

# MARIO MARTÍNEZ COBOS

## DISEÑADOR DE SONIDO EN CINE

Por Nizarindani Sopeña



CREATIVO, ALEGRE Y AMABLE. CON ESTAS TRES PALABRAS PUEDE DESCRIBIRSE A ESTE ESPECIALISTA DEL AUDIO PARA CINE ORIGINARIO DEL DISTRITO FEDERAL PERO RADICADO EN GUADALAJARA. EGRESADO DEL CENTRO DE CAPACITACIÓN CINEMATOGRÁFICA (CCC), MARIO TUVO SU PRIMERA OPORTUNIDAD COMO EDITOR DE SONIDO EN LA CINTA *BAJO CALIFORNIA: EL LÍMITE DEL TIEMPO*, DIRIGIDA POR CARLOS BOLADO EN 1998, Y DE AHÍ, SU VERTIGINOSA CARRERA HA INCLUIDO PELÍCULAS COMO *EN EL PAÍS DE NO PASA NADA*, *EL CRIMEN DEL PADRE AMARO* Y *KILÓMETRO 31*, ENTRE MUCHAS OTRAS. ES POR ESTAS DOS ÚLTIMAS QUE MARIO FUE RECONOCIDO CON ARIELES AL MEJOR SONIDO POR LARGOMETRAJE, Y PARECE SER QUE ES EL INICIO DE UN LARGO Y FRUCTÍFERO CAMINO, EN UN MEDIO QUE TODAVÍA TIENE MUCHO POR ANDAR.

### ¿Cómo decidiste estudiar, dedicarte al cine y luego especializarte en diseño sonoro?

“Desde la secundaria ya tenía la inquietud de estudiar cine, busqué escuelas y encontré el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (de la UNAM) y el CCC, que es donde estudié. Ya adentro de la carrera me metí en muchas especializaciones: cinefotografía, edición, dirección y sonido, entre otras. Pero la verdad mis compañeros me llamaban mucho como sonidista para sus cortometrajes, y ahí adquirí mucha experiencia. Mi primer acercamiento profesional en el medio se dio desde que estaba estudiando el tercer año de cine, primero como cañista (*boom man*) y después como editor de sonido para algunas películas. El primer corto en que me pagaron fue uno de Óscar Blancarte (*Un boleto para soñar*, 1998). La verdad no sabía mucho, hasta ese momento en la carrera nos enseñaban más de sonido directo que de otra cosa, así que yo aprendí otras cosas por mi cuenta. Fue muy duro enfrentarme a gente con mucha experiencia, pero a la vez bonito porque el formato *Dolby Digital* en 5.1 acababa de entrar a México y había una gran discusión sobre cómo se debería mezclar, así que estar dentro de este proceso fue muy enriquecedor. De ese corto me llamaron para ser asistente de edición en algunos largos, y de ahí empecé como editor de sonido”.

### ¿Quiénes han sido los maestros e influencias más importantes para ti?

“Tuve varios maestros importantes durante mi estancia en el CCC de quienes aprendí mucho acerca de la actitud hacia el trabajo y el gusto de experimentar cosas nuevas. Mis maestros principales en la escuela fueron Nerio Barberis y Samuel Larson, pero también tuve algunos cursos con Michel Fano (compositor y diseñador de sonido, catedrático de la Escuela de Cine de San Antonio de los Baños Cuba), y Morten Holm (Sonidista de filmes

de la escuela *Dogma* como *La celebración*, 1998). Considero también que he sido influenciado mucho por Walter Murch, gracias a sus trabajos como *La conversación* (dirigida por Francis Ford Coppola en 1974) o *Apocalypse Now* (también de Coppola, de 1979), pero sobre todo por todos los artículos y publicaciones que ha escrito, ya que es una persona que le gusta teorizar sobre el sonido y el efecto de su relación con la imagen”.

### ¿En qué momento de tus estudios en el CCC comenzaste a practicar diseño sonoro? ¿Cómo empezaste a tener tus primeras oportunidades laborales en el medio?

“Desde el segundo año de la carrera tenía esa inquietud, pero no fue hasta el año siguiente, cuando me invitó Rigoberto Castañeda (que años después, en 2007, dirigiera *Kilómetro 31*) a trabajar en su primer corto llamado *Necrofilia*. Ahí fue donde aprendí a usar *Pro Tools*. Trabajamos todo en el estudio del CCC, y lo mezclamos en la sala de mezcla de los Estudios Churubusco (la anterior a la *THX*), en *Ultra Stereo* (sistema de sonido cinematográfico que se desarrolló alrededor de 1984, para competir con el formato predominante en ese momento, *Dolby Stereo*). A partir de este corto, fue que me empezaron a llamar para trabajar en postproducción de sonido”.

