

## JORGE RODRÍGUEZ

### EFECTOS SALA



Empecé, como casi todo el mundo, haciendo cortometrajes. Y los sigo haciendo siempre que puedo. Trabajé en producción, atrezo y como ayudante de dirección. En uno de los festivales de Cine de Valladolid me hablaron de un curso de doblaje en la Escuela Oficial de Cine y me presenté. Me seleccionaron, me matriculé y estuve un año estudiando. Aprendí la técnica del doblaje y empecé a meter la cabeza por los estudios como actor, muy consciente de mis limitaciones de voz y de que no me gustaba demasiado.

Un día me equivoqué de sala y descubrí que estaban haciendo una película de Jorge Grau. No se me olvidará nunca. Era un copión en blanco y negro y sonaba todo, menos las voces y la música. Fue un momento mágico, un idilio, un flechazo. No veía nada porque la sala estaba a oscuras y le pregunté al técnico: «¿Cuánta gente hay ahí dentro?». Y me dijo: «Una persona sola». «¿Y hace todo eso? ¿Cómo lo hace?», le pregunté. Le pasaban un trozo de película y aquello empezaba a sonar. Veía que un grifo se abría y sonaba el chorro del agua. Entonces decía: «¿Con qué lo hace? ¿Tiene un grifo adentro?». Ahí pensé que tenía que aprender a hacer eso como fuera.

## ¿Cómo se hace el sonido del grifo en efectos sala\*\*?

Es muy sencillo. Con algún elemento que puede ser un vaso, echas agua sobre un recipiente o mueves el agua dentro de un barreño grande con la mano y, con el micro cerca, te produce un efecto que cubre esa imagen. Aunque ya no se hacen grifos. Ahora se montan con sonidos de archivo porque un grifo moderno, que tiene presión, no suena igual a un grifo antiguo, de los que caía un hilito de agua.

## ¿Cómo definiría su trabajo, cuándo empieza y en qué consiste?

Mi tarea es hacer, en una sala de doblaje y de sonorización, que todos los ruidos de una película sean creíbles. El cine es una inmensa fábrica de hacer mentiras creíbles, y yo participo poniendo todos los sonidos que puedan imitarse para que esa imagen que sale en pantalla sea convincente para el público.

## ¿Con qué elementos cuenta para ello?

Sobre todo, con un montón de imaginación. No hay reglas ni herramientas fijas, aunque hay trucos que todo el mundo conoce. ¿Con qué se hacen los caballos? Con cocos. Pero yo digo además que se pueden hacer con más cosas. Y lo divertido es buscar materiales nuevos, investigar. Por lo menos es lo que yo hago. Cuando hago un efecto sonoro me sucede una cosa que no sé si es buena o mala. Voy a poner un ejemplo: en una película salía un molinillo de café de aquellos antiguos, de los que utilizaba mi abuela. Es un sonido que tengo en mi cabeza. Pero como no tenía un molinillo de café, me inventé un sonido que funcionaba, que cubría perfectamente esa imagen y lo grabamos así. Al cabo de dos o tres meses, volví a tener otro molinillo de café en otra película y no recordaba con qué había hecho el anterior. Lo tuve que inventar de nuevo. Y si ahora me preguntan con qué

lo he hecho, ¡no me acuerdo! Inventar constantemente es lo más bonito de mi trabajo. Si todo estuviera encasillado no tendría tanta gracia.

Hay que buscar siempre la forma más eficaz. En una pelea de la realidad (si alguna vez han tenido la desgracia de presenciar una), un puñetazo no suena o suena muy poco comparado con cómo suena en el cine. O, al menos, en determinado cine. Porque no suena igual a un puñetazo en *El bueno, el feo y el malo*<sup>1</sup> o en una *western* cualquiera —donde una bofetada es como un trallazo que ocupa toda la pantalla—, que en un cine menos espectacular. Y en las películas de *Kung Fu...* ¿qué tiene que ver ese sonido con un golpe?! En esos casos se recurre mucho a sintetizadores y ese es un campo en el que no participo.

