

ENTREVISTA IBERMEMORIA

OCTUBRE 2020

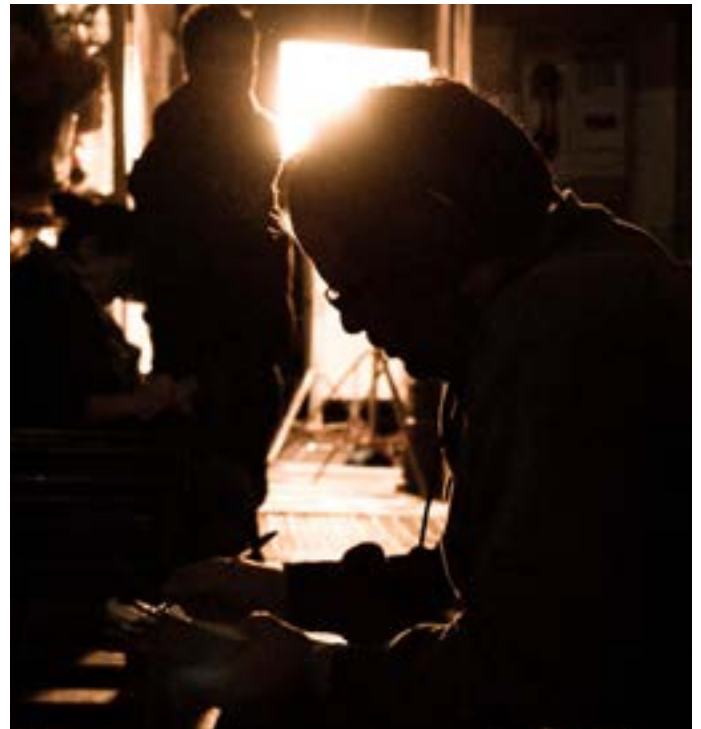
AXEL MUÑOZ BARBA: UN SONIDISTA EN BÚSQUEDA DEL SILENCIO



**HABLAMOS CON EL RECONOCIDO SONIDISTA
Y REALIZADOR DE CINE SOBRE SU EXPERIENCIA
CON LO SONORO. SOBRE LA HISTORIA DEL
SONIDO EN EL CINE Y SU TRABAJO.**

AXEL MUÑOZ BARBA: UN SONIDISTA EN BÚSQUEDA DEL SILENCIO

“...la gran paradoja del sonido en el cine es la búsqueda del silencio, es lo más valioso al momento de captar un diálogo o una escena específica; puesto que implica el estar atento también a todo lo que debe o debiera suceder en esa escena para que en la postproducción se equilibren los ambientes, fondos y todas las capas sonoras de esa misma escena que al filmar tuvimos que silenciar en un ambiente controlado. (...)



*E*n una charla con Axel Muñoz Barba, reconocido sonidista egresado de la carrera de realización cinematográfica del Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC), hablamos de cómo su carrera y trabajo en el cine iniciaron a través del mundo del sonido. Colaborador de películas en las que fue nominado en dos ocasiones a los premios de la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas (Premios Ariel), por su trabajo de sonido en el filme González (2014) y Un monstruo de mil cabezas (2015), ganó la estatuilla por su trabajo en Güeros (2014).

Noches de Julio (2019) es su primer largometraje como director, que, en sus palabras, es uno de los oficios que muchos realizadores en cine persiguen, pero al que se llega también por otros caminos, en su caso, a partir de la cercanía que tenía desde chico a la melomanía y a su gusto por leer sobre música. Como espectadores conocemos un poco del trabajo que se hace en una filmación, pero no imaginamos todas las acotaciones que existen en una producción; por ejemplo, Axel nos explica, en su experiencia como sonidista directo, que “...Mientras filmas debes pensar en ese mundo sonoro; debes proteger ese campo para poder explorarlo en la postproducción: a mí me sucedió, como realizador y sonidista, que esto se olvida y en la postproducción no hay un margen para esta parte tan importante. Yo lo veo de esta forma: si eres arquitecto y piensas una casa sin un patio o sin un dormitorio o un lugar de una construcción vas a dejar a esa familia o a quien habita ese lugar sin un espacio específico de recreo o que sea indispensable para que ese ambiente sea particular. Si durante el rodaje de una película no se considera al sonido como ese espacio indispensable, puede quedar una ausencia muy grande en la postproducción y en el resultado final.”



