

IMAGEN SONORA

EL OÍDO QUE MIRA Y EL OJO QUE ESCUCHA

¿Cuál es el sonido y la imagen de una emoción?

¿Es posible concebir un sonido y una imagen como una unidad indivisible, como elementos que en el proceso de creación siempre deban ser utilizados en conjunto, en tándem? Es decir, en una permanente convivencia.

El proyecto que propongo consiste en presentar, a través de un nuevo formato de registro y edición, diversos cortos de carácter audiovisual que nos permitan definir distintos espacios y sus historias. En este caso, la idea se centra en identificar, en principio, cuatro lugares que representen de algún modo la ciudad de Madrid. Sitios emblemáticos de su identidad. Serán espacios que ofrezcan elementos singulares y definan tanto el presente como la memoria de la ciudad (ya sean abiertos o cerrados, relacionados con su gente, su movimiento, su cultura, etc.). El Parque de El Retiro, la estación de Atocha, el Museo del Prado, el Mercado Central, la Puerta del Sol o el aeropuerto de Barajas son ejemplos del tipo de lugares a los que nos referimos.

Para abordar este nuevo formato he creado un protocolo.

El concepto básico es que cada imagen capturada lleve asociada su sonido correspondiente. O, si se prefiere, que cada sonido se vea representado con la imagen del lugar, objeto o sujeto que lo emitió. Ya sea en plano general o en primer plano, cada toma implicará el registro simultáneo de imagen y sonido.

Por lo tanto, de ahora en más, cuando hablemos de “registrar” o “capturar”, será siempre con la conciencia de que nos referimos a filmar imagen y grabar sonido al mismo tiempo.

Para este proyecto se conformarán varios equipos.

Cada uno estará compuesto por un músico (que trabaje en Logic, Pro Tools o Ableton), un director (que también edite en Premiere, Final Cut o Avid) y un guionista.

Cada equipo contará con la asistencia y supervisión de un maestro designado, además de mi propia supervisión.

PRIMERA FASE (1)

Captura del paisaje sonoro

Partiendo, de forma aproximada, de la idea de Murray Schafer sobre el paisaje sonoro, la primera fase del proyecto consiste en registrar el ambiente general de una locación: el registro visual panorámico del lugar y su hábitat sónico.

Esta etapa implicará, en algunos casos, registrar el mismo sitio en distintos momentos del día. El Parque de El Retiro al amanecer, silencioso y con el canto de los pájaros, no es el mismo que un domingo por la tarde, repleto de gente, niños, vendedores y músicos. Esta primera captura será entonces del paisaje sonoro, acompañada de planos generales tomados desde diversos ángulos. Es fundamental preservar la identidad de los espacios, de manera que se establezca una relación perceptible con la ciudad. Cada espacio tiene sus propios sonidos identitarios, que pertenecen tanto al presente como a la historia del lugar.

Un espacio no se reproduce solo como la suma de sus componentes, sino como una reconstrucción emocional y subjetiva. Así como se

puede reconocer un lugar por su olor, también podemos evocarlo a través de sus detalles sonoros y visuales.

SEGUNDA FASE (2)

Captura de elementos particulares

Este paso consiste en identificar, dentro del espacio elegido, elementos específicos: objetos, personas, animales, etc. Aquí es donde tanto el ojo como el oído nos ayudarán a encontrar aquellos elementos que luego serán registrados. Los primeros planos (visuales y sonoros) son las capturas deseadas.

En Atocha, por ejemplo, puede ser un reloj o un altavoz; en El Retiro, un pájaro, pasos sobre el pedregullo, un vendedor gritando; en el Mercado Central, un cuchillo afilándose, una balanza siendo cargada. Cada toma, cada primer plano, con su sonido particular. Aquí el oído del compositor tiene la misma función que el enfoque de una cámara: decide en qué concentrarse. El ojo del director determinará cómo filmar cada uno de esos eventos, y el guionista aportará su mirada narrativa para reflejar el alma del lugar.

La atención juega un rol fundamental en varias etapas del proyecto, y esta es una de ellas.

El proyecto es, ante todo, un trabajo en equipo, donde las ideas y disciplinas convergen y se superponen.