Lo mío es artesanía pura, ya que se pueden dar más matices. A mano no puedo hacer dos puñetazos ni dos pasos iguales porque cada vez piso diferente: más de lado o metiendo más el tacón. En el momento en que utilizas teclados, todo suena igual. Siempre uso una comparación: es como tocar un Stradivarius o imitar un violín con un teclado. Puede ser la misma partitura, pero el resultado es muy diferente.

## ¿Con qué herramientas trabaja?

Tengo varias maletas con cachivaches y trastos que, más que verlos, los oigo. Ya sé cómo suenan. Abres mi maleta, ves un montón de trastos viejos y dices: «Esto no sirve para nada». Pero yo sé lo que me puede valer para una determinada imagen y conjugo varias cosas. Una vez me robaron la maleta y el pobre ladrón se llevaría un chasco, pero a mí me hizo polvo. Entre muchas cosas aparentemente inservibles, a lo mejor llevaba un bolígrafo que estaba roto, pero a mí

---

<sup>1</sup> *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966), de Sergio Leone.

sólo me servía roto porque al golpear hacía un «crac» que era lo que yo necesitaba.

### **¿Ve primero la película para saber qué sonidos va a necesitar?**

Sí, me gusta verlas. Normalmente, antes de empezar a trabajar, me dan una copia en vídeo o voy a una proyección. Antes ni las veíamos porque no había tiempo. Ahora, en España se está empezando a tener en cuenta el sonido, que siempre hemos sido la parte más maltratada. Tenemos una herencia de 40 años de doblaje que ha hecho mucho daño, y sacar a flote el sonido directo\*\* como más válido está costando mucho.

(Luis García) Berlanga\* siempre ha doblado, pero intenta que sean los propios actores quienes se doblen a sí mismos. El gran fraude que ha habido en el cine español durante mucho tiempo es que se fabricaban estrellas que había que doblar porque no sabían ni hablar. Con el sonido directo el actor se la juega. Si no sabe hablar, no funciona. Y el director también porque tiene que hacer un *casting*\*\* y un reparto mucho más interesante.

### **¿Cuáles son los pasos para hacer los efectos sala?**

Veo un trozo de película. Si es una secuencia muy tranquila o sencilla, pueden ser tres minutos. Si tiene mucha acción o es muy compleja, un minuto o menos. Es lo que denominamos un «bloque de trabajo». Se proyecta ese bloque y lo veo con el técnico de sonido que me va a grabar y que yo diría que supone el 50 por ciento de mi trabajo, porque grabar efectos sala es mucho más complicado que grabar voces. Una voz puede subir y bajar, tiene inflexiones, puede gritar o susurrar; pero en el ensayo el técnico lo ve. En cambio, yo le pego muchos sustos porque así como hago una caricia, después hago un golpe seco y lo sorprendo. En el búmetro, que es lo que marca el volumen, la aguja se dispara y el técnico te dice: «¡Me has roto el

micrófono! ¡Hazlo otra vez!». Lo vuelves a hacer, el técnico toma sus precauciones y eso queda grabado. Cuando el técnico y yo lo vemos en pantalla y lo damos por bueno, pasamos al siguiente bloque.

Para hacer un golpe sobre una mesa que está repleta de cosas, grabo el golpe por un lado, porque tiene una ecualización, un tratamiento y un volumen determinados, y por otro lado, grabo el sonido de la taza de café, la cucharilla y la mesa. Son matices que le añades.

### **Para trabajar, ¿se hace un sinfín con la película?**

No, el sinfín se usa para doblajes porque son *takes*\*\* y los *takes* son más cortos. En mi trabajo se separa siempre en bloques, con cola de arranque y cola de salida. Para proyectar tres minutos no puedes hacer un sinfín, pero tampoco se puede hacer con un minuto.

### **¿Para cada efecto sonoro se trabajan varias pistas?**

Para algunos efectos sí y para otros no. El golpe en la mesa es un caso muy concreto. Supongamos que tenemos un encuadre cerrado, en el que sólo entra la mesa y dos personas. Si fuera un plano general, los matices se perderían. En ese caso, podría hacer al mismo tiempo el sonido de la mesa de al lado, pero iría en otra dimensión de plano sonoro.

