

## ¿Qué es la edición de diálogo?

Extraído de *Dialogue Editing for Motion Picture*, John Purcell, Focal Press, 2007

Traducido por Ernesto Figge

Editar el diálogo es uno de los aspectos menos comprendidos de la postproducción del sonido cinematográfico. La mayoría de las personas conocen de alguna manera las funciones de los editores de efectos de sonido, de los editores de fondos, o de los editores de la música. Para la mayoría de los aficionados al cine, el Foley es tal vez un proceso algo tonto -pero encantador-, y no es difícil de entender una vez que lo has visto. La mezcla, también, es un concepto bastante sencillo, aunque sea en realidad, muy compleja. Pero pocos no profesionales, sin embargo, entienden que es la edición de diálogo. "¿Eso significa que sacan las malas palabras?" es una respuesta común cuando le digo a alguien que es lo que hago para ganarme la vida.

Un editor de diálogo es el responsable de todos los sonidos que se registraron durante el rodaje.

Es quien recibe el film más o menos editado, que le proporciona el editor de imágenes, y le da sentido a los sonidos editados, los organiza, busca lo que funciona y lo que no. El editor de diálogo camina a través de las distintas tomas buscando encontrar las mejores articulaciones, los pasajes más silenciosos, las respiraciones más sexis, y los choques de labios menos vulgares. Reemplaza el sonido poco definido de un plano abierto, por la limpieza de las tomas cercanas, establece profundidad en escenas que de lo contrario resultarían planas, y edita las pistas para un máximo punch y claridad.

Los editores de diálogo trabajan para eliminar "la filmación" del contenido del film. Los chirridos del dolly, los ruidos de la cámara, o de los miembros del equipo, y el zumbido de una luz deben desaparecer. De lo contrario, la magia de la película se verá comprometida. Estos editores ayudan a presentar a los actores en su mejor faceta, silenciando prótesis, eliminando los ruidos del vientre y corrigiendo sílabas arrastradas. Y cuando el sonido de la producción no pueda salvarse, el editor de diálogo estará involucrado en el proceso de ADR, es decir, la repetición de grabación de voces en un estudio para sustituir a las grabaciones de campo con problemas, o para reforzar actuaciones.

La edición de diálogo es todas estas cosas y más. El diálogo es lo que hace que las películas funcionen. El editor de diálogo hace que el diálogo funcione.

Hay muchos tipos de películas. Algunos son impulsados en gran medida por la yuxtaposición de imágenes, sobre todo los clásicos silentes como por ejemplo, *Acorazado Potemkin* (Eisenstein, 1925) y *Alexander Nevsky* (Eisenstein, 1938).

Otros utilizan como lenguaje el movimiento de la cámara o la composición para dialogar con el espectador, ejemplos son *Ciudadano Kane* (Welles, 1941) y *Cautivos del amor* (Bertolucci, 1998). Hay otros que usan color o sombras para hacer marcaciones. Entre los muchos ejemplos de color en la narración hay películas tan diversas como *Giulietta de los espíritus* (Fellini, 1965), *Mujeres al borde de un ataque de nervios* (Almodóvar, 1988) y *El cadáver de la novia* (Burton, 2005).

## ¿Qué es la edición de diálogo?

Extraído de *Dialogue Editing for Motion Picture*, John Purcell, Focal Press, 2007

Traducido por Ernesto Figge

Muchas películas se basan en gran medida en la música para expresarse, mientras que otras nos manipulan a través de los efectos de sonido. Los cineastas inventan cada vez un guiso de personal de herramientas visuales y auditivas para revelar o mejorar una historia.

Pero la inmensa mayoría de las películas narrativas se basan en la palabra para contar su historia, el desarrollo de personajes y llegar al corazón. Las películas modernas tienen más en común con el teatro que con el cine de montaje puro de los inicios del cine. Las películas actuales que confían principalmente en la imagen por sobre el diálogo, son sólo una minoría (sobre todo de los films comerciales). Sin embargo, aunque sean cinematográfica o estructuralmente sofisticadas, la mayoría de las películas cuentan sus historias a través del diálogo.

Se pueden eliminar todos (o la mayoría) de los efectos de sonido en una escena, los fondos pueden quedar en gran medida en silencio, y la música pueden ser un objeto eliminado: la escena seguirá funcionando. Pero en su mayor parte no se puede eliminar la pista de diálogo, aunque sea solo por un momento. El diálogo contiene la información clave de la historia, así como el tono de habitación, el "aire" que define la ubicación de la escena.

Hemos crecido tan acostumbrados al lenguaje de las películas que la aceptación ciega de lo inverosímil, es la norma. Tras un siglo de tutoría en el lenguaje cinematográfico, aceptamos la convención del corte de un personaje que habla a otro, y podemos interpretar esta colisión artificial como una "conversación." No tenemos problema en aceptar la anormalidad del uso del teléfono, cuando escuchamos el diálogo de ambos lados. Y no sacudimos la cabeza con incredulidad al escuchar una conversación en una toma a larga distancia, oyendo sonidos que racionalmente sabemos que están fuera de nuestro alcance. Queremos creer que lo que vemos y oímos es muy real. Sólo algo que rompa claramente las reglas del lenguaje cinematográfico dañará nuestra confianza y nos hará cuestionar la realidad que estamos aceptando.

