradecer a la Universidad por darnos este lugar y permitirnos una vez más, hacer estas charlas que año a año intentamos llevarles a ustedes para que estén en contacto con gente del medio, con una experiencia de trabajo real, que es en definitiva para lo que intentamos prepararlos.

José Luis, como les decía, además de ser un reconocido diseñador, ha trabajado con los principales y más reconocidos directores de la Argentina: con Aristarain, con Sorín, con Campanella, con Sapir (1) y me debo estar olvidando de varios más.

Ha ganado muchísimos premios, con películas como "*Luna de Avellaneda*", "*La Antena*", "*El Aura*", "*Historias Mínimas*"(2) y bueno, ahora, con "*El Secreto de Sus Ojos*" (3). La cual no se si ya ganó algún premio pero está nominada para el premio Sur de la Academia de Ciencias Cinematográficas.

Quiero agradecerle también a Leandro, con quien ha estado trabajando José Luis, y fué quien hizo el contacto, trajeron su material de trabajo para compartirlo con ustedes, lo que para nosotros es algo que nos llena de orgullo.

Esperamos que les sirva, que esto les sea un disparador para tratar de copiar a la gente que hace bien las cosas acá en Argentina, les pido un aplauso y gracias.

Jose Luis Diaz: Bueno, en primer lugar yo no soy un orador, soy un tipo que labura, así que me va a costar trabajo tratar de ordenar lo que pienso sobre esto, porque no lo tengo sistematizado como para transmitirlo, pero cuento con que ustedes me hagan preguntas porque me parece que lo mío se va a agotar rápidamente.

Lo primero que se me ocurre contarles es como empezó esta experiencia de "*El Secreto de sus Ojos*". Esta película, el guión, se me dió a ser leído hace mas o menos dos años. Era, esencialmente, como la conocemos hoy pero muchísimo mas larga.

Hubo un ida y vuelta entre el director y las cabeza de cada equipo, donde él escuchó nuestras opiniones, algunas las tomó, en otros casos insistió en sus ideas, en general sus elecciones han sido muy acertadas, muy a menudo

nosotros estábamos equivocados, pero es de destacar que Campanella, es un tipo con la oreja abierta a escuchar sugerencias u opiniones y esta película, es el resultado de haber escuchado a varios, además de sus aproximadamente cuatro años de trabajo que ha tenido con Sacheri (4), el autor de la novela original.

La particularidad que tenía esta película, era que se iba a filmar con una cámara con la que hasta ese entonces, no teníamos ninguna experiencia. Era una cámara que se llama RED. En esta cámara, a diferencia de las cámaras de video, de las cámaras de 35 mm. o de 16 mm., el soporte de grabación es un disco rígido o bien, tarjetas compact flash. En el momento en que hicimos la película, el disco rígido no era viable, había sido sacado a la venta pero regresado de inmediato por múltiples fallas, así que el soporte de lo que se vió, los 4 K que esta cámara tenía, 4 mil líneas de resolución, era registrado dentro de tarjetas compact flash. Esto obligó a los que íbamos a hacer la postproducción, a estudiar de punta a punta y en detalle, cada una de las etapas de transmisión de la información, de modo que no se pierda nada.

(1) Adolfo Aristarain, Carlos Sorín, Juan José Campanella, Esteban Sapir.

(2) "*Luna de Avellaneda*" (2004) de Juan José Campanella.

"*La Antena*" (2007) de Esteban Sapir.

"*El Aura*" (2005) Fabián Bielinsky

"*Historias Mínimas*" (2002) de Carlos Sorín

(3) "*El Secreto de sus Ojos*" (2009) de Juan José Campanella, esta película es el eje de esta clase con José Luis Díaz.

(4) Eduardo Sacheri, autor de "*La pregunta de sus ojos*", novela en la que se basó el film de Campanella.

Estas cámaras, como otras de este género, generan mucha información sobre la información, es decir: Data que describe la Data, llamada Metadata.

Es vital que la Metadata, transcurra a lo largo de todo el workflow de postproducción sin que se pierda en ningún punto.

La Metadata, es una Data que no es visible por el ser humano, no se puede oír, ni "verla" al plantarla en un Pro Tools (5), tampoco por plantarla en un Final Cut (6) no aparece per se, sin embargo es transmitida. El problema entonces, era lograr que se transmita.

Los métodos tradicionales de transmisión de la Metadata sabíamos que suelen fracasar. Por ejemplo, el OMF (7) es un método que se usa comúnmente para transmitir las decisiones de edición del editor, hacia la gente de postproducción de sonido o bien, a la gente de postproducción de efectos especiales de imagen y los que cortan y definen on-line en cuestión. El OMF es ciego a este tipo de información, a la Metadata.

En el caso del sonido, nosotros preveíamos un problema. El sonido directo se grabó con unos grabadores de la marca *Sound Devices* (8) que tienen cuatro canales. Suponíamos que era muy probable que en edición, al editor, le pareciera escuchar que los cuatro canales contenían la misma información y que decida eliminar tres canales por ejemplo. Estas decisiones, las podría

estar tomando en un entorno muy poco adecuado para decidir si esto estaba bien o no. Sin embargo, nosotros los de sonido, en mejores condiciones acústicas, mejores en calidad de distorsión, de fidelidad, etcétera, probablemente estaríamos en condiciones de aprovechar canales que el editor displicentemente podría despreciar. El problema, es que si esto sucedía ¿cómo íbamos nosotros a recuperar estos canales?. Este norte fue algo que nos preocupó a lo largo de todo el período previo a la filmación.

El período de pruebas previo a la filmación, fue del orden de dos meses aproximadamente. Dos meses en donde sistemáticamente, progresamos poco a poco en la transmisión de la *Data* desde el rodaje.

Nosotros simulábamos un rodaje con claquetas, con visión de time code desde algún display de time code, varios displays, el propio de la cámara, el de una claqueta con time code externo, etcétera.

Exploramos todo el recorrido de lo que iba a ser el rodaje.

El rodaje, una vez que inicia no se puede parar porqu algo está fallando, tenía que estar todo funcionando y conocido. Y la verdad es que no había mucha experiencia en el mundo en utilizar el *Workflow* con la cámara RED. No sé en este momento cuál es el número de cámara que íbamos a usar, era del propio Campanella, pero en Argentina en ese momento todavía no se había usado para hacer ningún largometraje, y ningún rodaje con esta exigencia de poder recuperar una información que eventualmente se podría haber perdido.

Finalmente, no se si ustedes están familiarizados con *Final Cut* y con los procesos de edición, pero al menos como título les digo que el camino lo tomamos a través de una exportación que se llama *XML* (9), que es una suerte de *EDL* (10), es decir la lista de las decisiones de edición que tomó el editor, pero con un detalle, que es una cantidad de información que viaja en ese archivo muy muy grande, aunque el archivo es pequeño y puede viajar por mail.

(5) Pro Tools. Software de edición de audio profesional, de la firma Digidesign. www.digidesign.com

(6) Final Cut. Software de edición de imagen profesional, de la firma Apple. www.apple.com/es/finalcutstudio/finalcutpro

(7) OMF. Siglas de Open Media Framework. Es un formato de archivo para la transferencia de video y audio digital entre distintas aplicaciones de software.

(8) www.sounddevices.com

(9) XML. Formato de archivo que permite entre otras cosas la lectura de datos a través de diferentes aplicaciones. Su función principal es describir datos, no mostrarlos como el caso del HTML por ejemplo.

(10) EDL. Siglas de Edit Decision List. Lista de decisiones de edición.

Descubrimos muchas cosas, como que el *XML* no puede viajar por internet sin comprimirlo porque se corrompe, aparece en el *Desktop* de la computadora como un archivo *XML*, con el ícono y todo, pero corrupto, no hay manera que los programas luego lo puedan leer.

El programa que utilizamos finalmente para poder rearmar lo que armó el editor, es uno que se llama *XML Pro*, que permite encontrar los tracks perdidos, aquellos tracks que nacieron en el mismo momento y que el editor decidió deshacerse de ellos, sean uno, dos o tres.

Con la *Metadata* que este programa permitía que viaje, podíamos recuperar los tracks hermanos, hermanos porque habían nacido mellizos, porque habían nacido en el mismo momento, en el mismo acto.

Ese descular de todos estos problemas, llevó dos meses muy arduos, en donde, como no hay literatura sobre esto, era avanzar un casillero pero retroceder dos en el siguiente test que hacíamos.

Finalmente, creímos haber descubierto como hacerlo sin problemas y más o menos esto coincidió con el inicio del rodaje.

Durante el rodaje permanentemente hacíamos testeos, más o menos uno por semana, para verificar que nada se había corrido de lo que habíamos garantizado durante las pruebas en esos dos meses.

Fue muy duro, pero ahora que recuerdo, como resultado de ello escribimos un artículo que está en mi página web, que explica el paso a paso con este programa. No contamos ahí las frustraciones, sino directamente lo que hay que hacer para llegar a buen puerto, al menos es lo que nosotros hicimos.

La película fue corta, se filmó en sólo siete semanas sin sábados, que, para esta escala de película es poco.

Yo cuando leí el guión y conociéndolo a Campanella, hubiera dicho que harían falta ocho semanas embromadas, largas, es decir con horas extra y posiblemente con algún sábado.

En este caso fueron solamente siete semanas y en eso posiblemente la cámara RED haya ayudado, porque cuando hay un negativo que uno siente que cuesta, no sólo el negativo, sino su revelado, su transcripción, su "digestión" general, hay una sensación de costo por cada segundo que la cámara corrió.

En este caso, estaba evaporado el costo del laboratorio, por lo tanto esa presión en el rodaje no se sintió.

De todas maneras, pese a que la cámara era revolucionaria desde un punto de vista, desde otros era absolutamente normal.

Era una cámara común y silvestre, que registraba igual que todas, sólo que lo que se hacía con el material grabado, como se "digerían" las tarjetas *compact flash*, eso era una cosa nueva de la que no había mucho antecedente.

Por ejemplo, cuando antes había un muchacho o una chica encargada de cargar los chasis, en el caso de 35 y 16 mm., ése rol como tal se evaporó, pero apareció otro que es el de una persona familiarizada con computación, encargada de duplicar la información de esta tarjeta compact flash, y que pudiera hacerlo con la garantía de que estaba copiado *bit a bit* sin que se haya corrompido nada en el proceso de la copiada. De modo que este caballero reemplazó al anterior y el equipo no se achicó.

Si bien hay historias de que este tipo de cámara, lo sé por otras filmaciones que ha habido en la Argentina, presenta ciertos riesgos como "colgarse" como cualquier computadora, esto no me contaron que haya ocurrido y las veces que yo fui a rodaje tampoco sucedió.

En los días de prueba de maquillaje y vestuario, que son uno o dos días que se hacen la semana previa al inicio del rodaje para comprobar que los colores elegidos a las vestimentas sean los adecuados, que el cuello sea el correcto para el envejecimiento previsto para los actores, porque esta película se narra en dos grandes épocas, alrededor de los años 1975 y 2000, y los mismos personajes tienen que haber envejecido. Entonces hay que ocultar las arrugas que ya tienen algunos de los actores, y que estén rejuvenecidos para el 1975 y envejecerlos aún más para el presente del 2000, en fin, para todo esto se utiliza la jornada de prueba.