Aprovecho cada pasada del bloque de película para hacer la mayor cantidad de sonidos posible. Luego tomamos todas esas bandas y las mezclamos. Es la mezcla de efectos sala, que es parecida a la mezcla final\*\* de la película, pero sólo con los sonidos que hemos conseguido hacer en la sala. A los técnicos de la mezcla final les envío, además del soporte grabado que hayamos utilizado, una hoja de mezcla (de mis mezclas), donde les cuento cómo he grabado los sonidos.



Javier Bardem como Romeo Dolorosa en *Perdita Durango*, 1997.

Por ejemplo, en *Perdita Durango*\*, que es una película con muchos efectos sonoros, trabajamos con nueve pistas de efectos sala. Entonces, al técnico que va hacer la mezcla final de la película, le envió una planilla para que sepa lo que hay en cada pista. Pongo, por ejemplo: Secuencia: cafetería; bloque uno. Pista uno: pasos de Perdita; Pista dos: pasos de Javier Bardem; Pista tres: pasos de la camarera; Pista cuatro: pasos de figuración\*\*. Aquí tenemos cuatro pistas sólo de pasos, en las que se pueden incluir los movimientos de la ropa, roces, si el personaje se sienta o si hay algo que valga la pena destacar.

Pista cinco: como Perdita no deja de fumar, tendremos un mechero con el que juega, además con las uñas golpea en la mesa, juega con el paquete de tabaco y toma y deja el vaso. Por lo tanto, tengo que hacer los efectos del mechero, las uñas, el tabaco y el vaso. Pista seis: Javier Bardem no fuma ni toma nada, pero tiene

un collar de cuentas de madera y cada vez que se mueve suena una barbaridad.

En la realidad tal vez no sonaría así, pero Álex de la Iglesia me dijo: «Quiero que el collar suene en todo momento porque tiene mucho protagonismo». Entonces, me invento un sonido para el collar y durante toda la película llevo una pista dedicada nada más que a ese collar. Cada vez que él se mueve y su collar se mueve, el collar suena. Luego, en la mezcla, pueden necesitarlo o no, pero si lo necesitan saben que ahí lo tienen. Pista siete: cacharros, trastos, vasos y cafés de la figuración. Pista ocho: en un momento, Javier se enfada y le pega un puñetazo a un tío que viene. Pista nueve: un puñetazo es un sonido muy particular y va a llevar un tratamiento muy particular al equalizarlo, al darle resonancia.

Además, Álex me dijo: «Quiero que en cada puñetazo suene el impacto, el cráneo dentro de la cabeza y, al mismo tiempo, el

hueso que cruje». Entonces pongo el puñetazo en dos pistas: en una pista un impacto, en otra un crujido de hueso y, si tuviera una tercera, el cráneo. Pongo una cosa en cada pista y juego con eso. También puedo dejar una pista limpia si no hace falta meter nada. Para conjugarlos tenemos que esperar a las mezclas, porque si lo dejo ya mezclado no les doy opción a modificarlo. Y si el director dice: «Quiero que suene más el hueso» y ya está mezclado, no se puede cambiar. Cuanto más desmenuzo los sonidos, más valor le estoy dando a cada uno y más se pueden potenciar en un momento determinado.

### ¿Cómo se trabaja la mezcla de efectos sala?

En una película como *Perdita Durango*, que tiene una banda de sonido muy importante, a lo mejor he hecho 20 bandas para hacer estas nueve pistas. En una película normal se hacen tres pistas, o seis si hay una secuencia complicada. Pero la forma de trabajo depende mucho del formato. Este diseño de nueve pistas corresponde a tres magnéticos\*\* de 35 mm con tres pistas cada uno. Hay películas que hacemos directamente en vídeo porque es más barato y más rápido. Hay pantallas grandes donde se proyecta la imagen digitalizada y lo ves bastante bien. No como antes, que se usaban proyectores de tubo y se veía muy difuso. Sincronizar\*\* con esa imagen costaba mucho. Tenemos que sincronizar lo máximo posible porque un error de dos fotogramas de desincronía se nota. Y con dos fotogramas estamos hablando de un doceavo de segundo. Tengo que trabajar con muchos reflejos.

