

Universidad de Lima  
Facultad de Comunicación  
Carrera de Comunicación



# **Trabajo de arte Foley para banda internacional en el cine peruano**

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en  
Comunicación

**Alvaro Martin Aparicio Pajares**

**Código 20061333**

**Asesor**

Rosa María Oliart

Lima – Perú

[15-02-2022]

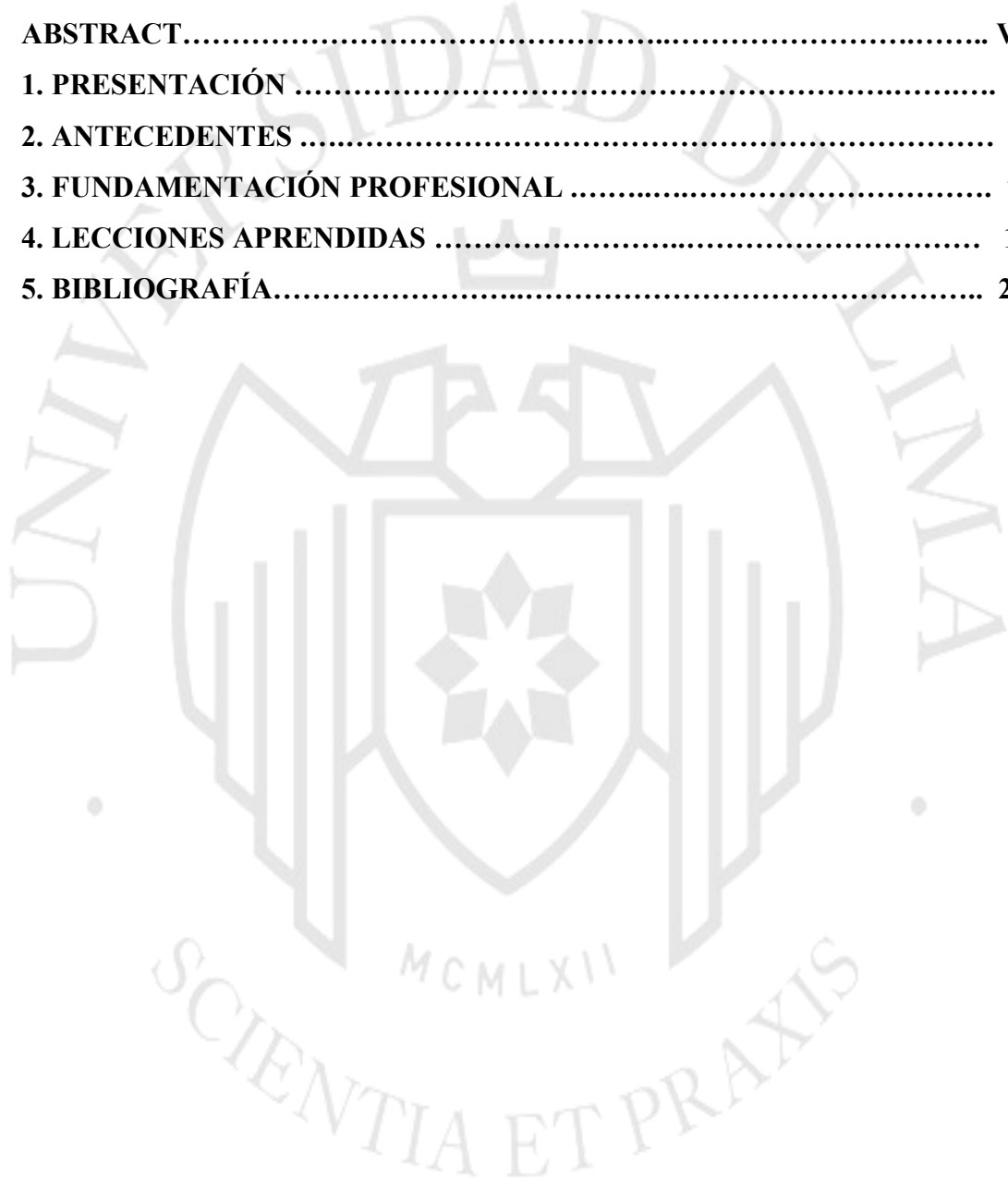




**Trabajo de arte Foley para banda internacional  
en el cine peruano**

## TABLA DE CONTENIDO

<b>RESUMEN .....</b>	<b>VI</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>VII</b>
<b>1. PRESENTACIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>2. ANTECEDENTES .....</b>	<b>4</b>
<b>3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL .....</b>	<b>7</b>
<b>4. LECCIONES APRENDIDAS .....</b>	<b>16</b>
<b>5. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>20</b>





## RESUMEN

Este trabajo reúne tres largometrajes peruanos donde realicé la grabación, edición y pre mezcla de Foley para banda internacional. Esta última especificación es importante pues diferencia mi trabajo del que se hacía previamente en el Perú. Esta especialización no existía y se acostumbraba a grabar únicamente los sonidos que no se escuchaban en la captura sonora durante el rodaje (sonido directo) o se usaban efectos de sonido de librería. Mi trabajo consistió en crear absolutamente todos los sonidos sin importar si fue o no fue capturado en sonido directo, ampliando de esta manera los horizontes creativos del film así como también sus posibilidades de distribución.

El arte Foley consiste en crear y grabar en el estudio y de forma sincrónica a la imagen todos los sonidos generados en el universo de la película. Foley se diferencia del uso de efectos de sonido procedentes de librería pues introduce un elemento “humano” a cada sonido, una intención dramática o actitud coincidente a lo que se quiere transmitir. Foley analiza el contexto de cada sonido creado, y cómo puede ayudar a contar una historia.