La mayoría de la gente sabe que las películas rara vez se ruedan en orden, sino más bien en una secuencia determinada por la ubicación y disponibilidad del set, los horarios de los actores, la coordinación del alquiler de equipo exótico, y (esperemos) la eficiencia general del personal. Incluso dentro de las escenas, las secuencias del rodaje pueden no respetar el orden del guión. No se sorprenda cuando descubra que dos personas que al parecer están hablando el uno al otro en la pantalla, en realidad no estaban juntos cuando fueron tomados los primeros planos. Esta discontinuidad de rodaje hace que el trabajo del editor de diálogo sea aún más crucial. Tenemos que hacer todo lo posible para convencer al espectador de que estos personajes en realidad estaban hablando entre sí, y hay que remover todos los obstáculos que afecten a la credulidad de la audiencia de la realidad de la escena.

## ¿Qué es la edición de diálogo?

Extraído de *Dialogue Editing for Motion Picture*, John Purcell, Focal Press, 2007

Traducido por Ernesto Figge

Muchos errores de cámara pueden dañar nuestra confianza en una película. Cruces del eje, cables de vuelo visibles, trajes o maquillajes ridículos, o anacronismos absurdos pueden sacarnos de la magia. Los errores de audio pueden también destruir la fantasía. Un ADR mal sincronizado, fondos manifiestamente inapropiados o efectos de sonido equivocados (como el canto de aves fuera de temporada o de lugar, armas o motores incorrectos, etc.), el uso insensato de la perspectiva sonora, o una mezcla descuidada, nos arrastran fuera de la película, aunque sea por un momento, y será una dura batalla, el restablecer la confianza después de semejante traición.

Los editores de diálogo juegan un papel vital en el engaño de la cinematografía. Depende de nosotros el convertir las numerosas tomas y sonidos de producción, en una escena convincente y coherente, que hasta el más escéptico espectador pueda mirar sin ser consciente de la manipulación que se hizo en ella. A diferencia de los editores de efectos de sonido, los editores de fondos, o los editores de música, nuestra magia sin duda debe pasar desapercibida (o desconocida) si se trata de un buen trabajo. Sólo nuestros fracasos llamarán la atención.

Finalmente, ¿entonces cuál es el trabajo del editor de diálogo en todo este proceso?

- Organizar y gestionar el material. En el primer visionado del material de un film, el sonido puede parecer que funciona, pero bajo la superficie está desorganizado y desprolijo. Uno de nuestros trabajos más grandes es darle sentido, de lo contrario, no se puede ayudar al diálogo a descubrirse a sí mismo.
- Suavizar las transiciones entre planos, para que así las conversaciones parezcan estar sucediendo en un mismo espacio, y al mismo tiempo.
- Solucionar problemas de articulación, superposiciones, y otras cuestiones del lenguaje. Esto por lo general consiste en buscar a través de tomas alternativas para encontrar alternativas similares que se puedan utilizar como parches.
- Hacer frente a los ruidos indecorosos y no deseados de un actor, como un pegoteo de los labios, el ruido de una prótesis dental, o de un vientre con hambre. A veces alguno de ellos puede ser apropiado, pero cada uno debe ser cuestionado, removido, reemplazado, o al menos tenido en cuenta.
- Prestar atención a los cambios y añadiduras que mejorarán la historia o motiven acciones de los personajes. Esto implica a menudo una combinación de observación y de discusión con el director, el editor y el guionista.

## ¿Qué es la edición de diálogo?

Extraído de *Dialogue Editing for Motion Picture*, John Purcell, Focal Press, 2007

Traducido por Ernesto Figge

- Eliminar los ruidos externos no deseados, ya sean del personal o del carro de travelling, los pasos innecesarios o el canto de los pájaros durante las escenas nocturnas rodadas de día. La lista de ruidos posibles en un set es infinita, y cada uno de ellos recordará al espectador que estuvimos haciendo una película.
- Reemplazar secciones de diálogo corrompido tanto por distorsión, por el viento, por el roce de la ropa, por la manipulación del boom, etc.
- Determinar qué es lo que no puede ser salvado a través de la edición, y deberá ser regrabado a través de la postsincronización o doblaje. Esto se hace en conjunto con el supervisor de ADR.
- Actuar como árbitro de los problemas de sincronización en la película. Por lo general, los otros departamentos siguen nuestra opinión en las decisiones sobre la sincronización de la película.
- Preparar las pistas de diálogo para la premezcla de diálogos (predub). Las pistas no sólo deben sonar bien, sino deben ser presentados a la mezcla de una manera lógica y eficiente, para que el mezclador pueda usar su precioso tiempo en contar una historia con ellas, en lugar de estar simplemente clasificando los desastres.
- Ayudar en la premezcla del diálogo. El editor de diálogos conoce mejor que nadie el contenido de las pistas, y cual es la interpretación particular de la escena que ha planeado mientras cortaba, por lo que necesariamente estará implicado en esta etapa. También tiene que estar disponible para hacer las correcciones o cambios a las pistas de diálogo que surjan durante la premezcla.
- Separar los efectos del sonido de producción de la pista del diálogos, para la preparación de la mezcla M & E (música y efectos).

Por pura desinformación, hay ocasiones en que la técnica de edición de diálogos es ridiculizada como aburrida, o puramente técnica, pero ella es el pegamento que mantiene al sonido de una producción en su conjunto. Ninguna otra faceta de la edición de sonido requiere de una gama tan amplia de habilidades.