En esa jornada de prueba que yo estuve, sucedió algo para mencionar. Desde la primera toma, se grabó con sonido. Yo quería aprovechar para hacer el último recorrido de prueba de todo este *workfloor* que nos había costado un triunfo. Después de haber hecho, que se yo, 20 tomas, con distintos actores que iban pasando uno atrás del otro, ya habíamos cumplido y nuestra necesidad estaba satisfecha. Desenchufamos el micrófono, guardamos todo, el equipo era muy reducido, y nos fuimos. Por alguna razón llegamos hasta el auto, dejamos el equipamiento, no me acuerdo por qué, pero supongamos que me olvidé la campera, volví otra vez al set, y me lo crucé a Campanella diciéndome "*algo dice la cámara sobre el sonido y está colgada*". Y yo soy de sonido ¿yo que tengo que ver con la cámara?, pero bueno, parecía que era culpa de sonido. Fuimos a ver la cámara, y acá tengo que traducir lo que la cámara decía, lo que la cámara decía en castellano era: "ustedes me programaron para grabar audio, pero en este momento no tengo audio, esta es una condición de alarma, yo no arranco". Por supuesto que el manual no hablaba de esta condición, en fin. No era fácil en ese momento traducir esas especies, no de jeroglíficos, sino de simplificaciones lingüísticas tan reducidas, para concluir con un: "*sacale el audio*", y configurarla para que grabe sólo video sin audio, para que así funcione todo otra vez.

Todos aprendimos un montón, todos éramos vírgenes con esta cámara y su comportamiento, su sistema operativo.

El *Firmware* que tenía la cámara era el 17 que acababa de salir, hoy estamos en el 20. Sé que hay muchas mejoras, personalmente solo sé las que conozco de oído, las que pertenecen a la imagen, se que los algoritmos de compresión en la imagen han mejorado mucho desde el 17 que nosotros usamos, y con respecto al sonido que yo sepa, ninguna modificación.

Otra cosa de interés, dije que el sonido lo estábamos grabando en la cámara, no es que el sonido estaba grabado en la cámara con algún interés como el *Single System* o el *Double System*.

Ustedes saben que hay dos grandes sistemas de trabajo: el *Single System* es donde el sonido se graba en el mismo soporte que la cámara, sea video o sea una tarjeta *compact flash*; el otro sistema que es el más, no quisiera decir profesional, pero es el más fácil de usar para nosotros, es el *Double System*, en el cual la máquina de la cámara de imagen sólo se ocupa de esa problemática y los grabadores de sonido son para tal cosa.

La razón de ser de este *Double System*, tiene que ver con la operatividad durante el rodaje, la celeridad, el control de lo que sucede, el silencio. Hay una lista de razones que rápidamente la voy a enumerar. El silencio porque, si el sonidista tiene que estar enganchado a la cámara para llevarle las cuatro señales, los cuatro micrófonos de los que antes les hablé, tendríamos que estar hablando de una manguera bastante gorda de comunicación de ida para con la cámara y viceversa, ya que tenemos que monitorear lo que regresa, para garantizar que esté llegando, que no tenga distorsión, que esté al mismo volumen la señal que envió y la señal que regresa, que no haya ninguna pérdida, que no haya ninguna pérdida tampoco en frecuencia, es decir, que sea la misma señal. Esa manguera en cuestión, es un problema mecánico cuando la cámara se mueve, cuando se mueve en travelling por ejemplo. Esta película tenía mucha cámara en mano, así que hubiera sido un engorro, una especie de ancla o de peso extra para el cameraman. Y hubiera obligado a tener una persona más en rodaje, un alma más que respira, que hay que ponerle un seguro, que hay que alimentarlo, que hay que garantizar que no tenga zapatos de suela, que hay que garantizar que no haga ruido, para que cuando él se desplace con esta manguera no haga ruido, que sea una enteleguía que se desplace en el set.

Esto ya empieza a ser un problema cuando uno utiliza el *Single System*, cuando en la cámara se graba imagen y sonido, esto es un garrón.

De todas maneras, había otro montón de cosas que se planteaban, por ejemplo, la necesidad de chequear una toma, pero no chequearla en el *Video Asist*, chequearla de verdad, tal como quedó.

A diferencia de *High Definition*, en donde el soporte es un cassette físico en el que la información está soportada sobre una emulsión ferromagnética, dable de rasgarse, de doblarse, de perder la emulsión con su sistema sensible, con sus moléculas sensibles, y en el que pueden provocarse rayones, deterioro de la relación señal-ruido, en fin, distintas cosas que deterioren la información; cuando se graba, decía entonces en *High Definition*, se tiende a no rebobinar ese cassette hasta la noche, cuando llega a la empresa de postproducción, donde se hace un clon idéntico con el cual se trabaja o se hace una bajada a *Standard Definition* tal que se le pueda mandar al editor. Es decir, se trata de tocar ese material original lo menos posible.

A diferencia de eso, en la RED no puede haber ningún tipo de daño al volver a ver u oír la toma inmediata pasada o al comparar dos o tres tomas, no puede haber ningún problema. No se puede corromper tampoco la data, teóricamente al menos, pero se tiende a no hacer muchos chequeos porque, es una cosa operatoria, o de operatividad, es decir, detener a todo el mundo, porque detener la cámara es detener a todo el mundo, para chequear una toma mientras la cámara posiblemente tenga que levantarse e ir a la siguiente posición planteada, es detener todo hasta terminar de ver toda la toma.

Las tomas pueden ser de cinco minutos, acuérdense que no es 35 mm. dónde se siente el costo, sino que son tomas largas, esta película esta llena, está toda estructurada con tomas larguísimas aunque después en la edición pareciera que no se nota, la verdad es que la génesis fue de tomas muy largas.

Entonces detener el funcionamiento era una cosa que no era una solución, pero a veces había que hacerlo porque había que pensar en registros, es decir, ¿terminó exactamente la toma en tal lugar? ¿se vió claramente el pié de tal actor? o ¿se vió el peldaño de la escalera que va a facilitar el corte a la otra toma?, etcétera.

Hay veces que los *Video Asist*, los monitores de los *Video Asist*, no son lo suficientemente buenos, están descalibrados esencialmente, entonces uno no tiene certeza de la precisión del encuadre, así que aunque todo el mundo veía a través de *Video Asist*, cada tanto había que chequear algo de verdad en la cámara.

También había que hacerlo con el *acting*, saber si estaba bien, si el actor lo había dicho bien, pero no sólo eso, sino también chequear que la cámara se había movido en el momento indicado, en el pie específico.

Eso obligaba a alimentar a la cámara con un canal de audio, primera razón.

Segunda razón por la que era bueno alimentar a la cámara con un canal de audio, generalmente la caña o una mezclita sencilla de trabajo tal que no se le ocurra al editor utilizarla, sino que utilice los cuatro canales buenos. Era una ayuda muy importante ese canal de audio rústico para el asistente de edición a la hora de sincronizar cada una de las tomas. Porque el veía la modulación de la claqueta y el canal de audio rústico le ayudaba a sincronizar los cuatro canales buenos que nosotros le estábamos entregando.

Además de lo que veía en imagen, hay que pensar que hay veces que la gente de cámara no es conciente de lo que pasa en la postproducción respecto de las tonterías como las pizarras. Les parece que, con que esté mostrada la pizarra delante de la cámara alcanza y sobra, en realidad no alcanza, hace falta que se pueda leer perfectamente bien, que esté en foco, que esté iluminada, que se vea limpia y nítidamente la claqueta, hablo del "clack", el momento en que las dos maderas se tocan, y que no quede confuso sobre si es este frame o si es este otro. Porque las decisiones que tome esa noche cansado, ese asistente de compaginación, serán trasladables a todo lo largo de la película, y su fuera de sincro va a aparecer en la copia final. Entonces hay que ayudarlo.

No se nos ocurrió mejor manera que la de que se use el track que ya estábamos alimentando a la cámara como "la verdad de la milanese". Ahí estaba la claqueta, en ningún otro lugar, la cámara grabó en el mismo momento en el cual estaba sucediendo, estaba en sincro, no había duda alguna.

Así que esa era la otra razón por la cual grabábamos un canal de audio económico, o sea sencillo, dentro de la cámara, dos razones.

Leandro De Loredó: José Luis, vos estás hablando del Sonido Directo, ¿vos mismo fuiste a la grabación del Sonido Directo?

José Luis Diaz: No.

Leandro De Loredó: ¿Cómo era el equipo de Sonido Directo de la película?, ¿Cómo estaba organizado?

José Luis Diaz: Antes iba a filmación, yo nací en filmaciones, pero lo que pasa es que, con el tiempo mi interés se desplazó esencialmente hacia la postproducción.

Entonces el que fue al rodaje, el jefe en rodaje de Sonido Directo fue Rubén Piputto, y tuvo dos microfonistas que fueron Santiago Morone y Boris Piñero, ellos fueron los dos microfonistas.

A mi me gusta ir a rodaje, de visita, especialmente en ciertos decorados que para mi son importantes porque, porque les tengo miedo, porque puede ser algún decorado muy bravo. El primero que se me viene a la cabeza es el que en el guión se llama *Bar del Bajo*. El *Bar del Bajo* es el lugar en que, no se si ustedes vieron la película, es un bar en donde hay unos borrachos consuetudinarios pero elegantes, es decir que no son unos borrachos que se caen y se banean. Pueden caminar perfectamente bien, solo que son alcohólicos, esencialmente esa sería la mejor definición. En donde va el personaje *Sandoval*.

Leandro De Loredó: Que era Francella (11).

José Luis Diaz: Francella.

Entonces que pasa, a ese decorado yo le tenía muchísimo miedo, básicamente porque no habría que elegir esa clase de decorados. Es un bar que está en Leandro N. Alem y una calle que ahora no recuerdo el nombre, la primera paralela a Avenida Independencia, es decir, adelante de él había un tráfico horrendo, impresionante.

Por razones de época, porque las situaciones que allí se filmaban sucedían en 1975, el tráfico contemporáneo no se podía ver, el del 2008, momento en que se filmó.

Esa línea de colectivos no podía existir, no tenían esos colores, los taxis no eran como los que ahora se están viendo, etcétera.

Así que la paradoja era que sobre las ventanas, o sea por detrás de las ventanas, en la recova de Leandro N. Alem, se colocaron unos telones verdes para tener un verde saturado, que les permita eliminar, vía procesos de postproducción de imagen y reemplazar por otra calle completamente distinta.

Encima la calle que se ve en la película, es una imagen de una calle pequeña, con una vereda que está a diez metros, con pasadas de autos que entre paréntesis las ví por primera vez en la copia final, o sea que yo no le puse pasadas.

Leandro De Loredó: Claro, porque esos autos los agregaron mientras vos hacías la postproducción de sonido.

José Luis Diaz: Exacto, exacto.

Pero esta realidad no estaba rodada en un barrio coherente con lo que se ve, que como les dije, es una calle angosta y de escaso tráfico. No, estaba en Leandro N. Alem y otra calle también populosa, esto era así.

Mucho patalie, pero razones de arte, bueno, por muchas razones ése era el lugar.

Entonces les expliqué la solución. La solución era onerosa, el costo creo que fue de 17.000 pesos, o algo por el estilo, y se trató de hacer un doble vidrio. Hay una empresa que se dedica a alquilar vidrios gordos, y que tiene buenos carpinteros, tales que hacen una suerte de marco, que lo anclan al exterior del muro, muros grandes porque era una construcción antigua, pongamos 45 cm., le hicieron un marco con una banda de neoprene gorda a todo lo

(11) Guillermo Francella. En la película "El Secreto de Sus Ojos" personifica a Pablo Sandoval.

largo y sellado, comprimido y apretado contra otra madera, con otro neoprene y comprimido tal que allí se arme una cámara de aire. Bolsas de arena para sellar todos los aires acondicionados, que eran una boca de entrada directa de todo ese tráfico en cuestión.

Con todo, hay actores que tienen que entrar y salir a través de la puerta, entonces hicieron un sistema de una puerta corrediza que no se ve pero que es la que en realidad funciona y que permite deslizarse con relativamente poco ruido también montado sobre unas guías de madera.

Todo esto sólo para dos días de rodaje. Es una especie de desproporción gastar 17.000 o 18.000 pesos para algo así, pero bueno, era la única manera de poder zafar de ese decorado. Ese decorado era uno de los que fui por esta razón, quería garantizar que ese gasto que yo había provocado funcionara y sino ver en que cosas se me ocurría que podía optimizar. Me acuerdo que también se armaron unos, no se como se llaman, unas maderas que ayudan a comprimir, o sea que hacen palanca contra el vidrio exterior en las ventanas, tal que se garantice el sellado.