**Palabras clave: Arte Foley, Post producción de sonido, artista Foley, Cine, Sonido.**

## **ABSTRACT**

This paper centres on three Peruvian feature films where I worked the Foley recording, editing, and pre-mixing for the international band. This last specification is important since it sets my work apart from what was previously done in Peru. This specialization didn't exist and the usual was only recording the sounds that weren't captured during filming or using sound effects for these. My work consisted on creating all sounds no matter if they were captured on production sound or not. This way, we broadened the creative horizons of these films, as well as increasing their distribution possibilities.

Foley art consists in creating and recording at the studio, synchronizing every sound created in the universe of each film. Foley is differentiated from library sound effects because it introduces a "human" element to each sound, whether it is giving a dramatic intention or a coincidental attitude to what we want to transmit. Foley analyses the context of each sound that's been created and how it can help tell a story.

**Keywords: Foley art, Sound Postproduction, Foley artist, Film, Soun**

# 1. PRESENTACIÓN

## 1.1 Material #1:

**WIK (2016)**

**Director: Rodrigo Moreno del Valle**

**- Trabajo de Foley para banda internacional presentado en mezcla final de sonido.**

**Ubicación:**

**<https://drive.google.com/drive/folders/1D6kQzbRUDnIV9qmVUItVEwVy3ZIAbBUJ?usp=sharing>**

## 1.2 Material #2:

**EL SOÑADOR (2016)**

**Director: Adrián Saba**

**- Trabajo de Foley para banda internacional presentado en mezcla final de sonido.**

**Ubicación :**

**<https://drive.google.com/drive/folders/14Q7FAzOifl0ALUXQNS4sgrQ5tdvB3Cpv?usp=sharing>**

## 1.3 Material #3:

**WIÑAYPACHA (2017)**

**Director: Oscar Catacora**

**- Trabajo de Foley para banda internacional presentado en mezcla final de sonido.**

**Ubicación:**

**<https://drive.google.com/drive/folders/1MTbiPiFreJNSfuaIDFFvxdejtpEnKxEF?usp=sharing>**



El Foley brinda la oportunidad de crear una capa extra de significación (muchas veces casi imperceptible) para contar una historia. Potencialmente se puede cargar cada acción sonora de la película con un “mensaje”.

El objetivo del Foley va mucho más allá de crear y grabar sonidos, va mucho más allá de la idea de usar algún objeto inesperado para crear el sonido de algo completamente diferente. Para entender el verdadero objetivo del Foley, podemos partir de relacionarlo con la actuación.

Un actor se prepara para poder interpretar un papel, tiene que entender muy bien el guión, entender la historia, entender su personaje, entender cada situación en la que está involucrado, esto se proyectará en la forma en la que dirá sus líneas de diálogo, en la forma como se moverá en la escena, en la forma como proyectará su mirada y todo esto será captado por la cámara y los micrófonos.

Si bien los micrófonos en set capturan muchos sonidos que se generan durante cada toma, en realidad la posición y dirección de los micrófonos están determinados para la correcta captura del diálogo. Muchas de las acciones sonoras del personaje como los pasos, ropa, e interacciones con utilería, estarán fuera del axis del micrófono y lejos de la distancia correcta de captura. Muchas veces inclusive la utilería con la que los actores interactúan no son realmente hechos del material que aparentan ser y muchas otras veces, sonoramente, no tendrá el impacto o actitud que se desea.

Mediante el arte del Foley, tenemos una chance de complementar el performance de los actores mediante la re grabación de los sonidos de sus acciones o de darle una carga dramática a elementos sonoros de la escena.

En “Wiñaypacha” podemos por ejemplo ayudar a comunicar la vulnerabilidad, debilidad y delicadeza de Willca y Phaxsi en sus lentos pasos sobre el grass o en los delicados movimientos de sus gruesas vestimentas que a su vez nos permiten tener más cercanía, calidez e intimidad con estos personajes. En WIK podremos jugar con la personalidad relajada y despreocupada de Zapa creando pasos semi arrastrados de zapatillas desgastadas. En “El Soñador” pudimos jugar con acciones crudas y llenas de violencia

en contraste con movimientos de suavidad, calma y quietud que eran los dos “mundos” extremos donde gravitaba “Chaplin” el personaje principal de la película.

En cuanto a objetivos personales, con cada proyecto fui desarrollando y perfeccionando mi manera de trabajar y ampliando las metas. Los largometrajes presentados pertenecen a lo que considero la etapa inicial de aprendizaje y exploración en mi carrera relacionado al Foley. Durante este periodo el objetivo principal era alcanzar un nivel de calidad de trabajo que pueda estar a la altura del Foley internacional. Sabía que de lograr eso, como consecuencia tendría una chance de abrir un espacio constante en el presupuesto de un largometraje para desarrollar esta especialización dentro de la postproducción de sonido.

También es importante mencionar objetivos globales que desencadenaron estas experiencias. Nuestro trabajo no solo abrió las posibilidades creativas al momento de la creación de la banda sonora de las películas sino que permitió que estas películas estén listas para una potencial venta al extranjero o medios de streaming. Contar con trabajo de Foley completo, es un requerimiento para poder alcanzar estándares de calidad internacionales hoy en día y al mismo tiempo un requerimiento para poder mostrar las películas en otro idioma sin perder la sonoridad de todas las acciones de los personajes.

Desde que estudiaba en la universidad mi sueño fue ser parte del cine peruano, aportar mi grano de arena para empujar esto adelante. Ya se contaba con excelentes cabezas de área, yo quise convertirme en el mejor engranaje y mejor aporte a los equipos de post que ya existían y este fue mi primer paso.

## 2. ANTECEDENTES

Si bien antes de empezar nuestros proyectos existían algunos antecedentes de trabajos de Foley en el Perú, la poca frecuencia de proyectos cinematográficos hacía que sea insostenible pensar en una especialización o a recrear modelos de estudios internacionales muy exitosos que solamente trabajan Foley para cine.