“Hay cosas que no se logran captar, incluso con micrófonos muy profesionales. Tengo una anécdota filmando en el desierto en Juárez en las afueras hacia la capital de Chihuahua por la frontera de Nuevo México, en el muro que en realidad es una reja donde el viento hace un sonido que me gusta mucho: un “chacoteo”, un chasquido metálico que se escucha llegar, como *tata-tata-tata* de los lejos, y que no pude grabar tal cual como lo escuché. Mi sueño sería dedicarme sólo a capturar ambientes de lugares inhóspitos o inhabitados y escuchar las diferencias sonoras entre selvas o lugares que no conozco.”

PROGRAMA IBERMEMORIA

El cine de terror y de suspenso atrapa a sus audiencias. Se sube el pulso, se pone la piel de gallina y hay quien se ha desmayado e incluso en algunas películas históricas de este género como "El Exorcista", había ambulancias afuera de los cines. A propósito de esto, Axel nos cuenta algo de su experiencia personal y de la historia de cómo la inventiva sonora atravesó el cine.

"Yo recuerdo que cuando era niño no podía ver "Halloween": lo intentaba y no podía, a pesar de que la pasaban en el Canal 5 en esta temporada todos los fines de semana. La primera vez que lo logré fue cuando decidí ponerle mute a la película y ahí descubrí que lo que me daba miedo era la música y el sonido, no Michael Myers. Y aunque está increíblemente filmada, es el sonido el que te atrapa.

Sergio Díaz, que trabajó en Roma de Cuarón, dice que para él el diseño sonoro es algo que no existe. Es decir, se trata de crear los sonidos de algo que no existe, que es el personaje, la escena o las necesidades del filme a partir de las posibilidades de la exploración sonora. Si tú ves en una película un personaje que está viendo la televisión, yo estoy obligado a poner el sonido de la televisión; eso sería lo más sencillo, pero en la exploración sonora o el diseño sonoro, sobre todo en el género de terror, pero en cualquier trabajo filmico, se trabaja con lo que no existe. Ejemplo: ¿cómo suena un fantasma, cómo suena una casa embrujada o una muñeca poseída? Nadie

tiene un referente a la mano, lo que lo vuelve un reto creativo para el sonidista, que además tiene que contemplar que el sonido se liga directamente con la emoción".

Axel, además de ser un realizador con una carrera reconocida hoy día, desde temprana edad se acercó a espacios donde lo sonoro tenía especificidades: nos cuenta como, en la preparatoria en el estado de Aguascalientes donde creció, se iba "de pinta" antes de la hora de salir con los amigos, a la biblioteca, un lugar donde habita el silencio, si lo ponemos en términos sonoros, para escuchar: iba a leer, entre otras cosas, la historia de Don Fernando Marcos, uno de los cronistas deportivos en México más reconocidos por su habilidad narrativa.

"Un día me metí a leer una biografía de un tipo que se llamó Don Fernando Marcos: cuando yo era niño, él era narrador en Imevision o TV Azteca, fue jugador en los 20 y luego fue árbitro para después ser uno de los cronistas de radio más importantes, por ejemplo, responsable de que quemaran el parque Asturias por no marcar una falta sobre el ídolo del momento. Don Fernando Marcos escribe en su biografía que para sacar una licencia de radio para locución, el examen final era que te inventaras una noticia de importancia mundial en 30 segundos: debías tener cultura general, vocabulario e inventiva. no sólo una voz entrenada."