Además, la charla más importante y de más bajo nivel de las rodadas allí, que se da entre *Sandoval y Espósito*, sucedía en una mesa que estaba junto a la ventana que daba a una de estas calles, así que bueno, yo estaba preocupado.

Otro de los decorados a los que fui fue la cancha de fútbol, porque quería conocerla un poco para la hora en que me toque a mí colocar los ambientes. Yo no soy futbolero, a mí no me mueve ninguna pasión ni he ido a ninguna cancha en mi vida a no ser que haya sido por trabajo y por lo tanto, generalmente están vacías a la hora que yo voy. De todas maneras tenía que ir para imaginar más o menos la escala de la cosa, cómo es, de qué se trata, etcétera, etcétera.

Entonces ese fue otro de los decorados a los que fui, además porque era una secuencia especialmente compleja en todo sentido de la palabra. Quería ver que soluciones se me ocurrían *a priori* para empezar a pensar con muchos meses de antelación, antes de que me toque el turno de eso.

A mí me gusta si, ir de scouting, que es la visita a los decorados, donde se va muy relajado con el Director, el Asistente de Dirección, el Director de Fotografía, el Director o Directora de Arte, en fin, con todo el equipo para empezar a ver que era lo que se va pensado. En esa instancia falta todavía para hacerse el rodaje, pero se van hablando de muchas cosas. El Director va contando lo que sueña de tal parte y uno va laburando con eso.

Generalmente va Rubén, el Jefe de Sonido Directo que a mí me gusta como trabaja, es obligado que vaya, a veces yo me agrego y a veces Rubén que como es tan bueno está muy ocupado, no puede ir algún día al scouting y entonces voy yo sólo, pero se supone que en la práctica debería ir. Cuando no va, yo después le paso la data de a donde relejear los problemas.

Terminado el rodaje, le siguió dos proyecciones que les llamamos "doble banda". El origen del nombre tiene que ver con algo histórico. Históricamente estas proyecciones se hacían con un proyector de 35 mm. y un reproductor de magnético perforado, o bien 17 y 1/2 o bien 35 mm. A esto se le llamaba "doble banda" y aunque hoy no existe de ninguna manera este método de visualización de películas en progreso, mientras se las está editando, se les sigue llamando "doble banda".

Se les hizo dos "doble banda", para saber un poco en que película estábamos trabajando. Para ver, aunque todavía faltaba mucho: tenía músicas que no iban a ser las definitivas ni remotamente, por ahí estaban equivocadas en estilo, por ahí había músicas donde después no hubo, por ahí faltaban músicas donde estaban pedidas y no llegaron a tiempo. Pero en esencia la película ya era esa.

Esa proyección se hizo más o menos el 28 de diciembre o por ahí, finales de diciembre del 2008.

Fue una proyección un poco deprimente, porque la película estaba muy larga, estaba no me acuerdo bien.. pero ponele dos horas veinte.

Era muy larga, había cosas que estaban relativamente reiteradas, etcétera.

El director, su sueño era que de allí surja la edición definitiva y ya entremos en postproducción pero varias cosas atentaron contra esto.

En primer lugar él también dirige en Estados Unidos capítulos de series, y en enero tenía que trabajar allá en unas series.

De modo que durante un mes estuvo relativamente detenido el progreso, detenido de edición, no de sonido, nosotros seguimos buscando ambientes y grabando cosas que por época teníamos que grabar ahora en verano y que después no iba a haber.

Cuando llegó el director se retomó otra vez la edición que siguió calculo que un mes más, supongo que en marzo, de este año, estuvo la película como la conocemos.

Había otra razón más por la que no se podía tampoco decir "esta edición es la definitiva", la de diciembre.

El problema es que esta película tiene muchas trucas, la inmensa mayoría no se ven, ninguno de ustedes las puede imaginar porque si a mí no me las avisan yo no me doy cuenta, nadie se puede dar cuenta porque están bien hechas. Las trucas son esconder micrófonos, esconder rieles de travelling, esconder publicidades que se les escapó a la gente de arte, de cámara y que ahora que ya está filmado y que todo el mundo se fue a su casa, ahora se descubre que hay una publicidad de supongamos *Coca-Cola* actual, de este año, y no puede ser del año '75. Reemplazarla por otra cosa, etcétera.

Todo eso lleva mucho tiempo, la toma se iba a usar, esa, aunque sea un poquito mas corta de modo que mucha de las trucas de imagen se iniciaron en enero del año pasado, en realidad la secuencia de *Huracán* (12) empezó mucho antes, yo no conozco los detalles, pero se iniciaron dentro del año 2008, no me acuerdo bien cuando, pero llevó tanto trabajo que hubo que extenderla a lo largo de muchísimos meses, de mucho rendereo, de muchas computadoras sin parar sábados y domingos.

Entonces llegamos con esa última edición y con ella empezamos a recibir los XML, esas listas de decisión de edición, que fue con las que nosotros pudimos rearmar, nosotros teníamos un clon de todos los materiales originales, pudimos rearmar en un santiamén, muy velozmente, todo lo que había hecho el editor, que era el mismo Director.

Recién allí, yo calculo que fue a finales de marzo o principios de abril, comenzó la postproducción de sonido, que se extendió por especio de siete semanas aproximadamente. En ese transcurso hicimos el foley, que la hizo el caballero [señalando a Leandro De Loredo], el doblaje en el que el caballero también estuvo a cargo [otra vez señalando a LDL], la edición de ambientes y ruidos puntuales, mientras se grababa la música, una parte en Buenos Aires, muy poco, una parte en Los Angeles, una parte en Madrid y una parte en Bratislava porque parece que las cuerdas que hay allá son muy buenas.

Todo ese material de música, en realidad, yo lo recibí en el momento en que lo necesitaba, en el momento de la mezcla, no antes.

(12) Club Atlético Huracán. En cuyo estadio se filmó la escena comentada

Yo sabía el espíritu de la música, pero no tenía en mis manos la precisión de cómo eran ni los arreglos, ni la densidad, que tan grande era la música. Conocía la melodía, pero yo no tenía la certeza de la escala de la música.

Por otra parte, tanto al director como a mí nos gusta jugar con la música en escalas bajas, tal que lo obligue al espectador como a "estirar la oreja", a hacer silencio y escuchar lo que son las señales bajas, porque, como decirlo, su actitud es emocional, es completamente distinta, es una actitud más zambullida adentro de la historia, adentro de la narración. De modo que era importante para mí saber que tamaño de música era, porque contra ella tenía que poner ambientes que no lucharan con ella sino que se abrazaran bien, o le cedieran paso, o la música le diera paso a los ruidos, en fin, es un diálogo, cuya armonía se podía predecir si tuviéramos la música antes.

Lamentablemente la tuve solamente en el momento final cuando no podía llegar un día mas tarde, llegó justo en tiempo.

La mezcla se hizo en un estudio que se llama *Cinearte*, que está en Madrid. Es un estudio tradicional español que tiene una técnica hoy un poco antigua de mezcla.

Es un gran estudio, tanto en tamaño, como en tradición, como en equipamiento, estaba muy bien, pero un poco avejentado. Por ejemplo no pueden proyectar esta cosa sencilla que nosotros estamos haciendo ahora, proyectar un *QuickTime*, no pueden. Tienen que salir desde un video, desde un video PAL, no se acepta otro formato que no sea ese, conocen obviamente el NTSC, pero no tienen los fierros para tal cosa.

Leandro De Loredó: Ahora se suele trabajar mucho a 24 cuadros, incluso el video. Es una novedad que al ir a España hayan tenido que convertir a PAL y trabajar el audio también a otra velocidad.

José Luis Díaz: Exacto, el proyecto dura lo mismo, sólo que cuando la película se filma a 24 cuadros como este caso, y todo el cine generalmente se hace a 24 cuadros, si se trabaja en Avid, se hace una suerte de... no, no, toma dos [*Risas*].

Si se filma a 24 cuadros y se postproduce como se postproduce en Cinearte, hay que hacer una transferencia de la imagen, que detesto profundamente, es un sistema que utiliza también el Avid, no el Final Cut, que es un método por el cual un frame de cada 24 se duplica, así se hacen los 25.

Por lo tanto, cuando hay paneos, el paneo se ve "gatillado", por esta duplicación del frame. Esa es la evidencia mas grosera, o cuando pasa un auto y se ve que el tipo avanza "gatillado".

Pero eso es lo de menos, que las cosas se vean de una manera que en la vida real no suceden, aunque pueda parecer gracioso o curioso es lo de menos, lo más grave, es que hay un fuera de sincro permanente.

El fuera de sincro es cero en el frame número 1, pero va creciendo hasta tener el tamaño de un frame en el número 24, el sistema resetea cada vez en el 25 y se vuelve a comenzar con el error.

Si desgraciadamente el asistente de edición sincroniza en un Avid la claqueta en el frame repetido, pues toda esa toma tiene el riesgo de estar 0 milisegundos fuera de sincro, 40 milisegundos fuera de sincro (que es la cantidad de milisegundos de un frame), o cualquier número intermedio entre 0 y 40. Es decir que está garantizado casi siempre que va a estar fuera de sincro.

Eso es muy enloquecedor, porque estás en la lucha constante por descubrir "¿está en sincro o no está en sincro?". Estás todo el tiempo buscando las consonantes oclusivas, que son las P, las M y las B, luchando, mirándole la boca al actor, y cuando va a hablar... el editor cambió a un plano general así que hay que seguir esperando, en fin, uno envejece muchísimo.

Hay métodos que hemos desculado para evitar que la imagen nos la entreguen así, sin embargo los españoles, están acostumbrados a trabajar así, de hecho siempre han trabajado así. De ninguna manera quiero ser despectivo con ellos, es la manera en que ellos trabajan, pero para nosotros esa fue una de las dificultades.

Otra de las particularidades de este proyecto, fue que es la primera vez en mi vida que yo terminé la mezcla y la imagen no estaba lista. La imagen terminó cinco semanas más tarde. Recién allí se pudo saber si lo que yo había hecho estaba bien.

Leandro De Loredo: O aquello de que aparecieron autos nuevos cuando vos terminaste de mezclar ¿no?

José Luis Díaz: Exactamente.

Leandro De Loredo: ¿Mezclaste entonces contra la imagen verde?

José Luis Díaz: La cancha estaba vacía, pero me prometieron que iban a poner a treinta mil personas. Lo de los autos ni me lo dijeron, así que me sorprendí... "*¿Ah, no te lo dijimos?*", "*-Y... no*".

También fue sorpresiva alguna otra cosa que me encontré en la copia final, dos días antes del estreno. Por ejemplo, encontrar alguna secuencia como la toma en donde Morales, qué es Rago (13), da su versión en la que cuenta que él fue quien mató a Gómez.

Su versión, en la película que ahora vemos, es que en una noche lo secuestró y al comienzo del día, en el alba, abrió el baúl y lo mató con cuatro disparos.

Esa secuencia se filmó de día, y yo me enteré que la pasaron a noche viendo la copia final. Afortunadamente, yo no había puesto pajaritos, que hubiera sido lo razonable dada la circunstancia ya que lo que yo veía era un día.

Pero por otras razones yo no había puesto pajaritos.

Estas razones se iban a repetir a lo largo de la película, y lo convencí al Director en ese sentido. La razón era que yo quería que no haya vida, que sea una historia llena de muerte de alguna manera, que esa sección, esa parte, tenga muerte. Entonces no tenía que tener nada de vida, ni grillos, ni pajaritos, ni ladridos de perros, ni voces de vecinos, ni nada. En esta escena lo único que yo veía de interés era un cañaveral que había al fondo de las vías, atrás del auto estacionado, un cañaveral, entonces eso me hizo pensar que podía estar bien que haya mas que nada viento como único elemento sonoro y conjugó bien con la música que llegó para ese momento y bueno, después me enteré que era de noche y quedó muy bien, yo la verdad creo que quedó muy bien, me creo que la filmaron de noche.