### ¿Qué importancia tuvo para ti y qué aprendizaje tuviste de *Bajo California: el límite del tiempo*?

“Creo que es normal que en los primeros trabajos se aprenda mucho más que en los que vienen después, porque al no saber mucho se absorbe como esponja lo que venga. Sin embargo, en este caso fui afortunado al trabajar con Carlos Bolado, ya que esta película representaba un reto creativo muy fuerte para todos y sobre todo para él mismo, así que el grado de exigencia era tremendo, él tenía siempre una opinión, y explicaba con mucho detalle las razones por las que quería tal o cual sonido. Me di cuenta de la responsabilidad que hay que tener en este sentido, para no cambiar la idea del director, y que si se hace hay que estar consciente de ello”.



Miguel Hernández con Mario

## ¿Cuál consideras que ha sido el avance tecnológico en edición de sonido en cine y por qué?

“Primero que nada la evolución de Pro Tools (y los demás programas de edición de sonido), ha sido crucial para nuestro trabajo como editores y diseñadores. Las primeras versiones eran muy limitadas, con pocos *tracks*, poco espacio en disco duro y mucha inestabilidad. Estos avances han llegado hasta la mezcla: antes se hacía desde cintas de 8 tracks (*DA-88*, *ADAT*), y ahora puede hacerse desde Pro Tools, con muchas más pistas, e incluso hemos llegado a un punto en la tecnología en que con un solo cable se pueden enviar a la consola hasta 64 canales digitales (como en la *C-300* de **Solid State Logic**). Las herramientas de mezcla y automatización son mejores cada vez, y ahora encontramos salas de mezcla THX basadas en Pro Tools, y este mismo programa se ha vuelto mucho más accesible, tanto, que hoy prácticamente cualquiera puede editar en su casa en una computadora portátil (yo mismo lo hago). Otro avance muy importante es el de la calidad de imagen a través de la computadora, ya que antes era imposible o muy costoso. En conclusión, ahora es más fácil la parte técnica, pero lo difícil es estar a la altura en calidad, ya que el grado de exigencia siempre aumenta”.

**En cintas como *Ausencia* pudiste ser el responsable tanto del sonido directo, como de la edición y diseño de audio. ¿Esta es la mejor forma de trabajo para ti? ¿Cómo concilias los distintos conceptos que en tu área puede haber, por ejemplo, con el director o el creador musical, y cómo te relacionas con ellos?**

“La gran ventaja de participar en varias disciplinas dentro de un mismo proyecto es que se puede preparar el camino para lo que sigue. En el sentido creativo eso es muy bueno, ya que se tiene una capacidad de decisión basada en más elementos. Por ejemplo, uno mismo puede probar si una secuencia funciona con música o sólo con efectos de sonido en vez de dejar la decisión hasta la mezcla, y no sólo eso, sino que también se puede manejar el tiempo de la imagen en pantalla, ya que tal vez la secuencia funciona sin música pero

durando menos tiempo. Este tipo de trabajo me resulta mejor, puesto que considero que el concepto general de la película queda más limpio y claro. La posibilidad de colocar la música y poder ubicarla en la posición perfecta crea una sensación increíble de certeza. En este sentido es muy importante que el director dé tiempo y espacio para llegar libremente a estos resultados. En *Ausencia* esto se dio muy bien pero también tardamos más tiempo en terminar.

Con la música es algo diferente, casi siempre los músicos trabajan solos, guiados por las indicaciones del director. Aquí me parece importante tener un acercamiento con ellos, sobre todo en la dinámica emocional de la música. Los compositores deben entender que trabajan al servicio de la dramaturgia de la película y que no sólo componen una pieza. Me ha tocado intervenir en este sentido varias veces y el resultado ha sido satisfactorio. Como un ejemplo está el documental *1973* de Antonino Isordia, en el que la música (*score*) fue compuesta en una suerte de improvisación de un trío de jazz en el estudio. Se creaban cosas que después tenían que repetir con variantes en otras partes de la película, todo bajo la supervisión del director y mía, lo que construyó una clara evolución dramática y sonora en ella”.