Por muchos años el sonido del cine peruano recayó en equipos de una sola persona o conformados por pocos miembros donde todos tenían que ser capaces de realizar cualquier tarea especializada dentro de la post producción de sonido. Hablamos de una etapa realmente admirable, un ejemplo de sacrificio para poner cimientos y eso fue una gran inspiración para mí. Dejó claro que mi generación estaba entrando a algo que aún se encontraba en camino y con mucho potencial por explorar. También indicaba que nosotros al unírnos al viaje nos correspondía necesariamente encontrar nuestra propia forma de sacrificio.

Cuándo trabajé mi primer largometraje nacional en el año 2015, el cine peruano empezaba a mostrar signos de estar entrando a una etapa diferente. Largometrajes exitosos comercialmente como *Asu Mare 1 y 2* abrieron camino a un periodo bastante fructífero en cuanto a número de producciones y respuesta del público. Era un contexto relativamente alentador para aspirar a encontrar un lugar dentro de la post producción de sonido para cine. El incremento de interés del público por las producciones nacionales atrajo a la inversión privada y esta se sumaba a su vez al sufrido esfuerzo del Ministerio de Cultura y otras instituciones para brindar medios de financiamiento. Las películas de esta manera potencialmente encontraban caminos para contar con mayor presupuesto que antes y se abrió una oportunidad de seguir el ejemplo de otros países sudamericanos donde ya hace mucho tiempo se apostaba por especialidades dentro de un equipo de post producción de sonido.

Los años de trabajo cinematográfico desarrollaron experimentados jefes de área en Post de Sonido, editores de diálogo y mezcladores, sin embargo el trabajo de efectos muchas veces era hecho por los mismos que trabajaban ya en otras áreas. Foley era considerado más que todo como el proceso de grabar aquello que el sonido directo no pudo capturar

en el set, se veía como una tarea mecánica, una forma de cubrir o corregir más que proponer y crear. Muchas veces inclusive se usaban librerías de sonido para cubrir sonidos que normalmente deberían ser hechos por un equipo de Foley. En muy extraños casos en que los largometrajes contaban con presupuesto adicional, el Foley era trabajado fuera del país, en renombrados estudios con áreas especializadas en Foley como Filmosonido o The Foley Crew en Chile.

Cabe destacar en esa época el esfuerzo y trabajo del sonidista Kenneth Nava como antecedente peruano de estudio de sonido que si bien trabajaba diferentes áreas, como por ejemplo musicalización, contaba con un equipo de personas para trabajar Foley e intentó crear continuidad de esta manera en el desarrollo del área.

En este contexto los equipos de post producción de sonido peruanos que ya contaban con personal empezaban a tomar el camino lógico de preparar a sus empleados para cuando se presentara algún proyecto que requiera Foley. Para lograr ser considerado por estudios de post producción para trabajar Foley de sus películas, en vez de usar a su propio personal, yo tendría que mostrar resultados que no fuesen fáciles de alcanzar. Fue muy importante estar completamente obsesionado con todo lo relacionado a Foley, tendría que mostrar la diferencia entre hacer un trabajo de vez en cuando a comparación de alguien que trabaja Foley cada día de cada mes de cada año.

Otro aspecto importante del contexto era lo inmerso que el público peruano se encontraba en el consumo de diferentes medios de streaming como Netflix. Esta situación solamente se fortalecería tiempo después, con la aparición y disponibilidad de Movistar Play, Apple TV, Amazon Prime, etc. Este factor es importante pues el espectador peruano progresivamente empezaba a exigir mayor calidad visual y sonora en las salas de cine. Producciones peruanas ya competían ante estrenos internacionales en la pantalla grande, pero ahora también empezarían a competir y compararse con un catálogo de streaming internacional. Las brechas presupuestales de la competencia internacional son evidentes pero era necesario que esto no se refleje en la calidad de trabajo. Por otro lado, cada plataforma de streaming necesita a su vez mantener un estándar de calidad y requerimientos técnicos.

La experiencia adquirida durante mis años de estudio y prácticas profesionales hechas en la Universidad de Lima y Full Sail University me permitieron presentarme ante los principales estudios de Perú con varios cortometrajes y un largometraje norteamericano trabajados. Estas experiencias previas también me sirvieron para confirmar que mi pasión se encontraba en el Foley y que tendría la fortaleza suficiente para enfrentar un camino largo y difícil.

Teniendo en cuenta diferentes aspectos del contexto, realicé un diagnóstico de lo que necesitaría para asumir proyectos de Foley satisfactoriamente. Lo planteé como una fórmula o ecuación con diferentes factores que tendría que considerar y aspirar a balancear. Entre ellos podría mencionar factores como: infraestructura (cuarto de Foley), utilería disponible, experiencia en el campo, control psicomotriz, velocidad en trabajo, personal de trabajo, presupuestos, flujo de trabajo, entre muchos más. Yo era consciente que se trataba de las primeras experiencias, muchos factores estaban bastante lejos de lo que quería más adelante poder alcanzar.

En ese momento yo no contaba con un espacio de dimensiones cómodas para el trabajo, tampoco contaba con personal o un equipo, aún se seguía afinando mi flujo de trabajo y aún continuaba recolectando utilería y materiales para crear los sonidos. Sin embargo el contexto global en el cual se encontraban las producciones cinematográficas peruanas permitían, explotar un factor o variable vital, ese factor era el tiempo que nos brindaban como plazo para realizar los trabajos. Si bien entrábamos a una fase donde aumentarían progresivamente la cantidad de largometrajes, en ese momento aún se trabajaban las películas en plazos mucho más holgados. Esto definitivamente fue algo en lo que tomaría especial atención para llevarlo a mi favor y poder crecer progresivamente durante los años siguientes, proyecto tras proyecto. Las características de trabajo fueron variando, las exigencias aumentaban y siempre tuve que amoldarme a los cambios. Crecer a la par de una importante ola de películas peruanas fue lo que con mucho esfuerzo, años adelante me llevó a lograr crear el primer estudio especializado en Foley del Perú: Soundmaker Studio.