### ¿Va sincronizando todos los sonidos directamente con la imagen?

Mientras la película va pasando, voy sincronizando las pisadas una a una. Si el personaje da un traspie, lo doy yo también. Y ahí paro o echo la película para

atrás. Con los pasos voy por ritmo y suelo dejarlos bastante clavados. Pero un puñetazo es más complejo: no lo puedo comprobar igual que las pisadas y si no queda bien, lo hacemos otra vez. Si un puñetazo suena muy bien pero lo he sincronizado mal, en vez de repetirlo, aprovechamos ese sonido moviendo la banda, la desplazamos y sincronizamos. Una vez que has empistado, ya no puedes hacerlo porque moverías todo.

Me consta que fuera no se trabaja exactamente así. En Norteamérica se graba sin imagen y se sincroniza en moviola\*\* o en ordenador. Buscan el buen sonido y después lo sincronizan. Aquí se hace de esta forma por economía: suplimos la falta de dinero con imaginación; somos mucho más artesanos. Sobre todo en sonido, porque en posproducción las películas están siempre sin presupuesto. En el momento de empezar un rodaje, el director de fotografía pide y se lo dan. En la posproducción yo pido y no me dan nada. Te dicen: «Píntalo, porque no hay».

Se han acostumbrado a que los que nos dedicamos a hacer efectos en este país, que somos poquísimos, hacemos milagros. Abrimos una maleta y de ahí sale todo. Pero puedes hacer milagros hasta cierto punto. Hay veces que puedes imitar un sonido, pero quedará mejor si lo haces con el elemento de verdad, y eso debe entregártelo el departamento de producción de la película, lo que no siempre conseguimos.

### ¿Influye el género de la película en la creación de los sonidos?

No tanto el género como la intención de la secuencia. En una secuencia determinada, unos pasos pueden ser mucho más protagonistas que en otra. O un sonido particular (un crujido al fondo, un vaso que cae y se rompe) puede justificar un montón de cosas. Eso me lo tiene que indicar el director, porque muchas veces yo no lo sé. Tam-

bién me debe indicar si hay un ruido en *off* que, como yo no he leído el guión, no puedo saber si existe. Ahora escuchamos los diálogos del sonido directo, lo que es una buena referencia, pero antiguamente todo lo que teníamos era una imagen muda y había que ponerle sonido a todo.

### **¿Se suelen rescatar efectos sala de la toma de sonido directo?**

Se salvan algunas cosas en algunos casos y en películas determinadas. Podemos rescatar el sonido directo si es muy bueno y en secuencias donde no hablan los actores. También podemos dedicarle una pista a lo que rescatamos del sonido directo y eso, unido a lo que yo hago, nos da el conjunto. Es como rellenar un crucigrama: «Esto lo tomo de aquí, esto lo hago yo, aquello lo pondrán luego». Y conjugando todo eso se hace la banda sonora. El ambiente de pajaritos que pone uno, el aleteo del pajarito que hago yo, más el «pío pío» que nos vale del sonido directo, con todo eso junto funciona el pajarito. Por eso es necesario saber siempre qué aportan los demás.

Es muy importante hablar con el director, porque vamos a hacer lo que él quiera. El cómo lo hacemos es otro paso. El montador de sonido me dirá: «Haz lo que puedas, que no tengo nada» o «no te preocupes que lo tengo yo» o «hazme el aleteo, que no tengo más que el “pío pío”».

### **¿Cuántas jornadas trabaja para hacer los sonidos de una película?**

Lo habitual son seis o siete jornadas. En películas muy sencillas puedes hacerlo incluso en menos de cinco y en *Perdita Durango* estuvimos 24 jornadas porque era muy complicada de sonido. Nuestra jornada es de seis horas y media.