**Como parte del cuerpo docente de la Universidad de Guadalajara, en tu opinión, ¿cuál es la mejor forma de enseñar y aprender el sonido para cine? ¿Qué cambiarías en este sentido?**

“Creo que lo mejor para aprender es practicar, echar a perder y seguir practicando. Por supuesto se necesita una guía teórica, pero llega un momento en que se deben poner las manos en la masa. Considero que es importante que las escuelas de cine tengan muchos equipos para que los alumnos los utilicen, cosa que en postproducción es algo difícil de encontrar, aunque el CCC ya tiene un adelanto en este sentido, ya que cuenta con una sala con 15 computadoras con lo que se puede tener un alumno por equipo y aminorar el tiempo de aprendizaje, sin embargo, todavía se debe hacer algo para empujar a los alumnos a que se especialicen en esta rama del cine tan poco concurrida. También hay que ver (y escuchar) mucho cine en las salas cinematográficas, no sólo en casa, y tratar de ver el cine mexicano y de otros países además de Hollywood.

Lo que es un hecho, es que el diseñador de sonido debe tener conocimientos teóricos de cine, ya que no es sólo el sonido lo que se hace, sino que se trata de contar la película con todos los elementos disponibles”.



En locación, con Patricia Llaca

**¿Cómo describirías tu trabajo en *El Crimen del Padre Amaro*, y en otra película de diferente temática como *Kilómetro 31*?**

“Como concepto *El Crimen*... no tuvo demasiados problemas en crearse, al ser una película de cierta manera realista. El reto fue más bien por el lado de los ambientes y la incorporación de la música. El *score* fue compuesto por Rosino Serrano y la música incidental eran canciones que provenían de discos. Recuerdo por ejemplo, en una secuencia en que accidentalmente se tocaban las manos los protagonistas, tardamos varios días en colocar una música de un radio lejano, ya que todas las canciones que poníamos parecía que acentuaban la acción de los personajes, como sus manos tocándose y sus miradas, y la idea era que ningún sonido hiciera obvia la acción. En *Kilómetro 31*, en cambio, la idea era crear una atmósfera que fuera propicia para este relato, en el que intervenían espíritus y fantasmas en la realidad de un grupo de personas, así que uno de los retos era poder crear los silencios para subir la tensión en ciertos momentos y realizar sonidos que sin ser chuscos pudieran parecer sobrenaturales. Lo más difícil fue hacer y

procesar las voces de los espíritus y fantasmas. Yo tenía grabaciones de un niño que cantaba, reía y suspiraba, hechas especialmente para la película. También los actores, además de sus diálogos, grabaron gritos y diálogos de otros fantasmas”.



**Hablando de equipamiento técnico. ¿existe algún equipo en especial con el que trabajes mejor? ¿Cuál es?**

“Para editar uso Pro Tools, porque es un estándar en los estudios grandes de mezcla en México, aunque obviamente hay que estar preparados en otros tipos de herramientas que son excelentes. Para la mezcla estoy muy acostumbrado a usar consolas Solid State Logic, cuyo procesamiento digital es muy bueno, y la automatización es estable”.

**¿Qué elementos rescatarías del medio del diseño sonoro para cine en México y qué mejorarías?**

“Me parece que en México nos la hemos arreglado con presupuestos muy bajos, y hemos aprendido a ser muy creativos con pocos elementos. Eso es una gran virtud, ya que ponemos mucho empeño a nuestro trabajo y eso se nota a la larga. Algo que me parece muy importante mejorar sería la proyección de las películas porque los exhibidores no tienen el cuidado necesario. Para empezar contratan gente sin experiencia en proyección y dejan siempre el sonido muy bajo, o los equipos de amplificación están sin calibrar, y en ocasiones hay bocinas que no suenan. Todo esto hace que nuestro cine quede en desventaja porque los diálogos no se entienden y no hay subtítulos, y el público se va de las salas con una idea errónea acerca de la calidad del cine mexicano”.

**En tu opinión, ¿qué características deben tener los interesados en el diseño sonoro y la edición para realizar buenos proyectos?**

“Creo que primero que nada hay que ser responsable y trabajador; eso abre las puertas para que los productores y directores nos confíen sus películas. En esa medida se tendrán mejores proyectos y la posibilidad de realizar un buen proyecto crece. Por otro lado, como ya lo dije, hay que estudiar mucho y estar siempre actualizado tecnológicamente y artísticamente”.

Para Mario Martínez Cobos, los premios y reconocimientos que ha recibido de parte del mismo medio en el que trabaja son muy gratificantes, pero también encierran un importante desafío: “El hecho de ganarlos hace que me esfuerce en superarme y nunca dar un paso hacia atrás, y mi obsesión es que en cada película que trabajo, el sonido sea mejor”.