### 3. FUNDAMENTACIÓN PROFESIONAL

Uno de los puntos más importantes para el éxito de estos proyectos y para mi permanencia en el campo profesional del Foley ha sido tener una organización base y flujo de trabajo que me permita aprovechar al máximo el tiempo que se me otorgaba por proyecto para de esta forma alcanzar la calidad y cantidad de trabajo que aspiraba realizar. A lo largo de estos proyectos sucedieron cambios y adaptaciones a las diferentes condiciones de trabajo que lograba conseguir y siempre traté construir en base la experiencia anterior.

Cada proyecto comenzó con el contacto de un equipo de post producción que requería mi trabajo. De esta manera yo me adhería a equipos que ya contaban con experiencia de trabajar muchas películas y me ponía bajo la supervisión de un “Director de Sonido”, “Diseñador de sonido” o “Mezclador”. El trabajo que yo realizo no es solamente “técnico” u “operacional”, se trata de creaciones artísticas sonoras, el interés que tienen por mi trabajo significa interés por contar con mi análisis, creatividad y criterio. Todo esto complementa mi habilidad para crear sonidos.

Como si se tratase de un músico o pintor, por más que varias personas toquen los mismos acordes o se les indique pintar un mismo cuadro con las mismas características, no será el mismo resultado. Por más que siempre tuve bastante libertad creativa para explorar y expresar lo que a mi me nacía crear, siempre es necesario tener un “supervisor” que tenga la última palabra para aprobar finalmente lo creado. No existe una sola manera de hacer las cosas correctamente, así que siempre se tendrá que llegar al punto de tomar una decisión final.

El momento en que soy contactado para un proyecto difiere de caso a caso. En algunas oportunidades sucedió durante la etapa de pre producción, en otros casos recibí la propuesta de trabajo mucho tiempo después de terminado el rodaje e inclusive la edición del largometraje.

Ser involucrado temprano durante el proceso de pre producción de un largometraje es lo más favorable que puede suceder para el desarrollo del proyecto. Esto abre la posibilidad de tener reuniones con quién esté al mando del área de post producción de sonido e



inclusive en algunas oportunidades tuve la oportunidad de estar presente en reuniones con el director de la película. Tener tiempo para familiarizarnos con la historia, personajes, temática y demás detalles del largometraje con anticipación es algo no muy habitual pero ayuda a cohesionar todas las áreas de post producción de sonido con la visión que el director trata de plasmar en su obra. Esto siempre nos da un punto de partida para entender los retos que tendremos más adelante, nos permite anticipar los problemas y de esta manera sacar el máximo provecho al tiempo de trabajo que tendremos.

Usualmente las reuniones con jefes de área o directores suceden con el corte final de la película finalizada. Durante estas reuniones lo que hacemos es ver el largometraje completo y hacer un desglose general de aspectos que requieran especial atención o un tratamiento estético específico. Esto sucedió con Wiñaypacha por ejemplo, donde el director Oscar Catacora se reunió con todo el equipo de post producción de sonido para introducirnos la película y desde un primer instante compartir el universo sonoro que él quería que nosotros creemos.

Será por siempre una fuente de inspiración, motivación y enseñanza haberme cruzado tan temprano en mi camino profesional con un director como Oscar Catacora. Él nos mostró un balance especial entre saber lo que quería pero también estar abierto a escuchar propuestas, balance entre estar seguro de lo que quería hacer sentir y contar en la película pero mostraba confianza en el trabajo profesional sonoro nuestro para descubrir como llegar a ello. En esta primera reunión nos remarcó la importancia de respetar la autenticidad sonora de lo que veíamos, darle voz a todo lo que rodeaba, todo con lo que conviven los personajes y era importante también resaltar cada acción de las rutinas de Willka y Phaxsi.

En esta etapa inicial de los trabajos es donde se descubren también características específicas de la logística del proyecto, desde el tiempo que tendremos para hacer el trabajo hasta las falencias que tendremos que intentar superar. Lo importante de esto es saber adecuarse y crear un plan al respecto. En el caso de Wiñaypacha nos enteramos que aparte de los diálogos capturados durante el rodaje había poco material sonoro que iba a poder ser utilizable. Similar situación e información recibí en el caso de “WIK”, la naturaleza cine guerrilla del rodaje trajo consecuencias negativas en la captura sonora

durante producción, lo que significaba que no contaríamos con referencias sonoras reales y que nuestro trabajo de Foley sonaría en muchos momentos por sí solo.

La información favorable recibida en el caso del largometraje “WIK” es que contaría con tiempo holgado para el proceso de creación, esto me permitió experimentar y cometer errores que podrían ser corregidos, muy importante para el periodo de aprendizaje en el que me encontraba. Sin embargo en el caso de “El Soñador”, la situación fue un tanto diferente, el largometraje ya había sido seleccionado para participar en el festival de Berlín 2016 y tendría tiempo extremadamente corto para relacionarme con el material y hacer el trabajo.

La siguiente característica importante en mi trabajo de Foley es siempre crear un desglose detallado y específico de lo que se tendrá que grabar, separando todos los elementos sonoros en categorías de: ropa, pasos y utilería (props). Este mapeo específico de cada grabación en cuanto al sonido y duración me permitía tener una idea clara de la cantidad de trabajo que se tendría que hacer por día además de tener un listado específico de los objetos que necesitaría.