La sala de mezcla, otra cosa de interés de esa sala de mezcla, es que tiene una consola que si bien es impresionante, es una consola de una marca muy prestigiosa Solid State Logic (14), de las mejores que hay, de la mejor electrónica, de la más noble, nunca se tiene un problema con ella, nunca se cuelga, en fin, sólo cosas maravillosas, es una consola que está acorde en cuanto a su escala, en cuanto a su tamaño, a producciones relativamente chicas. Es de 64 canales, ya no hay películas que se hagan con 64 canales. Hoy por hoy la película más pequeña y aprovechando estos grabadores que graban 4, 6 y 8 canales, ya sólo del material de rodaje ocupa toneladas de canales.

Se le agregan además algunas veces versiones, a veces doblajes.

Por lo general el doblaje a mi me gusta llevarlo, a fin de abreviar la costosa sala de mezcla, lo mas "peinado" y preparado posible. No sólo en volumen y en ecualización, sino también en reverberancia. La grabo, la llevo grabada en un canal y la modulo en cuanto al balance que me parece razonable, tal que el mezclador abra esos dos canales y si allí sigue sonando como a mí me pareció seguimos, sin tener que empezar a discutir sobre si es una cámara muy larga o muy corta, o si es demasiado brillante, en fin, términos que nos obligarían a buscar allí mismo, en una sala que cuesta, que se yo, 520 euros la hora, prefiero aprovechar allí el tiempo creativamente, tomar decisiones creativas y no decisiones mecánicas para que nos permitan apegarnos a la imagen.

(13) Pablo Rago. En la película "El Secreto de sus Ojos" interpreta al personaje Ricardo Morales.

(14) Solid State Logic. www.solidstatelogic.com

Porque nuestro trabajo, salvo que sea que se pida algo distinto, en principio es pegarnos a la imagen, no ser más grandes que la imagen, no llamar la atención, no ser peores que la imagen, no estar allá atrás perdidos.

Excepto que haya una buena razón, que las hay, en esta película hay un montón y un montón de veces esto se quebró, pero la primer cosa a garantizar es que no llame la atención, que esté ahí, que al vida es así, que nadie dude que eso es de esa manera, aunque no es tan fácil lograr eso.

Hace mucho tiempo atrás un director de fotografía cubano, Néstor Alonso, dijo una frase que era "no hay mejor gaffer que Dios", no lo dijo en términos religiosos sino en términos de que la naturaleza es muy difícil de imitar, es tremendamente difícil, el lo hablaba desde lo suyo, desde la fotografía, en lo mío, les puedo garantizar que hacer que algo sea creíble, recreado todo desde afuera o con el propio sonido directo, lograr que se crea que está ahí, que es la escala justa, que no se viene más delante de la pantalla ni está mas atrás de la pantalla, que está en el mismo plano que la imagen o en el plano justo, es una tarea muy brava, muy brava porque hay muchas relaciones que están ahí jugándose, que tienen que ver con el plano sonoro, con la distancia entre el micrófono y los labios del actor, y esta distancia varía, en función de la reverberancia, lo que devuelve el ámbito en el cual está, no es lo mismo un desierto donde no hay una puta pared cercana, a este lugar donde estamos ahora, donde devuelve que da gusto, entonces hay muchas variables dentro de todo esto, entonces bueno, no se como me metí en este tema.. ah, si, los 64 canales de la consola.

Es una consola muy limitada que nos obligó a hacer premezclas.

La premezcla básica que hicimos fue de diálogos, teníamos muchos canales, más lo que ellos llaman "efectos de sala", que son lo que nosotros acá llamamos *sonorización* o *foley*.

Foley se llama en Estados Unidos, *Vuitage* en Francia, *Rumboristas* en Italia, y así.

Eso decidimos juntarlo, juntarlo no quiere decir que iba a una única pista, no, tenían ocho pistas si no me equivoco para convivir, cuatro de diálogos y cuatro de foley.

Y era pertinente que se lo haga junto, eso fue una idea de ellos, y era pertinente porque muy a menudo la cantidad de pasos que uno pone está en función de lo que necesita el sonido directo.

Hay veces, cuando se utilizan corbateros, donde no existen los pasos, entonces uno coloca la magnitud justa para no molestar al diálogo ni que quede más pequeño, que quede equilibrado, que tenga su cámara de reverberancia tal que se integre y forme un paquete unívoco, que uno crea que así sonó al abrir el micrófono.

Esta película tuvo mucho inalámbrico, pero no fue el único sistema o técnica de microfoneo que tuvo, también se utilizaron mucho cañas, dos.

Leandro De Loredo: Te iba a preguntar eso José Luis, a vos se te conoció históricamente como alguien que le da mucho trabajo a la caña, de trabajar mucho con caña y poco con corbatero, y en esta película usaste más corbateros, ¿es porque son mejores?

José Luis Díaz: No, para mí, en mi religión, son un mal necesario, es decir que si se los puede evitar, hacerlo a toda costa.

Pero hay secuencias como ésta, por ejemplo [*José Luis Señala la pantalla que muestra la escena del minuto 00:12:24 de "El Secreto de sus Ojos"*] en que no había manera, sin corbateros no había manera de hacerla. Después la vamos a ver, es una puesta en escena muy compleja, muy larga, arranca en la vereda, mejor la vemos ahora.

Leandro De Loredo: ¿Querés escuchar sólo el sonido directo?

José Luis Díaz: Bueno, dale.

[Proyección del minuto 00:12:24 al minuto 00:15:07 de "El Secreto de sus Ojos"- Sonido Directo]

¡Ah! Aprovecho para contarles una cosa de interés... esta chica por supuesto estaba viva, entonces respiraba y su vientre se inflaba respecto de su respiración, entonces les voy a contar una una truca. Lo que hicieron, fue congelar el sector del cuadro dentro de la diagonal que contiene el cuerpo mientras lo demás lo dejaron con movimiento, entonces si haces *play*, se ve que los demás están tomando notas, todo sigue su vida normal, pero la piba que respiraba, ahora está congelada. Además de este truco, le cambiaron un poco el color, la hicieron más cianótica, más azul, entonces dio más impresión de muerta.

Bueno, volviendo a lo nuestro, en ésta toma nosotros la vemos como compuesta por dos tomas, pero en realidad era una sola, en la edición quedó así. En el rodaje era una cosa muy compleja, donde ningún microfonista podría estar simultáneamente detrás de la cámara, pasar a través de las paredes, porque el ancho del pasillo es angosto, y a duras penas pasaba la cámara con el foquista, y con el ayudante. Así que si además se agregaba un microfonista que tenía que estar detrás de todos estos, es decir, virtualmente a cuatro metros, no había manera. Así que toda esa parte, es una parte hecha con inalámbricos y los diálogos que se dan después fueron hechos con caña.

Esta secuencia, el motivo por el cual la traje, es porque ha tenido algo muy típico de las películas que es que cuando se filma, se les hace decir a los actores unos textos, y después, cuando está editado y se le quitan algunas secuencias, se cambian de orden, etcétera, de golpe ciertas palabras tienen un valor nuevo, que no lo tenían antes.

De golpe, cuando está editando el Director, se da cuenta que la palabra "pelotudo", es más musical que "boludo", que "pelotudo" es como lo tratan al juez en otro momento de la película, entonces era pertinente reemplazar el uso del "boludo" como aquí lo llamó el personaje de Darín a su jefe, el juez, por un "pelotudo".

Entonces tuvimos que doblar esa palabra y reemplazarla por la otra. Lo cual parece fácil, pero el actor tiene que ser un tipo que pueda calcar el acting de lo que está filmado aunque sea bastante coloquial.

Lo coloquial no tienen idea la dificultad que tiene.

Hablar como cualquier cosa, como cuando dos amigos hablan entre sí de lo que sea, de minas, de comida, de fútbol, de lo que sea, la conversación coloquial es muy difícil.

Bueno, en este caso teníamos que reemplazarle el "boludo", y agregarle el "vamos por acá"

Leandro De Loredo: El de Gioia (15).

José Luis Díaz: Si, que era el policía.

Leandro De Loredo: También había hablando unas señoras, que si se fijan en el original no se escuchan, ni tampoco el oficial con el que estaba hablando Gioia.

José Luis Díaz: Porque Rubén, el Jefe de sonido, como cualquier jefe de sonido, lo que buscó fue grabar los diálogos limpios, todo lo demás tiene oportunidades posteriores, pero digamos, los diálogos que suceden en rodaje, son los que hay que garantizar contra viento y marea que estén bien.

Así que hay que eliminar, neutralizar o atenuar, los elementos que ofendan al diálogo. En este sentido esas señoras que se ven al comienzo de la escena en el original, simulan hablar.

De modos que se inventó algún diálogo razonable para las vecinas, no importa exactamente qué, yo no sé lo que dijeron, o sea si yo trato de atender ya ni me acuerdo.

Leandro De Loredo: Era bien difícil que hablen de algo normal ¿no? Siempre que metés a actores en la sala para simplemente para grabar algo, surge el "-bueno, ¿y qué digo?, ¿qué texto?"

(15) José Luis Gioia. En "El secreto de sus ojos" interpreta al Inspector Báez.

José Luis Díaz: Y además siempre arrancan "-Bueno, y entonces le dije..."

Bueno, no importa, el echo es que se le agregaron murmullos de estas señoras, de estos policías, sobre el final del pasillo se oyen murmullos de otros vecinos.

[Proyección del minuto 00:12:24 al minuto 00:15: de "El Secreto de sus Ojos"- Mezcla Final]

En la mezcla final doblamos la respiración de él y pusimos la música muy bajita y sus compañeros muy alejados porque estamos en la cabeza de él.

La música en realidad empezó mucho antes, cerca del momento en que están saliendo del pasillo, ahí está entrando la música con un colchón de cuerdas muy bajito, tal que cuando pasamos al interior y el protagonista se queda petrificado ahí sí ya se oye el piano. Y el espectador ya está, sin darse cuenta, metido y, si salió bien, congelado.

Alejandro Seba: Perdón, una cosita, te quería preguntar sobre esto que comentabas del estudio de España. Por lo menos en dos puntos te entendí que había algunas dificultades de trabajar allá ¿por qué se eligió ese estudio?

José Luis Díaz: Bueno, la película es una coproducción.

Los productores, unos invierten en una cosa, otros en otra, y es un negocio en común. "¿Qué pagas vos? Yo pago tal actor, tal esto, tal lo otro, las cabezas de equipo.." "¿vos que pagás? Yo pago -dice el español- a todo el sonido", yo soy sonido, así que me pagaba a mí y pagaba también la sala de mezcla, de ahí nace la razón de ir allá, aunque la sala cueste 520 euros la hora y aquí notoriamente menos, había que hacerlo allá.

Alejandro Seba: Además, a nivel de infraestructura, acá las salas están muy bien preparadas, tanto *Baca* como *Tauro*.

José Luis Díaz: Sí, claro. Esta película se podría haber mezclado acá, no había ningún tipo de problema, de echo mirá, por poner otro ejemplo, la primer película que hice con Sorín, "*Historias Mínimas*", se mezcló en España, no en este estudio, en otro que se llama *Exa*. Todas las siguientes, "*El Perro*", "*El camino de San Diego*", "*La Ventana*", todas las mezclamos en *Tauro*, y son la misma escala de película, en ese sentido no es que los estudios españoles tengan más capacidad que los locales, en ninguno de los parámetros.

Otra secuencia que podríamos mirar es la de Retiro, si querés podemos arrancar con el directo original.

Esta es una secuencia que se la dobló íntegramente

[proyección del minuto 01:31:59 al minuto 01:35:00 de "El Secreto de sus Ojos" - Sonido Directo].

Como ven, el nivel de ruido es altísimo, porque al lado había una locomotora que estaba regulando y no había manera de pararla.