### **¿Hay algún sonido que al descubrirlo haya sido una sorpresa?**

De esos que dices: «¡Mira como sueña!», se descubren todos los días. Me paso

el tiempo buscando cosas nuevas, muchas veces porque en la maleta no tengo nada que realmente me pueda producir determinado efecto de sonido. En el estudio me verás por los sitios más raros buscando: en la cafetería, en el garaje, detrás del estudio. O me voy al mercado de al lado a buscar un repollo para darle golpes, porque se me ocurre que con un repollo puedo conseguir un sonido muy parecido a la realidad que está saliendo en la pantalla. Utilizo bastantes hortalizas. Siempre digo que las películas de Álex de la Iglesia, que son muy violentas, son muy alimenticias porque para hacer los sonidos utilizo muchas cosas que servirían para comer. ¿Qué cruje como el hueso de un hombre? Pues el hueso de un animal. Entonces te vas a comprar algún bicho por ahí y lo haces crujir. Si funciona, va a estar bien.

### **¿Cómo ha trabajado con Álex de la Iglesia?**

Trabajé en *Mirindas asesinas\**, pero entonces no vino al estudio. Le conocí en *Acción mutante\** y tardé dos días en enterarme por dónde iba: no le entendía, teníamos un problema de comunicación grave. Primero, porque era su ópera prima y él no sabía hasta dónde podía llegar yo. Por lo tanto, no sabía hasta dónde me podía exigir. Como él no se atrevía a decirme, yo tampoco sabía qué quería que le diera. Ahora ya no porque somos amiguetes, pero al principio tenía un comportamiento muy tímido. Eso pasa normalmente con los nuevos realizadores porque al desconocer el campo del sonido, no saben hasta dónde puedes llegar. Pero se aprende. A todos los niveles, la práctica es lo que te enseña.

Las películas de Álex son en general muy complejas de sonido. Después de trabajar con él dices: «A partir de esto, todo es fácil». Te exige mucho, sabe muy bien lo que quiere y eso es maravilloso. Lo peor que te puede pasar es que un direc-

tor no sepa lo que quiere. Y, como no lo sabe ni él, entonces duda y te vuelve loco. Con Álex trabajo del siguiente modo: veo la película con él y me hace algunas indicaciones (como la del collar). Ya sabe por dónde voy y confía plenamente en mí, lo cual siempre le he agradecido mucho. En las películas que he hecho con él, nunca me ha tocado el mismo técnico de sonido, con lo cual antes de empezar a trabajar hablo con el técnico y le digo: «Olvídate de todo lo que has hecho hasta ahora. Esto es diferente».

### **¿Ha grabado sonidos para archivo o hace siempre todos los sonidos?**

Son todos nuevos, no guardo nada. En la época en la que no se hacía sonido directo y se sacaba todo de archivo, tenía un archivo en cinta de siete y medio (cinta magnetofónica), pero ya no lo tengo. Entonces salía muy barato sonorizar una película: no se contrataba a un técnico de sonido y tampoco se trabajaba en estéreo, sino en mono, con lo cual era más barato todavía. Quizá por eso se sigue creyendo que los de sonido nos arreglamos con muy poco dinero. Pero ahora el sonido necesita muchísimo más presupuesto.

El cine es imagen y es sonido. Son los nuevos realizadores quienes están dando importancia al sonido, y en eso sí que tenemos que estar muy agradecidos por el bien del cine. Si te dedicas al sonido, o a lo que sea dentro del cine, lo primero que tienes que hacer es amar el cine. Si amas el cine, trabajarás bien en lo que sea.

### **¿Trabaja mucho con directores noveles y en cortometrajes?**

Siempre estoy enrollado con gente, con cortometrajes y demás. Muchas veces me llaman para hacer los efectos sala de un corto y, como nunca tienen dinero, les ayudo. Hago las películas y les cobro tres pesetas. Les cobro siempre y les digo: «Te tienes que acostumbrar a esto porque si tú

no me pagas no me puedes exigir que llegue a la hora ni nada porque no tienes fuerza. Me vas a pagar la gaseosa o el taxi, pero me pagas. De otra forma, no me exijas». Es diferente que tú seas mi amigo. Yo por mi amigo dejo la vida, pero estos me han llamado para que los saque de un apuro. Es una filosofía que hay que aprender. En un rodaje de verdad, o en cualquier otro ámbito, si no le pagas a la gente, no puedes pedir nada.