El desarrollo de un espacio correcto de trabajo fue algo fundamental para llevar a cabo estos proyectos. Todo esto sucedió progresivamente. Tuve que recolectar objetos y crear superficies de distintos materiales y texturas. Todo lo que iba consiguiendo se volvía parte de mi librería de “colores y pinceles” para poder experimentar y crear diferentes sonidos. El cuarto de Foley además tenía que contar con un especial tratamiento acústico en cuanto al aislamiento del ruido externo así como también un control de la cantidad de reverberación que se generaba dentro del espacio. Quería que el cuarto sea un “lienzo” en blanco para poder cumplir con cualquier reto de crear un sonido y también crear la sensación que el sonido proviene del espacio que vemos en pantalla.

El proceso de grabación se divide en dos universos, uno de ellos se relaciona a la parte técnica como por ejemplo el correcto uso de equipos de grabación, conocimiento del software de sonido, dominio en temas de microfónica, teoría de audio digital, acústica, etc. El otro universo es el del análisis, creatividad, experimentación, creación, sensaciones, etc. Es aquí donde realmente radica el arte de nuestro trabajo y donde el Foley aporta su



magia a veces casi subliminalmente entre las ranuras de lo que escuchamos y vemos mucho más evidentemente en la pantalla grande.

Por lo general el proceso de grabación es realizado por dos personas: el "Artista Foley" y el "Grabador de Foley". El Artista Foley es quien ejecuta y actúa los sonidos en sincronía a las acciones que ve en pantalla y siempre acorde a la sensación o intencionalidad que intenta transmitir en su accionar el personaje. Es importante romper la barrera y limitación que nos puede poner en frente entender el trabajo de Foley como seguir un "recetario sonoro", lo que le sirvió a alguien para crear un sonido, puede quedar como una anécdota o referencia pero te alejará de experimentar con objetos impensados que tarde o temprano te permitirán crear algo totalmente original.

El trabajo que cumple el "Grabador de Foley" es de operar las herramientas de grabación y llevará cercano diálogo con el "Artista Foley" sobre lo que se va a grabar. Su feedback y opinión de las tomas realizadas son de vital importancia pues cuenta con una perspectiva de monitoreo sonoro diferente que el "Artista Foley". La química y dinámica entre los dos miembros del equipo puede ser clave para llegar a sonidos y resultados gratificadamente inesperados. Un "Grabador de Foley" puede llegar a conseguir experiencia y conocimiento suficiente para realizar alteraciones sonoras en tiempo real a las grabaciones, esto es bastante común en industrias como la norteamericana donde se evoluciona al cargo de "Foley Mixer" ("Mezclador de Foley").

Debido a limitaciones presupuestales propias de todo inicio de proyecto, los trabajos presentados corresponden a una etapa donde salvo cortas excepciones tuve que realizar el trabajo de grabación por mi mismo. Si hay algo que acompaña mi recorrido en el mundo del Foley es que mi motivación y a veces terquedad no permitió que las dificultades generen dudas sobre poder realizar el trabajo que tenía que hacer. Siempre consideré que todo podía ser resuelto aumentando esfuerzo, sacrificio, conocimiento y/o tiempo extra. En este caso la solución fue investigar sobre soluciones para operar la computadora de forma remota desde una tablet. Al tener siempre un mapeo claro de los puntos de inicio y final de cada grabación no era necesario acceso a operaciones complejas, pero de esta forma podría mandar a grabar desde dentro del cuarto de grabación.

El hecho de trabajar solo y no tener con quien poder rebotar ideas significó doble responsabilidad de cuestionar y analizar las decisiones que tomaba. El trabajo de preproducción e interiorización previa fueron fundamentales para tomar decisiones seguras con velocidad y sustento.

Tener los días mapeados por elementos a grabar (ropa, pasos, props) me permitió preparar y tener a la mano la utilería y materiales apropiados al inicio de cada jornada. En todos los casos empecé grabando una capa de ropa que no tenga características muy llamativas, esta “Ropa General” ayudaba a tener un punto de partida de todos los movimientos y presencias de los personajes. En caso de personajes con vestimenta más específica como las casacas de cuero del personaje Zapa en WIK, la vestimenta de Phaxsi y Willka que requería ser o transmitir peso y grosor, se usaba una segunda capa de “Ropa Específica”. Siempre existían situaciones donde la ropa necesitaba un mayor protagonismo expresivo como en la pelea de los personajes en “El Soñador” donde se podía reforzar con mayor número de capas.

El aspecto emocional o expresivo de los sonidos es más importante que la sincronización o “realismo”. Esto sucedía también durante la grabación de Pasos y Props. Por ejemplo en “El Soñador” si se necesitaba enfatizar la tensión o sensación de peligro o agresividad yo rompía reglas como cambiar el tipo de calzado establecido a ese personaje por un calzado mucho más pesado o colocaba el micrófono mucho más cercano a la fuente de sonido para diferenciarlo de un movimiento corriente. Si el encuadre ocultaba los pies de los personajes en escenas de acción, también se podía enfatizar la cantidad de raspados del zapato contra el suelo para exagerar la violencia por más que realmente estaban fuera de sincronización.

Una característica importante en mi trabajo es siempre probar cosas nuevas, tratar de crecer en el número de elementos usados y siempre combinar capas de sonido que se complementen. Mi trabajo se beneficia de fragmentar y deconstruir mentalmente la sonoridad de las cosas comunes que nos rodean. Nuestro trabajo brinda al mezclador final de la película un amplio abanico de opciones de sonoridad y matices. Por ejemplo en el caso de un puñete dado en “El Soñador” o en “WIK”, imaginaba diferentes capas sonoras que podían trabajar en conjunto y ser combinadas de diferentes formas para generar una sensación diferente. Consideraciones como: ¿Qué personaje está dando el puñete?, ¿Qué