Alumna: La verdad es que el nivel de ruido es muy alto pero igual se escucha bien, se entienden las palabras...

José Luis Díaz: Es verdad, sí, es porque es un primer plano. ¿Qué tan mal se tendría que microfonear para que no se entienda?, el problema es que uno pretende algo más que eso, que es poder dominar la materia, para poder *hipnotizar* al espectador y poder traerlo adentro de la película.

Entonces, si fueras la mezcladora de esta secuencia, y tuvieras el ambiente en un potenciómetro y en otro potenciómetro los diálogos, podrías arrancar así, con éste volumen, pero a medida que avanza la charla íntima entre los personajes, naturalmente irías bajando el sonido del ambiente para quedarte con las voces de ellos y aislarte del mundo.

Cuando estás con tu novio, la vida desaparece. Te quedas con él y no sabes nada de dónde estás, estás concentrada con sus palabras, con lo que dice, etcétera, etcétera, el mundo se desvanece.

Ese objetivo era el que yo tenía para esta secuencia. Yo quería que empiece con mucho quilombo en la primera parte, por eso puse bebés que lloran en las cercanías, vendedores de diarios, ahora no me acuerdo cuantas cosas más, pero yo quería que al llegar a esta fase, todo se pudiera ir, para quedarme con los diálogos, y sólo lo podíamos lograr si los doblábamos.

Además, como ellos dos son buenos dobladores, tanto Darín como Villamil (16), había que aprovechar esa condición y poner el esfuerzo en doblarlo y no romperse el alma en una filmación que hubiera sido muy cara, donde había muchos extras, era un decorado muy costoso, asique tomamos un camino eficaz.

[Proyección del minuto 01:31:59 al minuto 01:35:00 de "El Secreto de sus Ojos" – Mezcla Final]

Gracias a haberlo doblado, es que pudimos controlar todos los elementos que hubieran molestado al hablado.

Cuando se mezcla, hay una suerte de pirámide jerárquica.

Salvo que haya intenciones opuestas por alguna razón buena, en principio, en la cúspide de la pirámide, están los diálogos a los que nada debe ofenderlos. Por debajo está la siguiente escala, que es la de la música y por debajo de la música están los ruidos.

Si uno sigue este camino en una mezcla, seguramente va a llevar a buen puerto.

Uno puede cambiar esta escala, pero tiene que tener razones, motivos para tal cosa.

En este caso esta era la escala que había, no se si notaron que cuando entra la música los ambientes se terminan yendo.

Leandro De Loredo: Cabe decir, que es una decisión que se toma más adelante ¿no? Cuando nosotros estábamos grabando la foley de esto, se grabó todo, cada valija, cada paso. Hicimos varias versiones, combinando los elementos para que suenen como en un vagón de tren, para que después, en la mezcla, exista la posibilidad de sacarlo todo si era necesario, o contarlo de otra forma y decir por ejemplo "acá quiero escuchar los pasos de Darín".

José Luis Díaz: Sí, sí. Como dije, no sabíamos como era la música, no sabíamos si tenía cuerdas.

El borrador que yo tenía de la música era un borrador midi y era esta melodía pero nada más que el piano solo, y las cuerdas son un "continuo" que otorga otro grado de densidad en la pantalla.

Alumno: Una pregunta, ¿Cuál fue la decisión mas drástica, mas jugada, que tuviste que tomar respecto a lo narrativo?

José Luis Díaz: Te voy a cambiar la pregunta, vos me preguntabas ¿Cuál fue la sorpresa más grande que me dio el director?

La sorpresa más grande fué, ya en Madrid, y yo teniendo todo armado en función de, vamos a decirlo en mis términos, de "mi película", de cómo lo hubiera contado a mi manera.

Después de haber hecho la premezcla de diálogos y foley, el director no vino nunca durante esa premezcla porque estaba haciendo dosificación de luces, de color y luces en el laboratorio, de modo que yo iba avanzando solo.

(16) Ricardo Darín y Soledad Villamil. En "El secreto de sus ojos" interpretan a Benjamín Espósito y a Irene Menéndez Hastings respectivamente.

Cuando empezamos a hacer la mezcla final el sí se apersonó y llegó en el momento, dentro del primer acto, en donde el protagonista entra por primera vez a Tribunales. Cuando entra a Tribunales ahí Campanella dijo "*Bueno, y aquí entra en un claustro*". Entonces, que quiere decir claustro, es un silencio, es el silencio total, yo no se si ustedes alguna vez fueron a tribunales.. es un quilombo, es como Retiro, porque yo no se cuanta gente trabaja pero ochocientas personas por lo menos, no se la cantidad de centenares de teléfonos que hay, más los celulares, más vendedores ambulantes que venden La Ley, todas las versiones de la *Ley de Inquilinos, Laboral*, más el ruido del tráfico que ingresa desde el exterior, es decir, es un infierno, y esos son los ambientes que grabó Rubén, eso es lo que yo coloqué y esta sorpresa me descolocó.

De todas maneras y conociéndolo, además de ser el Director es uno de los procuradores, osea es el dueño de la película y él la quiere "claustro". Yo no lo había oído antes, no me lo había dicho antes, el soñó o se quedó con la sensación de que era un claustro, de que era silencioso y que la gente se desplazaba como monjes ahí adentro, él se hizo esa película, no me la contó, pero bueno, ahí tuve que tomar la decisión de tirar todos los ambientes que había llevado iy no sabes que lindos que estaban!, y zafar con otros elementos que eran más de relleno de directo.

Tirar significa bajar, los bajamos mucho, ponele que en el orden de los 12 o 15 dB cuando en realidad estaban pensados para ser jugados mucho mas arriba.

Pero en esa instancia sólo soy su operador de sonido, lo ayudo a contar la película que él quiere, aunque nos podemos pelear, y lo hemos hecho, alrededor de un -"*a mí no me gusta así*" -"*pero a mí si*".

Pero bueno, ese fue el momento mas engorroso que he padecido, porque de haberlo entendido así, hubiera llevado materiales que hubieran servido mejor a ese destino.

Leandro De Loredó: Esta es una película que desde el lenguaje y desde el sonido, es convencional o clásica digamos, distinto sería por ejemplo el caso de "*El Aura*" donde José Luis también hizo el sonido, donde quizás era una película en la cual has podido experimentar cosas mas raras en cuanto a lo drámático.

De todas maneras, cuando escuché la mezcla final de esta película, me pareció bastante dramático como decisión de mezcla, en la escena que vimos, cuando sacás a toda la gente, los policías (que yo los había escuchado), en fin, sacar todo para quedarse sólo con Darín, su respiración, y la música la cual es muy interesante como focaliza en la intimidad de Darín. Diría que eso me pareció una decisión arriesgada ¿no?.

José Luis Díaz: Es esto que yo decía hace un momento. Cuando uno está con una persona que le interesa, sea el novio, la novia, un moribundo, imagínense que delante de ustedes se está muriendo una persona que ustedes quieren mucho o no importa, una persona que se muere, ¿cuantas veces les pasó a ustedes estar presentes delante de la muerte de alguien? Yo creo que nunca les pasó, y si les pasó espero que haya sido una sola vez, lo que quiero decir con esto es que habrá sido una experiencia de una escala, de una importancia, de una dramatismo tan grande, que el universo es completamente diferente en ese momento, todo se altera.

Lograr transmitir esa alteración, es una cosa que a mí me gusta, me interesa contar subjetivamente, si vale, si la película va por ese lado, esta película pese a ser convencional, ofrecía un montón de chances para escaparse del camino esperable, de los ambientes esperables, del comportamiento esperable, del uso esperable de la música, entonces lo traté de aprovechar, no como un invento mío sino con cosas conversadas con el director sobre como contar cada punto, cada momento.

La cancha de fútbol, pese a que yo no conozco de esa pasión, a mí me parece interesante, porque creo que tiene renovaciones de la tensión. Es decir, yo imagino que una cancha de fútbol debe ser relativamente monótona, independientemente de que para el futbolero debe ser muy emocionante, aunque a él lo emocionen, si lo sacáramos de ese personaje en particular y lo pensamos en un término más universal, es bastante ruido blanco y mas allá de que pueda haber bombos, y puede haber alguna otra cosa, en definitiva desde el punto de vista funcional, desde el punto de vista musical, polifónico, desde todo punto de vista para mi paladar es monótono.

Dejo por ahora esto y ahora imagínense una secuencia bajo la lluvia, y... puta, la lluvia es igual aquí, un poquito mas allá, un poquito mas aquí... ¿cómo hacer entonces para que en una secuencia larga con lluvia no se perciba la monotonía? y marcando permanentemente nuevos detalles, que a medida que los actores se desplazan se escuchen goteos distintos, superficies distintas, lonas, charcos de agua, tierra, asfalto, en fin, afortunadamente puede haber una gran variedad para tratar de mantener la tensión del espectador.

La tensión de la que hablo, no es una tensión consciente, el espectador no sabe nada de lo que yo estoy contándoles ahora, si las cosas las hicimos bien, atravesó la secuencia sin darse cuenta de nada, que le bajamos el volumen, que en su lugar entró una música, es más, a veces le preguntas: -"¿te gustó la música?" -"¿qué música?", ni sabe que hubo música en la película. Tal es el grado, si lo hicimos bien, tal es el grado de sumersión que podríamos potencialmente conseguir.

Lo que resulta un desafío es lograr hipnotizarlo, ese "meterlo" dentro de la película.

Vuelvo ahora a la cancha, la cancha con su monotonía, eso era para mí una dificultad. Las dificultades eran: ¿qué canciones se cantaban en el 1975?, que es cuando sucede la acción, ¿hay grabaciones históricas de esto?, respuesta: no hay canciones grabadas, no hay registros. De lo que hay grabaciones tiene locutores arriba comentando la jugada, así que no sirve, si hay algo grabado no está en 5.1, está en un miserable MONO, y nuestra película debe ser un show contemporáneo, 5.1 y de alta fidelidad teóricamente, entonces nada de lo histórico servía.

Bueno, ¿con qué contamos?, contamos con Rubén Piputto, que iba a grabar los ambientes, y con 200 extras.

Los 200 extras cantaron una canción en cuestión, que era pertinente para la época. Ahora, una cosa son 200 gargantas, y otra cosa son 30.000.

Obviamente no había plata para pagar 30.000 personas que canten esto, tampoco hubieran obedecido, hubieran cantado lo que ellos hubieran querido, entonces la técnica que empleamos fue la siguiente: Rubén grabó en 3 canales con una técnica que se llama de micrófonos separados, no la de micrófonos coincidentes.

Ustedes saben que para grabar ambientes stereo hay dos grandes técnicas de grabación, y tienen que ver con el grado de coincidencia de fase que tengan los micrófonos.

Hay dos grandes técnicas de micrófonos coincidentes, en una de ellas el micrófono que apunta hacia la derecha y el micrófono que apunta hacia la izquierda, tratan de ocupar el mismo lugar en el espacio, para que haya la menor incoherencia de fase, para que los dos sean una especie de punto en el éter, la coherencia de fase entre los dos canales en ese punto es máxima. Como tenemos leyes naturales y leyes físicas, los micrófonos no son tan pequeños, ocupan cierto tamaño, y empiezan a tener problemas de *CombFiltering*, y otro tipo de problemas.

Pero por sobre todo hay un problema que tiene esta técnica de microfoneo, perdón, describí una técnica, esta técnica se llama X-Y.

La otra técnica muy popular también, es la llamada M-S. Que consiste en un micrófono que apunta al centro y otro que con figura 8 toma los costados, las señales van a una matriz y se puede decodificar y se puede ensanchar como uno quiere el tamaño de esta captura de ambiente.

El problema no es la técnica en sí, son muy buenas estas dos técnicas que les mencioné, el problema es que nosotros hacemos cine, que va a ser reproducido, en cines.