“...Cuenta Fernando Marcos que, en el caso de los deportes, a los narradores les llegaba el resultado del partido por telegrama y los cronistas como Agustín González Escopeta o Paco Malgesto se sentaban frente al micrófono con un cronómetro (y tal vez un cigarrillo o un trago) y en cuanto les llegaba el telegrama que decía el resultado final, ellos ponían el cronómetro y se inventaban todas las emociones de la cancha, incluido el gol que marcaban en el minuto en que había sucedido. Al otro día, un partido fenomenal que había sucedido en la radio salía como algo mediano o aburrido en la prensa escrita, pero a la afición no le importaba pues existía esa costumbre de escuchar. En esa época ése era el estándar para la radio, como el de Orson Welles y La guerra de los mundos, y de esa escucha o incluso del mismo mundo del radio salieron muchos sonidistas que cambiaron la historia del mundo del cine. “

Dentro de la conversación, Axel nos traza la historia del diseño sonoro a grandes rasgos, donde sugiere varios ejemplos de cintas a las que te recomendamos poner atención también sonoramente:

“La primera vez que existió el concepto de diseño sonoro es con este filme y en las famosas escenas del Tiranosaurio Rex. ¿Cómo suena un gorila del tamaño de King Kong, o un dinosaurio peleando a mitad de Nueva York? Para esos monstruos se combinaron sonidos del rugido de un león y de un tigre que luego se invirtieron, marcando la pauta de cómo darle un nuevo significado sonoro a algo inexistente.”

“Las películas de ciencia ficción de los 50 y los 60, con todas las naves y los láseres espaciales sonando igual, resultan también parecidas entre sí, cuando a partir de nuevas tecnologías disponibles para el cine en los 70, aparece un mocoso a proponer una nueva ecúmene de sonidos para La Guerra de las Galaxias y le da la vuelta a todo lo establecido.”

PROGRAMA IBERMEMORIA

“También a mediados de los 70, cuando Walter Marchetti se inspira en el trabajo de Edgar Varese, de John Cage y la música concreta para incorporarlos a su práctica, sucede otro quiebre en la búsqueda de la sonoridad en el cine a partir de nuevos conceptos artísticos y filosóficos.”

“Peter Strickland en su película *Berberian Sound Studio* narra el viaje de un sonidista italiano que es contratado para hacer todo el diseño sonoro de una película de terror y es una película extraordinaria, porque ves al personaje crear el sonido desde cero y en realidad no vemos la película como tal que está sonorizando: vemos como el personaje se ve afectado por su trabajo, los sonidos y las cosas que va creando, como es un trabajo artístico de atención física, el de los *foleys de antes.”**

*C*omo sonidista directo, Axel tiene experiencia con todo tipo de micrófonos, herramientas, ha trabajado en grandes producciones y tiene un amplio archivo de grabaciones personales. Le pedimos, para cerrar esta conversación, que nos compartiera un recuerdo sonoro y una colección sonora imposible o ideal.

“Hay cosas que no se logran captar, incluso con micrófonos muy profesionales. Tengo una anécdota filmando en el desierto en Juárez en las afueras hacia la capital de Chihuahua por la frontera de Nuevo México, en el muro que en realidad es una reja donde el viento hace un sonido que me gusta mucho: un “chacoteo”, un chasquido metálico que se escucha llegar, como “tata-tata-tata” de los lejos, y que no pude grabar tal cual como lo escuché. Mi sueño sería dedicarme sólo a capturar ambientes de lugares inhóspitos o inhabitados y escuchar las diferencias sonoras entre selvas o lugares que no conozco.

Un recuerdo sonoro muy entrañable fue que la casa en la que vivía de niño en Aguascalientes, que era una casa grande, en la planta baja hasta el fondo estaba la cocina y arriba estaban los cuartos. Después de cenar y ya estar arriba en las habitaciones muchas veces se me olvidaba subir un vaso con agua, una costumbre tan arraigada que si no lo tomo antes de acostarme me cuesta dormir. Tener que bajar a la cocina con todo apagado era un escenario de miedo que además compartía con mi hermano: yo lo que hacía era bajar e ir prendiendo una luz a la vez, pero el problema era el regreso porque había que darle la espalda a la oscuridad. El truco que me reveló mi hermano mayor era gritarle a mi mamá (“Mammaaa” y ella contestaba “Mandee?”) y así, hasta que el sonido de su voz, que daba mucha paz, nos acompañara a salvo hasta el dormitorio.”

* Los denominados efectos de sala también conocidos como efectos foley son aquellos efectos que buscan la recreación de sonidos que por diversos motivos no fueron recogidos en el momento de la grabación de la escena. El término foley debe su nombre al neoyorquino Jack Foley, el cual desarrolló muchas de las técnicas que ahora se llevan a cabo en esa fase de la producción sonora.