impacto tiene este puñete para la escena?, ¿En qué parte del cuerpo está recibiendo el impacto?, ¿Qué consecuencias tiene este impacto en el personaje atacado?, etc. Todo esto influenciaba las capas sonoras que grababa. Si el puñete era recibido en el rostro consideraría una capa de “Piel” que podría ser mi propia pierna o un corte de carne cruda gruesa, si el impacto era recibido en el estómago probaría golpeando una casaca de cuero doblada, matando toda vibración de cierres y otros accesorios. Si el impacto significaba una lesión mucho más seria en la nariz por ejemplo, grababa capas sonoras complementarias de crujido o tronado de huesos. También en caso el impacto generaba un sangrado importante grababa un trapo empapado siendo apretujado, han habido situaciones de violencia extrema donde agregaba impactos a una fruta jugosa como un melón partido. Otra capa importante para comunicar la velocidad del ataque es grabar un rápido “Whoosh” o sacudida de ropa en el aire. Finalmente otra capa importante suele ser una expresión vocal de dolor o de fuerza al momento de ejecutar el impacto, al ser un momento de tan corta duración suele no ser tan distinguible la voz de los personajes. Todos estos ingredientes al ser grabados como elementos independientes pueden ser usados en mayor o menor medida a criterio de la mezcla final de la película de acuerdo a: tipo de plano, perspectiva, impacto, etc.

Uno empieza a relacionar su interacción con los objetos con la relación que tiene un músico con su instrumento musical. La principal diferencia es que un músico cuenta con largo tiempo de aprendizaje de su instrumento antes de verse dentro de un estudio de grabación. Esta forma de ver el proceso te obliga como artista Foley a en pocos minutos investigar manipulando de diferentes maneras el objeto que tienes frente a ti para de esta manera descubrir las “notas” que puede ejecutar ese Prop y también de qué forma se puede alterar su sonoridad. Por ejemplo el crujido de una bisagra cambiaba totalmente si la pegaba contra una placa de madera de gran tamaño a comparación de pegarla junto a una reja de metal, esto permitía usar un mismo prop para diferentes situaciones en “El Soñador”.

Anticipar el tratamiento que una escena tendrá en la mezcla final también era importante para dar pasos seguros en la experimentación sonora. Durante las conversaciones con Rodrigo Moreno del Valle, talentoso director de “WIK”, conocimos que las escenas en plano subjetivo que mostraban las grabaciones de handycam que hacía el personaje “Zapa” tendrían un tratamiento sonoro especial para parecer ser capturado por los

micrófonos incorporados de una vieja videograbadora. Este fue un caso donde usar el objeto real trajo los mejores resultados, no solo en el caso de manipular una vieja grabadora de plástico como si se tratase de Zapa sosteniendo la cámara, sino que en lugar de usar los micrófonos profesionales con los que usualmente grabamos Foley, usé los propios micrófonos de la vieja cámara. De este modo realmente no hay reglas para conseguir los sonidos, muchas veces usamos cosas que no se parecen realmente al objeto que vemos en pantalla y otras veces sí.

Una vez completada la grabación todo tiene que pasar por un proceso de edición. Si bien se busca grabar lo más sincrónico posible a la imagen siempre existirá un desfase, por lo general imperceptible de unos cuantos frames, esto es producto de la velocidad natural de reacción humana. Estos “errores” pueden ser usados para transmitir algo también, a veces más que la sincro perfecta, un evento sonoro puede suceder frames antes para enfatizar su sorpresa o rapidez por ejemplo. Es una nueva situación donde se abren los caminos de la creatividad. Muchas veces más que la sincronización al frame exacto de imagen es más importante el ritmo y flow de la acción, especialmente si se trata de acciones repetitivas y rápidas, como alguien corriendo por ejemplo, nadie verá la película en cámara lenta ni revisará cuadro por cuadro, pero todos recibirán el estímulo de la sensación que transmite el ritmo y actitud con la que corre el personaje.

Es importante también el orden al momento de editar. Esta característica de mi trabajo puede ser muy subestimada, pero muchas veces el éxito radica en los detalles. Es importante como editor de Foley recordar que estás preparando material que será recibido por otro profesional de sonido que es el Mezclador o Mezcladora final de la película (En inglés cargo conocido como Re-recording mixer). De nada sirve tener los sonidos más lindos del mundo y varias capas sonoras de detalle si lo presentado no tiene un orden y lógica que no solo sea clara de entender sino especialmente que vaya acorde al gusto y costumbre de quien mezclará tu contenido. Detalles como separar los tracks por categorías de sonido (Ropa, Ropa General, Pasos, Props) manejar un orden de colores y al mismo tiempo nombrar cada uno de los clips grabados ayuda al mezclador reconocer rápidamente los elementos sonoros que tiene en sesión. También es importante tomar atención durante la edición al cambio de planos para separar los sonidos en los cortes donde se pasa a una diferente perspectiva, esto es importante para crear realismo en lo que escuchamos y poder representar los cambios de perspectiva sonora con diferente

tratamiento sonoro, por ejemplo en “El Soñador” si teníamos a los personajes corriendo en plano general y cortábamos a plano cerrado, nosotros tenemos que presentar los pasos en dos tracks separados por el corte de imagen. Esta atención a detalle de lo que sucederá con los sonidos que entregaba y amoldarnos a las preferencias de diferentes mezcladores peruanos e internacionales ha sido fundamental para que la gran cantidad de sonidos entregados por película no se perciba como un “reto” o algo “confuso” que demande mayor tiempo del mezclador en interpretar lo que ha recibido.

Mi trabajo siempre puso por delante las ideas de los directores aún si estas cambiaban en el camino o inclusive terminado el proceso de edición. Es diferente imaginar cómo funcionará una idea a realmente escucharla realizada. Todo proyecto no acaba al momento de entregar las sesiones de Foley sino que se pasa a la real fase final que es el visionado y revisión del director y productores de la totalidad de elementos sonoros (diálogo, efectos de sonido, ambientes, Foley y música). Uno tiene que encontrar satisfacción de poder ser el medio de traer a la realidad lo que el director imagina, aún si resulta no ser el camino que se tomará finalmente.