Los cines, tiene esencialmente dos tecnologías, una que es discreta, de reproducción discreta, es decir el canal en que uno lo mezcla y lo coloca en el canal izquierdo estará en el canal izquierdo, el soporte estará en un canal izquierdo, el central estará en el canal central, es decir discreto de todos los demás, no se interactúan entre sí.

Esos son los cines que dicen Dolby Digital o DTS o un tipo de salas que no hay acá en la Argentina que se llaman SDDS, de Sony. Pero la verdad es que la mayoría de las salas todavía usan una técnica que se llama de *Encodificación de Fase*. Esta técnica funciona de manera tal que si uno viera en realidad la copia de la película, uno vería que tiene dos tiritas que están moduladas, dos tiritas de audio.

En esas dos tiritas, están encodificados cuatro canales, tres del frente y un Surround. ¿Cómo se hace para meter un canal a izquierda y al decodificarlo vuelva a estar a izquierda tal como lo oímos en la sala de mezcla? Pues con una relación de fase.

Si yo quiero que un sonido esté a izquierda, va a estar en los dos canales, pero en el izquierdo va a estar adelantado 90° . ¿Vieron la senoide?, bueno 360° sería un ciclo completo, así que 90° adelantado va a sonar a izquierda, 90° atrasado va a sonar a derecha, en fase, en los dos canales simultáneamente, va a sonar al centro y fuera de fase completamente o sea en 180° va a sonar en el surround.

No me di cuenta que iba a hablar de esto, si no les traía unos gráficos de tal cosa al menos para proyectarlos, pero créanme es así.

Leandro De Loredo: Por suerte lo vamos a ver en un par de clases.

José Luis Díaz: Ah, bueno, bueno.

Lo cierto es que esta técnica de microfoneo coincidente, hace que al atravesar las consolas de mezcla, los decodificadores, etc., los ambientes que en la mezcla los oímos a izquierda y derecha, se colapsen al centro, entonces la mezcla suena muy *MONO*, muy pequeña, muy chiquita, muy poco ancha, muy narrow, flaca.

Por esto es que la técnica que nos gusta a la gente de cine, es una técnica que utiliza la incoherencia de fase tal que sean diferentes los canales que van a izquierda y a derecha. Estoy hablando de ubicar a una distancia de un metro, un metro y medio, entre el micrófono que apunta a la izquierda, el micrófono que apunta a la derecha y otro que apunta al centro. Esto va a garantizar un buen compromiso con las dos técnicas de reproducción en los cines, va a sonar aceptablemente bien en las salas *Dolby Digital* y va a sonar razonablemente bien en las salas analógicas.

Rubén, grabó entonces con tres micrófonos a estos doscientos extras cantando la canción en cuestión. El problema, es que estos son trescientos y por más que yo haga capas y capas y capas, se van a escuchar como trescientos, cuatrocientos como mucho, pero nunca treinta mil.

Entonces, la técnica que empleé fue utilizar un instrumento musical que se llama *vocoder*. El *vocoder* utiliza un filtro por frecuencias en el que una señal modula a otra. La otra, la portadora en cuestión, era el público de un juego, de un deporte norteamericano que a ciencia cierta no se bien cual sería, posiblemente baseball o algo por el estilo, que no tienen el orden que tienen nuestros hinchas, son más estables, parejos sus cantos, entonces tomé un buen pedazo de esto, y tome los doscientos o trescientos extras en cuestión, esta era la señal que controlaba a estos otros.

Esto en realidad no lo hice yo, esto se lo mandé al músico explicándole que era lo que quería, a Emilio Kauderer (17) que vive en Los Angeles y que es uno de los músicos de la película. Le mandé los dos materiales, le expliqué lo que quería hacer y me devolvió lo que necesitaba que era el público.

(17) Emilio Kauderer. www.emiliokauderer.com

Escuchemos uno de los canales que grabó Rubén veremos que solo suena a doscientos.
[Reproducción del fragmento del minuto 01:01:35 al minuto 01:02:00 de "El Secreto de sus ojos" - un solo canal de audio del sonido directo]

Se escuchan gritos individuales. Y podemos ahora oír el resultado de lo procesado con el vocoder.

[Reproducción del mismo fragmento antes proyectado - Mezcla Final]

Se escucha que hay muchas más gargantas, en realidad son las veinte mil que están en el juego de baseball, pero en realidad están cantando "...la academia, la academia..." etcétera, etcétera.

Con otra capa más, con cámara, suena aún a muchos más.

Entonces, lo que grabó Rubén pasó a ser como cuando se graba música con micrófono puntual, para un instrumento solista, que son los hinchas cuando la cámara pasa por arriba de ellos, ahí suenan estas gargantas individuales para dar la sensación de que son esos los que están cantando, el vocoder limpio es la siguiente área grande y por ultimo lo que tiene cámara es el ultimo grupo, los que están en el lado opuesto de la cancha. Por otra parte, otra reverberancia con otra cámara un poco más larga, es la que se utilizó para el surround, para tratar de rodear al espectador.

Había una publicidad de Dolby, cuando trataba de divulgar su técnica de Surround, que era muy acertada en lo que se refiere a la ideología que hay detrás de esto. Era una oración para el Productor, "rodee, abraza al espectador", es decir, tratar de que se sienta "atacado", que se sienta "invadido" por todos lados, por los 360°.

Leandro De Loredo: ¿Querés ver la escena completa? ¿la mezcla final?

José Luis Díaz: Bueno, la mezcla final va a ser mas operativa, porque esa secuencia va a tener tantos.. tengo que explicar otra cosa antes.

Para mí una cancha de fútbol es bastante monótona, entonces la oportunidad que yo tenía para hacer las distintas variaciones de ese ambiente era aprovechar los distintos espacios del escenario, a medida que la acción se traslada debajo de las gradas, entra en baños, vuelve a las gradas, pasa a pasillos (que no son pasillos pero no se como se llaman), áreas abiertas entre las gradas y el centro de la cancha, que es todo el recorrido que hace el personaje.

[Proyección del minuto 01:00:47 al minuto 01:05:57 de "El Secreto de Sus Ojos" - Mezcla Final]

Leandro De Loredo: La dinámica que tiene esto es notable, porque posiblemente si uno iba con el micrófono de cámara y esa gente hubiera estado ahí cantando el sonido de la cancha hubiera sido constante ¿no?, con muchísimas menos variaciones.

José Luis Díaz: Si, de eso es de lo que yo estaba seguro, por eso traté de hacer nuevos ambientes para cada uno de los distintos lugares por los que se atravesaba.

Alumno: ¿Los diálogos entre los personajes de Darín y Francella son de sonido directo o están doblados?

José Luis Díaz: Sí, es de doblaje.

Acá está también el sonido original si querés, el primer diálogo lo escuchamos un segundito, este diálogo que va a haber entre los dos actores, vas a oírlos que están mucho mas abajo, mas o menos como yo estoy hablando ahora y no era coherente con el énfasis con el que se debería estar hablando en el estadio

[Proyección del minuto 01:01:35 al minuto 01:03:30 de "El Secreto de Sus Ojos" - Sonido Directo]

Todo está mucho mas abajo. Cuando se colocaron los ambientes todos comprendimos, director incluido, que tenían que decirlo con mucho más énfasis, como si uno está rodeado en un lugar de mucho nivel, obligatoriamente uno tiene que hablar fuerte

[Proyección del mismo fragmento anterior – Mezcla Final]

Así que sí, fue doblado.

La corrida también fue doblaje, pero no toda. Hay una cosa que se dió, cuando se vió la segunda doble banda, el director se dió cuenta que había muchas puteadas en la película, y entonces empezó a pedir que las reemplacemos con otras cosas. Así que cuando Francella persigue al malo de la película, aquí en el directo oímos que le grita obscenidades, pero en la mezcla final grita otra cosa.

Leandro De Loredó: Si, había una versión mucho mas puteadora de Francella, que corría puteándolo todo el viaje mientras iba bajando la escalera ¿Creo que le sacaron no?

José Luis Diaz: Sí, esa fue otra de las modificaciones en ese lugar, también el tipo que está en ese excusado cuando Francella pateo la puerta, también fue doblado, pero finalmente el que quedó es el original.

Hay un montón de doblajes a lo largo de la escena, los policas son doblados, los gritos, un montón de pequeñas cositas que están enterradas y que van coayudando a contar esta persecución.

Leandro De Loredó: Están los saltitos también ¿no?, Francella hace como palabras o gemidos "ah!", "uh!", etcétera cuando va corriendo.

José Luis Diaz: ¡Ah!, sí, como el sonido del diafragma que golpea los pulmones mientras uno corre, bueno, todo ese tipo de cosas para tratar de darle verosimilitud.

Alumno: Una pregunta, ¿cuando vos vas a la mezcla con tu sesión de diálogos, los procesas ahí en la mezcla?

José Luis Diaz: La mayoría lo trato de llevar ya procesado, porque cuando estoy trabajando solo, siento que el tiempo es largo, es mío y yo puedo hacer lo que quiera, entonces experimento, pruebo, si me doy cuenta que en un momento no puedo, no encuentro la respuesta para algo, lo dejo para decidirlo mas tarde, pero en general, trato de llevarlo todo bastante listo, incluso con las cámaras grabadas si puedo.

Leandro De Loredó: Es interesante, ¿ecualizas en la premezcla de diálogos? ¿Los llevas con cierta ecualización?

José Luis Diaz: Sí, sí, también. Para que durante la mezcla no estemos con estas luchas mecánicas, porque en definitiva, intentar empatar diálogos, es la mínima pretensión que uno tiene para con el diálogo, que no se note que está hecho en distintas tomas. Si todo eso ya está aliviado, bueno, allí se puede hablar de la película desde el punto de vista de lo que queremos contar, de cómo funciona mejor una voz y los otros elementos, en fin usar el tiempo de mezcla de una manera lo más creativa posible.

Alumno: ¿Y la música también la mezclas vos?

José Luis Diaz: No, muy raramente participo de la mezcla, aunque ahora que dije "no", se me vino a la cabeza que no siempre.

El año pasado no es que mezclé, si no que coayudé. Yo no me siento ante la consola, yo coayudé a mezclar la música de dos "High School", lo cual tiene una historia de interés.

Hay una larga tradición de el sonido en cine, en donde la voz sale por el canal central, hay que tener una razón muy grande para romper esto porque es distractivo para el espectador, de modo que las señales importantes tienen que estar adelante y no pueden estar muy hacia el extremo izquierdo y ni hacia el extremo derecho, sino integradas dentro de ese muro blanco, ahora coloreado, ¿ok?, ése es mi norte permanente.

En la primer mezcla en la que yo participé, no fui el mezclador en un 100%, sino muchísimo menos por cierto, mi norte era el de perseguir esta búsqueda, que la música parezca estar detrás de la pantalla o en la pantalla mejor dicho, sin embargo el tipo de Disney me dijo algo que me pareció muy interesante, me dijo: *-“mirá, todo lo que vos hablás de la filosofía, de la historia, del lenguaje cinematográfico, tiene que ver con la gente que fue al cine muchas veces, nuestros espectadores de esta película, posiblemente sea la primera o la segunda vez en la vida que van al cine, ni saben decodificar lo que vivieron hasta aquí, a lo que vienen aquí es a una fiesta”*

Entonces, eso que dije de Dolby *“rodeemos al cliente”*, bueno, igual, excitemos al adolescente desde todos lados.

Finalmente no es que las voces venían de cualquier lado, había un cierto orden, pero hice cosas escandalosas en ese sentido.

Leandro De Loredo: *[Risas]* Se escuchó también la publicidad de Garbarino ¿no?. En los cines también sale *“Compra ahora en Garbarino”* por el Sourround. *[Risas]*

José Luis Díaz: Así que normalmente no, no es mi especialidad mezclar música. Es como en medicina, suponete que yo sea cardiólogo y está el otro que es neurocirujano, yo entiendo del área del otro, pero la verdad que no debería meterme allí porque toco de oreja y lo mismo, es poco probable que él se meta en mi órgano, el corazón, lo estudió, por supuesto, pero bueno, esto es igual, realmente son especialidades que tienen muchos trucos y muchos secretos y yo algo se de aquello pero no tengo experiencia, no sé.