### **¿Hay algo que le interesaría destacar del cine español?**

En este país el cine está subvencionado, y no sé hasta qué punto es bueno. Es una idea que siempre ha defendido Berlanga. Desde que recuerdo, le he oído decir que el gran error del cine español es depender del Ministerio de Cultura y no del Ministerio de Industria. Es su gran batalla, pero está como predicando en el desierto y nadie le ha hecho caso. Se está hablando de proponer que la gente invierta en el cine. Invertir en cultura, montar productoras como negocio, puede ser también interesante. Luego te ocuparás de contratar a gente interesante, y no sólo neófitos porque te vayan a dar una subvención. No estoy en contra de las subvenciones, en absoluto. Pero basar una producción cinematográfica nacional exclusivamente en subvenciones me parece un error. Tiene que haber ayudas al cine por el sólo hecho de ser cultura. Y a la cultura hay que ayudarla, pero no me parece correcto que se base exclusivamente en eso.

Madrid, agosto de 1997

### **Filmografía esencial**

#### **Efectos sala**

- 1978 *Flor de otoño*, de Pedro Olea.
- 1980 *Pepi, Luci, Bom y otras chicas del montón*, de Pedro Almodóvar.

- 1982 *Laberinto de pasiones*, de Pedro Almodóvar.
- 1982 *La plaza del diamante*, de Francesc Betriú.
- 1982 *Le llamaban J. R.*, de Francisco Lara Polop.
- 1983 *Las bicicletas son para el verano*, de Jaime Chávarri.
- 1983 *El pico*, de Eloy de la Iglesia.
- 1986 *Angustia*, de Bigas Luna.
- 1986 *Tiempo de silencio*, de Vicente Aranda.
- 1986 *La vida alegre*, de Fernando Colomo.
- 1987 *Moros y Cristianos*, de Luis García Berlanga.
- 1990 *Makinavaja, el último chorizo*, de Carlos Suárez.
- 1990 *Yo soy esa*, de Luis Sanz.
- 1991 *Amo tu cama rica*, de Emilio Martínez Lázaro.
- 1991 *El día que nació yo*, de Pedro Olea.
- 1991 *Salsa rosa*, de Manuel Gómez Pereira.
- 1991 *Tacones lejanos*, de Pedro Almodóvar.
- 1992 *Dime una mentira*, de Juan Sebastián Bollaín.
- 1992 *La leyenda del Viento del Norte*, de Maite Ruiz de Austri y Carlos Varela.
- 1992 *Sublet*, de Chus Gutiérrez.
- 1992 *La vida láctea*, de Juan Estelrich Jr.
- 1992 *Acción mutante*, de Álex de la Iglesia.
- 1993 *La madre muerta*, de Juanma Bajo Ulloa.
- 1994 *Los peores años de nuestra vida*, de Emilio Martínez Lázaro.
- 1995 *Cachito*, de Enrique Urbizu.
- 1995 *El día de la bestia*, de Álex de la Iglesia.
- 1996 *Hola, ¿estás sola?*, de Icíar Bollaín.
- 1996 *Bwana*, de Imanol Uribe.
- 1996 *Fotos*, de Elio Quiroga.
- 1996 *Libertarias*, de Vicente Aranda.
- 1996 *Tengo una casa*, de Mónica Laguna.
- 1996 *Mirada líquida*, de Rafael Monleón.
- 1996 *Niño nadie*, de José Luis Boureau.
- 1997 *Carreteras secundarias*, de Emilio Martínez Lázaro.
- 1997 *Corazón loco*, de Antonio del Real.
- 1997 *Dame algo*, de Héctor Carré.
- 1997 *Paisaje de mujer con hombre al fondo*, de Manane Rodríguez.
- 1997 *Perdita Durango*, de Álex de la Iglesia.
- 1997 *Sin querer*, de Ciro Cappellari.
- 1998 *99.9*, de Agustín Villaronga.
- 1998 *Agujetas en el alma*, de Fernando Merinero.
- 1998 *La novia de medianoche*, de Antoni Simón.