Todos estos trabajos lograron cumplir con el mayor objetivo que tenía que era brindar a las películas con un elemento adicional de expresión y sentimiento, una dimensionalidad sonora extra, que al unirse a los demás elementos de la película, finalmente lograban generar en el espectador una mayor inmersión en la historia. Este poder comunicativo no ha sido ignorado por directores quienes han apreciado la parte “humana” de nuestra creación de sonidos, saber que todo se creará “artesanalmente” te permite dirigir nuestro performance como si se tratase de actores, abre posibilidad de enfatizar sentimientos que difícilmente puedas guiar usando sonidos pre grabados de una librería genérica.

Nuestro trabajo también tuvo un rol importante en demostrar que las películas peruanas se podían trabajar en Perú y no era necesario llevarlas al extranjero para realizar el trabajo de Post Producción de sonido. En esto nos unimos a la lucha de muchos otros profesionales de sonido que realizan este mismo esfuerzo en su área respectiva de especialidad.

El detalle y calidad de estos trabajos fue primordial característica para ampliar los canales de distribución de las producciones, permitiéndoles cumplir con los requisitos

internacionales de plataformas de streaming y abrir un mercado completamente nuevo para las películas peruanas. Hacer un trabajo completo de Foley, donde no importa si algo suena en la captura del sonido directo, facilita enormemente la creación de la “Banda Internacional” de la película. La banda internacional es un tipo de entregable muy importante en toda producción audiovisual que aspira a ser vendida a streaming o ser doblada a otro idioma, esta consiste en la mezcla final de música, ambientes, efectos y Foley de la película dejando totalmente de lado al diálogo capturado en sonido directo y en ADR. La unión de estos elementos permiten una perfecta base para el posterior doblaje de la película a diferentes idiomas. Si la producción dependiera únicamente del sonido directo para presentar acciones sonoras como pasos, movimientos, etc, estas se perderán por completo en la banda internacional si suceden al mismo tiempo que el diálogo de un personaje. Estos tres proyectos fueron el cimiento para desarrollar una especialidad, dar un pequeño paso adelante hacia lograr volver el cine peruano una industria, se volvieron el punto de partida para los 45 siguientes largometrajes que he tenido el honor de trabajar hasta el día de hoy, tanto producciones peruanas e internacionales de España, Austria y Estados Unidos.

Este largo camino de esfuerzo y sacrificio trajo consigo el logro importante de crear el primer estudio especializado en Foley del Perú: Soundmaker Studio. Este proyecto empresarial nos llevó hacia un nuevo rumbo donde se plasma todo lo aprendido para crear un estándar de calidad tanto de producto como servicio. Se emprendieron nuevos retos como expandir el equipo, compartir el conocimiento, administrar los proyectos, estar a cargo de aspectos de producción y búsqueda de nuevos mercados de clientes. La pasión y amor al Foley empuja ahora nuestro avance como equipo, hay infinitas cosas por aprender y seguir desarrollando junto al cine peruano.



## 4. LECCIONES APRENDIDAS

En el desarrollo de estos proyectos seleccionados existe un largo lapso de tiempo donde la consigna ha sido crecer y aprender de experiencia a experiencia. Cada error cometido ha sido el vientre para el nacimiento de un futuro acierto. Cada largometraje significó un nuevo reto tanto por la complejidad propia del film como también por el momento en el tiempo donde me encontraba con respecto a desarrollar un workflow de trabajo más productivo y profesional. Fue muy importante afinar y corregir la forma de trabajar después de cada película, mantener lo que funcionaba y cambiar lo que no.

Los artistas Foley en el mundo suelen aprender junto a otro artista Foley ya establecido con años de experiencia, en mi caso esto no fue posible pues no existía esa persona en el Perú, sin embargo fui consciente y muy respetuoso del Arte Foley. Fue muy importante conocer a artistas Foley de Argentina y Chile gracias a las redes sociales a lo largo de estos años. Giselle Chaves, experimentada Artista Foley de Argentina, en el año 2015 me dio la mejor enseñanza que pude recibir, lejos de decir que objeto usar para conseguir un sonido, me dijo “Nunca dejes de experimentar pues aun el sonido perfecto en una situación no será el adecuado en otras determinadas circunstancias” (G.Chaves, comunicación persona, 28 de septiembre de 2015) . Descifrar la verdadera dimensión de esa enseñanza es tal vez una de las bases para mi carrera en Foley.

Sabía que si un trabajo hecho por un artista Foley experimentado tomaba X tiempo yo tendría que destinar X al cubo para balancear la brecha de resultados. Era importante tener tiempo para cometer errores, probar alternativas, conocer el sonido de las cosas; no solo necesitaba conseguir lo que buscaba sino en el camino, en el mejor de los casos conocer sonidos “incorrectos” que podrían ser usados en futuras oportunidades.

Trabajar de manera individual en ese periodo me enseñó a ser bastante autocrítico de mi trabajo. Es importante no enamorarse de tus propios sonidos sino más bien tener amor a la labor que haces. Es importante aprender que nuestro trabajo es brindar opciones y propuestas sonoras. Cubrir el largometraje de sonoridad absoluta mediante Foley no significa que el 100% de tus sonidos sonarán en la mezcla final de la película. Algunas

cosas que dedicaste esfuerzo y tiempo serán presentadas con sutileza en la mezcla y en algunos casos puede inclusive no ser usado, si se considera que otro camino o tratamiento sonoro beneficia la escena. Esto no debe desalentar el proceso de exploración, ni limitar tu entrega.

Como todo trabajo artístico, es difícil no sentir apego a lo que sale de ti, sin embargo es muy importante siempre recordar que nuestro trabajo no es más que la suma de las partes que construyen la película. Somos un instrumento musical más en la “Orquesta” sonora del film, donde cada pieza cumple un rol importante para contar la historia.