Alumno: ¿Quién es el que organiza el cronograma de la postproducción?

José Luis Díaz: se coordina con el director de producción, en este caso con Muriel Cabeza que fue la Directora de Producción, con los laboratorios españoles, con Campanella y sus tiempos, o sea... es una agenda que hay que combinar. Obviamente yo sé de esto y entonces digo por ejemplo: *-“no, el foley de esta película no se puede hacer en una semana”*, que es lo que tal vez a ellos les convenía, pero no puede ser... si necesitás que para tal fecha esté terminada, la imagen me la tenés que dar antes.

Entonces es una negociación entre todas las partes buscando que el Productor termine a tiempo su película para llegar a tal Festival, o para que llegue a tiempo porque tiene una ventana buena de estrenos

Ayudarle a llegar es parte de una coordinación, no es algo que invento yo graciosamente.

Alumno: ¿Cómo es la coordinación de la Postproducción en cuanto a la relación con el montajista?

José Luis Díaz: Yo les conté, al menos en este caso, que trato de participar desde el comienzo, desde el mismo guión.

De hecho, cuando me dan un guión para presupuestar yo lo leo y mi primer lectura no es de presupuesto, es una especie de lectura de entender qué película es, qué es lo que le haría bien a la película, cuáles son los peligros que yo como espectador me parece estoy entreviendo, qué es lo que no me creo, qué es lo que me parece buenísimo y que habría que enfatizar, como si fuera una especie de colega.

Se entiende que yo no soy guionista, no tengo las herramientas ni formales ni de formación, pero bueno...se me escucha.

En este caso el Editor era el mismo Director, y yo lo veo muy regularmente a Campanella en todo el proceso de postproducción. Además, él mismo, de golpe necesita cosas y me llama para pedirme por ejemplo "un timbre antiguo" para el teléfono de tal escena, y el acto de yo buscarlo, llevarlo y colocarlo "¡ah!, ¿era para esto?, esperá, esperá" y regreso con otro porque no sabía para qué imagen era.

Hay una cosa en esta película que es, si querés, una equivocación: cuando a Morales, el policía y el Secretario de Justicia le van a avisar en el Banco Nación que su mujer ha sido asesinada, se lo informan en la cocina del Banco Nación. Allí hay una pava fuera de foco que está creciendo en temperatura y finalmente sale el vapor con un pitido de pava, corte, a una pava distinta en otra cocina y al abrir la cámara es el narrador, en este caso el Secretario de Justicia, pero ahora narrador de la novela que está empezando a escribir. Es decir, la pava está en el pasado y en el presente.

Cuando me la pidió yo no sabía a qué pava se estaba refiriendo, no había visto todavía esa escena y busqué una pava, la que encontré y que me gustó porque tenía el pitido de pava. Se la di y no ví esa secuencia hasta la primera proyección que fue en diciembre del 2008. Cuando la ví me di cuenta de que no era la pava adecuada, porque es una pava moderna la que yo le dí. Podía estar usada para una pava del año 2000 y ser la pava correcta, y sin embargo era para los dos años y era una pava standard que solamente echaría vapor y burbujeo. Le dije "te doy otra para cambiarla", y me dijo que no, que esa le gustaba y le servía muy bien porque ahí hay un movimiento musical y ese pitido era un buen cierre musical, de modo que ahora en la película quedó una pava equivocada, no es la que corresponde, pero funciona y nunca nadie me lo criticó. Pero no es la que tiene que ir, debería haber otra.

Esto viene a cuento de que participo con el Director todo el tiempo.

Alumno: ¿El sonidista suele darle por anticipado al Director la música?

José Luis Díaz: No, yo no soy el que le da la música. El diálogo entre el Director y el Músico es un diálogo exclusivo de ellos, aunque puedo participar. Pero es el músico el que le entrega al Director y al Editor la música, y yo me voy enterando sobre la marcha.

A veces tengo conversaciones profundas y funcionales sobre cómo va a ser la cosa.

Hay veces que hay incomunicación, hablamos con el Músico, hablamos con el Director, todos juntos y sin embargo la música que vino no es la que hablamos. Por ejemplo, en esta secuencia cuando Francella dice "lo que no se puede cambiar es la pasión" hay un movimiento que es algo parecido a un Confutatis de Mozart grande y dura 18 segundos eso.

El Director había escrito el texto para ese imitador de *Muñoz* (18) que era gigantesco, larguísimo, y yo lo leí y me di cuenta de que había que empezarlo prácticamente apenas empieza la secuencia. Le informé al Director *"atención que hay 18 o 19 segundos de Confutatis antes de que pueda entrar todo este texto, de este texto hay que tirar un montón"*, y su respuesta fue: *"de ninguna manera voy a dejar 18 segundos de música en ese momento de la secuencia"*.

Hay que tener en cuenta que Campanella es un tipo que tiene un gran timing de cuándo el espectador se está aburriendo, cuándo ya está bien de data, cuándo hace falta renovarle la atención. Es un tipo muy consciente de lo que le pasa al espectador.

Cuando él me respondió esto, que en la mezcla iba a tener que enterrar la música, que fue una pena, pero que iba a tener que enterrarla porque es una música grande, y una cosa que resulta contra natura es cuando una orquesta es enorme y hay que contenerla para poder entender lo que dice alguien.

(18) José María Muñoz. Famoso Relator de Fútbol en Argentina.

Nosotros lo hicimos actuar al imitador del relator como mejor nos servía, que era a los gritos. No sólo porque seguramente lo hacen así, sino porque nos convenía, porque sabíamos que había una música brutal y unos 30.000 desgañotados gritando como locos, y bueno, tenía que gritar y eso nos facilitó enterrar la música, pero sin esa ayuda, si hubiera sido un relato standard, por ejemplo con este volúmen con el que estoy hablando yo ahora, hubiera sido muy fea la bajada de esa música.

Alumno: Yo te lo preguntaba por la escena de Retiro, que se escuchan unas cuerdas y un piano. Si el director ya editó con esa música.

José Luis Diaz: Con un boceto, con un boceto. En la mezcla nos llegaban las músicas y hubo un montón de problemas.

Alumno: Porque está bastante bueno, eso de que primero aparecen las cuerdas, después se suma le piano...

José Luis Diaz: habrá respetado el boceto. Hay veces que ellos dialogaban entre sí, en diálogos de los que sólo ellos son testigos de tal cosa. Uno dice "yo te dije cornos", "no, me dijiste violines", y ahí tenemos violines. Bueno, a ver qué hacemos con esto... Yo la primera música la tuve que editar sobre la marcha, en el lugar. Otra música que fue distinta de la pensada es cuando el grupo de tareas viene a matar al que suponen que es Espósito, Darín, pero que no es Darín sino que es Francella.

Francella busca esconder los retratos del dueño de casa como para poder decir "*sí, soy yo*" y pone música como acción distractiva. Ese es un momento complejo, porque se hizo la mezcla de dos músicas que no estaban ni en la misma tesitura, ni estaban pensadas para combinar entre sí y entonces en la sala de mezcla encontramos un lugar que a mí me satisface, me parece interesante la mezcla de esas dos músicas. Eso fue una cosa totalmente hecha en el momento.

En otro lugar más, que creo que era la primer música, no me acuerdo bien qué problema había, pero había una diferencia y la saldamos de esa manera.

También hubo otras diferencias importantes en el acto 7, el último, donde hay un gran movimiento musical, muy largo, que abarcaba muchas secuencias, también hubo con el músico, que en ese caso se llama *Federico Jusid* (19) (porque la música la hicieron dos) y él vive en Madrid, así que estuvo allí y pudimos hacer algunos ajustes de último momento.

Alumno: O sea, que coincida rítmicamente la música con la imagen ¿es algo que se logra después?.

José Luis Diaz: En este caso. Hay muchos músicos que son muy capaces de hacerlo. En este caso no sé por qué. A lo mejor hubo... Cuando es una película que se extiende en el tiempo y que tiene tanta truca, hay muchas chances de que haya muchas versiones de imágenes, entonces no es que sea un inútil el músico. Tal vez hubo tal confusión que en algún momento le dieron por bueno un acto 4, el del 15 de junio, pero después le dijeron: -"*sabés qué...no es el que mandé a Madrid para cortar el negativo original, o conformar el negativo original*".

Entonces hay muchas chances de ruido en todo esto.

Si tu pregunta fuera "¿es que acaso se compone la música respetando ciertas pautas puntuales de sincro?" la respuesta es sí, se hace así.

En este caso hubo algunos problemas, no por ineptitudes ni nada por el estilo, sino porque era un proyecto complejo... Las trampas estaban servidas.

(19) Federico Jusid. www.federicojusid.com

Alumno: ¿Qué fue lo más difícil que surgió en esta película que tuviste que resolver?

José Luis Diaz: Dos cosas. Una es una secuencia que es breve, la cuatro..

[Proyección del minuto 00:11:42 al minuto 00:12:21 de "El Secreto de Sus Ojos" – Sonido Directo]

[José Luis muestra las siguientes imagenes del software iZotope RX]



Sonido Directo



Fragmento Procesado

Esto es la toma en cuestión, las líneas horizontales representan ese ruido que es el ventilador de un server que había en ese decorado y que alimenta de internet y de no sé qué otras funciones a Tribunales, o sea...el Poder Judicial de la Nación depende de ese equipo que tiene ese ruido.

Entonces *Cecilia Rivero*, la editora de diálogos que es buenísima, trabajó con este software y limpió esas líneas horizontales y si vas a la imagen del fragmento procesado, se ve que muchas de las líneas han desaparecido.

Se hace lupa sobre lugar y como con Photoshop o cualquiera de esos programas gráficos se va limpiando, el programa se llama iZotope RX (20).

Tardó una semana ella en limpiar esto, se fué al comienzo de la secuencia y se la dimos a Cecilia para saber si iba a haber que doblarla o no, porque algunos de estos actores no son buenos doblando, no vamos a decir quién, y el resultado...

[Reproducción del mismo fragmento recién proyectado – Mezcla Final]

Esencialmente el ruido ha desaparecido. Esto le costó mucho a Cecilia, no a mí, pero fue un gran desafío técnico.

Y la otra cosa muy difícil fue la secuencia de huracán en cuestión, porque era tan compleja y densa en cantidad de canales, por todas las cosas que pasaban y por mi intención de que haya renovación de la atención, que se sienta que se abandona este lugar, se entra a este otro, y así sucesivamente... que esa escena me llevó mucho tiempo.

Creo que trabajé 3 semanas al menos, y fue una mezcla específica en Madrid porque no alcanzaba la consola con la cantidad de canales para esto

[José Luis muestra la sesión de ProTools]

Vemos que tiene muchos canales, y esto que se ve son bombos que están puestos con la métrica... Es decir, aquí hay un montón de cosas que están esclavizadas a la métrica de la canción "*la academia, la academia!!!*" No importa lo sencilla que sea, es una métrica.

Entre paréntesis, es la marcha peronista y SADAIC llamó hace dos semanas a la productora para decir que les deben \$8.000 en conceptos de Derechos de Autor por la marcha peronista.

Bueno, el hecho es que cuando la cámara avanza por encima de toda la cancha, no hay sincro en sí; cuando pasa alrededor de Darín no hay un sincro muy grande, pero cuando queda embocado hacia las gradas, la salida, tenemos aquí a dos actores que hemos doblado y que están cantando la canción en un momento específico, así que eso ancló el sincronismo de toda la canción en toda esa sección, y todos los bombos pasaron a estar controlados con eso. Por otra parte como es un compás de 4x4 si uno eliminaba alguna de esas líneas, bueno...no soy músico yo, pero pasaba a ser una variación de ritmo interesante, entonces en la mezcla algunas cosas aparecían y se abrían...Fue una secuencia que a mí me costó un triunfo.