El director escucha, el músico observa, el guionista organiza y da sentido.

TERCERA FASE (3)

Composición y concreción de la pieza

Entramos ahora en la fase donde converge lo capturado con lo que será creado en el estudio de edición visual y musical.

La idea es partir del registro original del paisaje sonoro: una panorámica visual y auditiva del lugar. De una captura de, digamos, una hora, se seleccionará un fragmento de entre 2 y 8 minutos.

El criterio será encontrar el segmento que contenga los momentos más ricos e inspiradores para continuar la composición. Esta selección exige una actitud contemplativa, un ejercicio de escucha atenta y mirada abierta, que nos permita ver lo que oímos y oír lo que vemos como si se tratase de una obra de arte. Un modo de resignificar lo cotidiano a través de una nueva forma de interpretar nuestro hábitat.

La selección de este fragmento implicará encontrar los eventos visuales y sonoros que servirán de disparadores para la pieza. Cada equipo, con su interpretación subjetiva, decidirá cómo continuar esa construcción, incorporando también las capturas de elementos particulares registradas en la fase anterior.

En caso de haber registros del mismo sitio en distintos momentos del día, se podrán combinar siempre dentro del límite de duración establecido.

Por ejemplo:

Supongamos que se eligen 7 minutos de El Retiro. La pieza comienza con los planos panorámicos y el ambiente sonoro. Luego, en la segunda fase, se incorpora un loop de los pasos de un joven sobre el pedregullo. A los 30 segundos, una paloma cruza el cuadro y decidimos acentuar ese momento con un arpegio de guitarra grabado en estudio. También se suma una fuente registrada visual y sonoramente. Así se construye la pieza: con nuestras propias capturas.

Nada impide que un compositor trabaje únicamente con los sonidos registrados, sin añadir instrumentos. Pero también existe la posibilidad de que se inspiren composiciones nuevas a partir de lo capturado, de la vivencia del lugar y de la memoria emocional que el equipo traiga consigo.

Una regla clave del protocolo: salvo lo que se componga y grabe luego en estudio, todo material capturado debe verse y escucharse. Una imagen puede aparecer sin su sonido al inicio, o un sonido sin su imagen correspondiente, pero en algún punto de la pieza ambos deberán ser revelados.

Ejemplos:

- Un loop sonoro recurrente que recién en el minuto 4 descubrimos que proviene de una mujer sentada en un banco alimentando palomas.
- Una toma muda de un altoparlante en Atocha que recién al final emite el anuncio de un tren.

La estética de filmación y de composición, siempre respetando el protocolo, es totalmente libre. Las imágenes pueden tener la pureza fotográfica de un “Chivo” Lubezki o ser procesadas. El proyecto puede estar en color, blanco y negro, film, video, etc. La música puede pertenecer a estilos clásicos, populares, electrónicos, experimentales, etc.

El papel del guionista será el de articular entre el director y el compositor. Buscará elementos narrativos en cada lugar. Cada espacio está habitado por personas, animales, incluso objetos que pueden adquirir protagonismo. La luz del sol, su cambio de intensidad y color, puede contar una historia. Si es necesario, el guionista podrá crear intervenciones narrativas a través de actores o figurantes.

Una vez conformados los equipos y seleccionados los lugares, se realizará una reunión creativa para definir la visión inicial de cada proyecto. Puede optarse por una representación emocional y subjetiva del espacio, por narrar una historia concreta, o por explorar una estética onírica. También se podrá ajustar esa visión una vez completadas las fases 1 y 2.

RESUMEN

La idea es generar una manifestación creativa que denominamos **IMAGEN SONORA**. En este caso, la pieza estará basada en un lugar representativo de la identidad madrileña. Esta IMAGEN SONORA no será un spot turístico, sino una obra artística creada por el equipo.

Dado su carácter experimental, el protocolo tiene cierto grado de flexibilidad. Seguramente surgirán dudas conforme avance el desarrollo. Todo será evaluado.

Gustavo Santaolalla

Marzo 2024

ANEXO 1

Por el momento, queda abierto el tema técnico relacionado con la sincronización de imagen y sonido para la **TERCERA FASE (3)**. Este punto está en proceso de evaluación y pronta resolución.