Como una manera de potenciar mi experiencia, aprendí el ejercicio de no tener miedo a momentáneamente ser enemigo de mis propias ideas y sonidos como una manera de escarbar y conocer mis puntos débiles. Aún en casos donde mis fallas no eran notorias, hacía una nota mental de lo que podía mejorar. Aún cuando algo que creaba me gustaba, trataba de cuestionar o anticipar potenciales dudas o pedidos de los supervisores sobre mi trabajo. Mi valla de calidad tenía que estar siempre por encima de la de los clientes si quería no detener mi propio desarrollo.

Un gran aprendizaje profesional fue siempre dejar de lado el ego, considerar la posibilidad de estar equivocado en algo siempre dejará la puerta abierta a aprender, no existe un solo camino correcto en el arte de trabajar una película. Nos enseñan desde pequeños a tomar decisiones con seguridad, esto es correcto, sin embargo esta toma de decisión no tiene que ser inmediata, en el transcurso puedes probar cosas “incorrectas” que te llevará a una decisión más informada.

También durante este proceso aprendí lo importante que es el diálogo y la comunicación en la Postproducción de sonido. Hacer una película es un trabajo en equipo. Diferentes personas con diferentes habilidades y experiencias estarán involucradas, no se debe asumir que el talento es suficiente para coordinar y ser un buen equipo, se necesita conversar y cohesionar las ideas. No hacerlo puede llevar a aciertos fortuitos que son el tipo de triunfo más engañoso y peligroso pues tarde o temprano llegarán resultados negativos y será difícil detectar el origen del problema.



Fue muy importante aprender a sacar el máximo provecho del conocimiento y experticia de personas involucradas en diferentes áreas de cine. Mientras más familiarizado estés con el proceso total de una película, aumentarán las chances de encontrar cosas nuevas que aprender e implementar en tu propio trabajo. Valorar y respetar el trabajo y especialidad de los demás es el primer paso para que tu trabajo sea también valorado y respetado. En este aspecto he tenido la fortuna de haber ganado la confianza de diferentes equipos de post producción y tener comunicación con diferentes talentosos profesionales con los que muchos he podido desarrollar una relación cercana de amistad y admiración.

En el transcurso de estos proyectos aprendí que el proceso de investigación siempre traerá frutos para la creación. Mientras más uno pueda aprender del contexto de la película, personajes, temática, historia, etc, uno tendrá más bagaje y recursos para plasmarlo en creatividad sonora justificada y sustentada conceptualmente. Cada película es un universo nuevo del cual aprender pero solo te enseñará si conscientemente haces el esfuerzo de buscar las enseñanzas. Llegado un momento en tu desarrollo profesional los errores o las cosas por mejorar no estarán en la superficie, no serán fáciles de localizar, lo cual te puede dar la idea equivocada de que ya no hay mucho que mejorar. Mientras más adelante te encuentres en tu camino profesional tendrás que destinar tiempo y energía para mantenerte despierto y hambriento.

Este trabajo te enseña a valorar y apreciar el camino infinito de mejoras que puedes lograr. Cada experiencia te enseña hasta en el plano psicomotriz, cada vez uno tendrá más control de su propio cuerpo y movimientos, y así como si se tratase de un cantante, desarrollarás una voz propia y nadie más sonará exactamente igual a ti.

Es también un importante aprendizaje ser consciente que las mejoras en tu trabajo no siempre serán progresivas y constantes, a veces se darán pequeños pasos atrás pero esto es simplemente parte del camino hacia adelante y si así sucede mostrará que realmente estás tomando riesgos.

La principal autocrítica de todo lo desarrollado en esta colección de proyectos es el hecho de no haber podido encontrar otra solución que no sea el sacrificio total de tiempo invertido para el trabajo. Siempre busqué ocultar toda falencia de experiencia, presupuesto, equipos, etc, explotando la variable de tiempo para de esta manera

compensar las brechas. La única manera de llegar a los resultados que buscaba llegar, significó sacrificar muchos aspectos de mi vida personal. Al no haber alguien que trabaje exactamente lo mismo en Perú era difícil explicar lo que costaba conseguir los resultados que lograba. Siento que pude haber hecho mucho mejor las cosas para promocionar mi trabajo y compartir mi camino en ese periodo, pudo ser una manera de dar a conocer lo que involucra trabajar Foley y porqué es tan importante y debe ser valorado.



## BIBLIOGRAFÍA

Ament, V. (2014). *The Foley Grail*. [El grail del Foley]. Focal Press.

Miles, D., & Williams, P. (1998). *Professional Microphone Techniques*. [Técnicas profesionales de microfonía]. MixBooks

Purcell, J. (2014). *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art*. [Edición de dialogo para películas: una guía al arte invisible]. Focal Press.

Rose, J. (2008). *Producing Great Sound For Film & Video*. [Produciendo buen sonido para películas y videos]. Focal Press.

Rose, J. (2008). *Audio Postproduction for Film and Video: After-the-Shoot solutions, Professional Techniques, and Cookbook Recipes to Make Your Project Sound Better*. [Post producción de audio para películas y video: soluciones después de rodaje, técnicas profesionales y recetas para hacer que tu proyecto suene mejor]. Focal Press.

Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. [Diseño de sonido: el poder expresivo de música, voz y efectos de sonido en cine]. Michael Wiese Productions.

Viers, R. (2008) *The Sound Effects Bible: How To Create And Record Hollywood Style Sound Effects*. [La biblia de los efectos de sonido: como crear y grabar efectos de sonido al estilo Hollywood]. Michael Wiese Productions.

Viers, R. (2012) *The Location Sound Bible: How to Record Professional Dialog For Film and TV*. [La biblia de sonido directo: como grabar profesionalmente dialogo para cine y tv]. Michael Wiese Productions.

Whittington, W. (2007) *Sound Design & Science Fiction*. [Diseño de sonido & ciencia ficción]. University of Texas Press.