Alumno: Con respecto al doblaje, salí del cine con la sensación de que los diálogos eran en su mayoría del sonido directo más que de doblaje...

José Luis Diaz: Sí, es verdad

Alumno: ... y me había pasado con "*El hijo de la Novia*" o "*Luna de Avellaneda*", que quizás me había dado cuenta del doblaje, y quería saber cuál fué la decisión del por qué en aquellas películas se tomo por ese camino.

(20) iZotope RX. Plug-In de la Firma Digidesign para su software ProTools.

José Luis Diaz: no, quizás... uno, que yo aprendí más, que la situación era más fácil acá que allá.

Allá un doblaje que no quedó bien es en el medio del Riachuelo en un bote, está Blanco (21), y no quedó bien.. ¿Viste cuando no es creíble? el actor lo hace y está en sincro pero.. el énfasis, "él" no estaba ahí, y no había vuelta. Es una cosa de acting, y es una cosa muy difícil. Había que verlo a este capo de Darín en esta misma situación a ver si lo puede hacer. Es difícil.

Hay situaciones que para doblar son fáciles: lugares ruidosos son fáciles; allí donde hay un cierto esfuerzo físico tiende a esconderse la dificultad; una situación íntima, si son buenos; una situación ordinaria, normal, común y silvestre en una cocina hogareña, silenciosa... cagaste, es muy difícil lograr que eso suene bien, es muy difícil.

Por eso le tenía pánico a la secuencia esa de los ventiladores, porque doblar eso y que sonara como una conversación normal...uy! Dios, ya veía que quedaba mal.

Alumno: Más allá que, por lo que dicen, a veces el actor no puede llegar a hacer bien el doblaje, quería saber por donde más pasa la decisión de hacer doblaje.

José Luis Diaz: Bueno, en el caso de Retiro fue una decisión creativa y artística, en el sentido de *"va a ser mejor doblarlo porque lo vamos a capturar al espectador, lo vamos a agarrar y amasar como queremos"*. Esa fue la razón para doblar Retiro.

En otros casos.. aprovecho para mencionar otro error que hay en la película: luego de Chivilcoy, regresan con las cartas y las están leyendo en la secretaría, y Darín dijo lo que estaba en el guión que todos leímos, se estudió de memoria eso y lo dijo.

El editor, más tarde se da cuenta *"no, no es esa la letra que tiene que decir, tiene que decir una de las cartas que después en el bar de abajo, de los borrachos, se lee y el espectador inteligente o avisado estará entendiendo que está leyendo la misma carta que para éstos no decía nada, pero para el escribano futbolero es tal dato, y tal dato, y tal dato...y los datos fueron dados antes, sólo un entendido podía leer la entrelínea de todo esto"*. Cuando dijo eso, todos le dijimos *"nadie tiene memoria para eso"*, además a mi me importaba un pito el fútbol y todo eso, así que *"no, dejalo así"*, que no, que sí, que no.

Finalmente hubo que hacerle decir la letra que está en la carta del bar de abajo, y posiblemente lo hayan visto, no está en sincro ni remotamente, pasa una lámpara que yo quisiera que sea enorme y que tape la boca [Risas].

Leandro De Lored: Sí, la escena que está leyendo en el escritorio, y que parece que hubiera saltado el rollo

José Luis Diaz: [Risas] Y sí... yo lo ayudo, pero magia no hago, en fin.

Alejandro Seba: José Luis, ¿querés contarnos algo más de lo que tenías apuntado?

José Luis Diaz: Si, sobre Chivilcoy, que es una secuencia que a mí me gusta porque le gané al músico. No había una competencia, dicho así parece que había un pugilato entre los músicos y Sonido, y no fue así.

Lo que pasa es que si el sonido no se sostenía por sí solo, entonces había que sostenerlo con música.

(21) Eduardo Blanco. En la película "Luna de Avellaneda" interpreta a Amadeo.

Bueno, yo hice lo mejor que pude y al Director le gustó la idea de no poner música; de hecho pusimos música y era una secuencia vulgar, ¿por qué?, porque es una secuencia de tensión en donde entra este Secretario de Justicia, Darín, con el cual se supone nos hemos identificado, es tan nabo en esto de 007 y meterse en lugares donde no debe como cualquiera de nosotros.

Entonces estamos identificados con él, está en una situación de peligro inminente, entonces todo lo que él oiga tiene que estar detallado y magnificado, y no un colchón ordinario normal. Si esto hubiera quedado así, la música hubiera entrado, pero la música, no porque haya sido una mala música, no porque haya sido fea, porque no fuera funcional, era funcional; pero el resultado era una secuencia que estaba servida para la música, yo no la tengo aquí pero créanme, cualquier música en esa situación abarrotaba, nos alejaba a nosotros de la identificación con el personaje, nos distanciaba, nos hacía espectadores de una acción ajena. Quitar esto y dejar la audición de una vecina que está haciendo su lección de piano, un colegio cercano de alumnos, un colegio primario, motitos, porque en Chivilcoy, como en todos los pueblos del interior hay muchas motitos de 48cc, bueno, al Director le gustó y quedó entonces sin música, es algo que me ha gustado.

[Proyección del minuto 00:35:18 al minuto 00:39:54 de "El Secreto de Sus Ojos" – Mezcla Final]

Los dialogos de Darín y Francella son de doblaje y el ladrido del perro no está en el Sonido Directo, se oye al entrenador que lo llama.

El perrito ése también fue una cosa que costó un triunfo, porque pasa por distintos ámbitos y cada ámbito tiene su propia cualidad sonora en cuanto a su ambiente, a su reverberancia. Una cosa es reverberar en el zaguán, otra es en la habitación, otra es...bueno, acá no se escuchó en 5.1, pero cuando pasa desde el surround hacia adelante como saeta persiguiendo al invasor, todo eso se hizo con muchos canales con distintas reverberancias que se iban abriendo, en fin, costó un triunfo.

Alejandro Seba: sobre el tema del Diseño Sonoro, yo tengo a veces como cierto prejuicio o algo de decir "bueno, el cine de hace 15 años atrás tenía menos trabajo de diseño", y hoy todavía veo películas donde el sonido funciona de manera lineal. De hecho la semana pasada ví una película que está ahora en cartel, hecha por un sonidista tradicional, donde el sonido está meramente como un esclavo de la imagen, que no está aportando profundidad, desarrollo, que no está predisponiendo al espectador a que perciba tal o cual cosa, y a mí me daba por pensar: ¿tendrá que ver con que los sonidistas tradicionales de Argentina siguieron una línea más conservadora?

José Luis Díaz: en parte sí, pero hay otra razón, que está en un artículo que está en mi página, el artículo se llama "*Diseñando una Película para Sonido*", es de *Randy Thom*, que es un tipo que tiene dos Oscar en Sonido, y él explica por qué muchas películas son "mono", entendiendo "mono" como pobremente narrativas desde el punto de vista del sonido. Hay grandes películas monoaurales en el pasado, pero de todas maneras hay muchos factores que co-ayudan a tener un sonido chato: el primero de todos es el Productor, el que hace el sonido es el Productor, él es el que decide la política de inversión respecto de este área, y si no le importa el sonido se va a reflejar en el presupuesto, en el tiempo que le asigna, y a quienes elige. Va a elegir algo que le genere la menor cantidad de problemas posibles y que en el menor tiempo posible tenga una película y "san se acabó". Hay muchas razones más, pero es un tema gigante.

MAS INFORMACIÓN DE JOSÉ LUIS DÍAZ OUZANDE

Página Web: www.jldiaz.com.ar

Algunos de sus Trabajos:

Las viudas de los jueves (2009) (ADR supervisor)
Tierra sublevada: Oro impuro (2009) (sound director)
Anita (2009) (sound)
El secreto de sus ojos (2009) (sound)
Los celulares (2008) (sound)
La ventana (2008) (sound)
High school musical: El desafío (2008) (supervising sound editor)
Rancho aparte (2007) (sound)
El pasado (2007) (ADR supervisor)
Aminga, de un pueblo a la ciudad (2007) (post-production sound)
El arca (2007) (sound)
Argentina latente (2007) (sound)
Gong (2007/I) (sound)
La antena (2007) (sound)
Amarre amoroso (2007) (sound director)
El camino de San Diego (2006) (sound)
"Vientos de agua" (sound) (14 episodes, 2006)
El ratón Pérez (2006) (sound)
El amor y la ciudad (2006) (sound)
El aura (2005) (supervising sound editor)
Mi primera salida (2005) (sound)
Piazzola en Buenos Aires (2005) (sound)
Tango, un giro extraño (2005) (sound)
Deuda (2004) (sound recordist) (sound)
Peligrosa obsesión (2004) (sound)
El perro (2004) (sound)
18-j (2004) (sound)
Luna de Avellaneda (2004) (sound)
La puta y la ballena (2004) (sound)
Kamchatka (2002) (sound director)
Historias mínimas (2002) (sound director)
Samy y yo (2002) (sound director)
El hijo de la novia (2001) (sound)
Las aventuras de Dios (2000) (sound)
Ojos que no ven (2000) (sound)
Plata quemada (2000) (sound)
Acrobacias del corazón (2000) (sound)
La edad del sol (1999) (sound)
Diario para un cuento (1998) (sound editor)
Secretos compartidos (1998) (sound)
Pequeños milagros (1997) (sound)
Cenizas del paraíso (1997) (sound)
El impostor (1997) (sound)
Despílate amor (1996) (sound)
Besos en la frente (1996) (sound)

MAS INFORMACIÓN DE JOSÉ LUIS DÍAZ OUZANDE

Página Web: www.jldiaz.com.ar

El dedo en la llaga (1996) (sound)
Carlos Monzón, el segundo juicio (1996) (sound)
Peperina (1995) (sound)
No te mueras sin decirme adónde vas (1995) (sound)
Cortázar (1994) (sound)
Of Love and Shadows (1994) (sound recordist)
Perdido por perdido (1993) (sound)
De eso no se habla (1993) (sound)
El lado oscuro del corazón (1992) (sound)
Un lugar en el mundo (1992) (sound)
La versión de Marcial (1991) (sound)
Naked Tango (1990) (production sound mixer)
Flop (1990) (sound)
País cerrado, teatro abierto (1990) (sound)
Le roi de Patagonie (1990) (TV) (production sound mixer)
Blauäugig (1989) (sound)
Eversmile, New Jersey (1989) (sound)
Últimas imágenes del naufragio (1989) (sound)
Los amores de Kafka (1988) (sound editor)
The Stranger (1987) (sound)
Debajo del mundo (1987) (sound)
Rage of Honor (1987) (production sound mixer)
Ubac (1987) (production sound mixer)
Balada para un Kaiser carabela (1987) (sound)
Hombre mirando al sudeste (1986) (sound)
Por una tierra nuestra (1985) (sound)
Esperando la carroza (1985) (sound)
Arden los juegos (1985) (sound)
Los chicos de la guerra (1984) (sound)
Los totos (1984) (sound)
Mercedes Sosa: como un pájaro libre (1983) (sound)
Martín choque, un telar en San Isidro (1982) (sound)
La conquista del paraíso (1981) (sound)
Bárbara (1980) (sound)

Algunos de los premios obtenidos por diferentes trabajos realizados:

2008. Ganador del **Cóndor de Plata** en la Categoría **Mejor Sonido** por "La Antena" (2007)
2006. Ganador del **Cóndor de Plata** en la Categoría **Mejor Sonido** por "El Aura" (2005)
2005. Ganador del **Cóndor de Plata** en la Categoría **Mejor Sonido** por "Luna de Avellaneda" (2004)
2003. Ganador del **Cóndor de Plata** en la Categoría **Mejor Sonido** por "Historias Mínimas" (2002)
2003. Ganador en el **Festival de Cine de la Havana** en la Categoría **Mejor Sonido** por "Plata Quemada" (2000)