

-FAROCKY - Desconfiar de las imágenes-

❖ **Plano-contraplano: primera regla**

- Expresión más importante en la ley de valor, incluso en su ausencia.
- Proceso del montaje que repercute en la filmación, en las ideas, selección y uso de imágenes y lo que procede.
- PC es ver la imagen de algo y luego ver lo que está enfrente: diálogos, persona mira a derecha, la otra mira a izquierda.
- Permite unir de forma sucesiva imágenes muy distintas entre sí. Hay continuidad y ruptura.
- Es un reto yuxtaponer imágenes que contengan objetos, una composición y un tamaño de plano muy similares. El ojo siempre notará errores y quiebres. Es mejor primero hablar de una cosa, y luego de otra.
- En el ejemplo de "Sin aliento", de Godard, el primer plano tiene un contraplano, y los planos siguientes son iguales, sólo cambia el fondo abruptamente (el sonido contradice la brusquedad visual).
- Los cortes estructuran el texto.
- Desayuno de "El ciudadano Kane" (síntesis simbólica): secuencia por episodios, síntesis de un desarrollo extenso. Significado nuevo, resultado de lo que no se puede sintetizar y del carácter simbólico del ícono.
- La falta de contraplanos produce un sabor diferente, gracias al montaje.

❖ **Variantes**- para que un PC no se vuelva ping-pong:

- Over the shoulder: persona1 en PP, persona 2 en el fondo
- Modificar la ubicación del que habla cambiando el eje de acción y exponiendo otras partes del espacio.
- Dar la ilusión de vínculo entre dos personajes, pero más tarde ver que no están vinculados.
- Modificar el tamaño de plano. Sin embargo, al aire libre es difícil el PC por la escasez de posibilidades de orientación espacial: trabajar con miradas.

❖ **¿Por qué PC?**

- Mejor opción para manipular el tiempo del relato.
- Puede servir para estructurar el texto.
- El corte crea dos planos nuevo de circulación no textual mientras personas dialogan. Las miradas, el rostro y el cuerpo son los aspectos constitutivos del corte.
- Ritmo: interacción entre tiempo del lenguaje de las personas y de los cortes. Se crea a partir de estos elementos y repercute a su vez en ellos.
- Si vemos un movimiento completo (Scotty cambiando de posición en la silla) y no su reconstrucción (cortes), la nueva posición de Scotty no sería una imagen tan contundente, significativa o elocuente.

❖ **Definiciones: MONTAJE Y CORTE**

- El corte debe pasar desapercibido.

-Se debe grabar todo desde casi cualquier posición posible para tener más posibilidades en el montaje.

-Sin PC parece algo poco comercial y amateur.

-MUNSTERBERG - El cine, un estudio psicológico-

❖ **La atención**

Una escena que es de interés implica mucho más que la simple impresión de objetos distantes y en movimiento. Esas impresiones deben estar acompañadas por ideas enriquecedoras, estimular sentimientos, atraer nuestra atención sobre los elementos esenciales de la acción.

- Atención voluntaria: tener de antemano una idea del objetivo que queremos alcanzar e ignoramos todo aquella que excede este interés específico.
- Atención involuntaria: la influencia reguladora viene del exterior. Si queremos entrar en el espíritu de la obra, nuestra atención debe sentirse atraída de acuerdo con las intenciones de los realizadores.

-El film no pierde ninguno de los medios para llamar la atención (movimientos, ausencia de palabra, gestos, etc). Por la ausencia de diálogo, todo se condensa. Todo lo que queda en PP gana importancia.

-El movimiento no es lo único que llama nuestro interés: un rostro poco común, un vestido singular, la decoración, etc.

-El cine tiene más posibilidades que el teatro (qué mostrar, cómo, desde dónde?)

-Primer factor: todo lo que atrae nuestra atención (en cualquiera de los sentidos) se vuelve más claro y más vívido (pero no más potente).

-Segundo factor: todo lo demás se esfuma.

-Tercer factor: nuestro cuerpo se acomoda a la percepción, busca la impresión más plena posible.

-Cuarto factor: nuestras ideas, sentimientos e impulsos se agrupan alrededor del objeto focalizado.

-En el cine, eso que focalizamos puede agrandarse de modo imprevisto (en el teatro no). El PP ha objetivado en nuestro mundo perceptivo nuestro acto de atención mental, y con ello ha dado al arte edio que de lejos trasciende el poder de cualquier escena teatral.

-La realidad de la acción fílmica carece de independencia objetiva, puesto que cede al juego subjetivo de nuestra atención.

❖ **La memoria y la imaginación**

Cualquier punto que atraiga nuestra atención llega a nosotros a través de los sentidos.

La acción de la memoria da un significado más profundo y una ambientación más amplia a cada escena. La segunda escena tiene significado gracias al recordar la primera.

En el cine, es posible con montaje.

- Flashbacks: función de la memoria, acto mental del recuerdo. Teatro: mente, cine: imagen.
- Flashforward: función mental de expectativa o de imaginación (controlada por nuestras emociones). Sólo la imaginación puede anticiparnos el desarrollo de eventos futuros.

- El cine puede dominar el intervalo del futuro o del pasado y deslizarse 20 años entre un minuto y otro. Puede funcionar como nuestra imaginación: misma movilidad de ideas).
- En el cine podemos ver la mente de los personajes.
- Es distinto seguir los recuerdos e imaginación de un personaje, a cuando nosotros plasmamos esos pensamientos a la pantalla.
- Memoria: pasado. Expectativa, imaginación: futuro.
- El cine nos da la posibilidad de la multiplicidad de eventos paralelos con infinitas interconexiones.Ésta técnica nos demuestra el mismo aspecto que nos había mostrado la profundidad y el movimiento, los actos de la atención, memoria y fantasía.
- Las ideas asociativas surgen de impresiones del exterior. Al ver algo, su percepción visual hace saltar la memoria y la fantasía, que dan inicio a las ideas correspondientes. Su elección está controlada por su interés (subjetividad).
- Una sugestión se impone. La percepción externa es una influencia controladora. La asociación de ideas es algo a lo que nos sometemos (ej extremo hipnotizador).
- El cine puede cortar las escenas en función de la sugestión (técnica de cambios veloces).

❖ **Las emociones**

- Objetivo central del cine: representar emociones a través de imágenes. Los personajes son sujetos de experiencias ante todo emocionales. Sus sentimientos le dan significado y valor a la obra. El PP puede aumentar la impresión.
- A través de los movimientos, el actor variará algunas respuestas involuntarias (tarea difícil). La irrealidad de la situación produce inhibición psicológica a respuestas automáticas.
- La rápida alternancia entre las escenas requiere la aparición de expresiones emotivas extremas, cosa que no sugiere el film. En el cine se pueden repetir las escenas y mejorarlas.
- Las emociones se pueden transmitir, además de la expresividad física, con colores, vestimenta, sonidos/canciones, ambiente, etc. Las emociones deben verse reflejadas en el conjunto de imágenes.
- Emociones del espectador: 1) los sentimientos del personaje se transmiten a nuestro espíritu, 2) sentimientos con los que respondemos al film.
 - 1) Con la imitación de las emociones expresadas, alcanzamos a participar con vivacidad y tono afectivo en el film. Experiencia viva.
 - 2) Menos común: el proyectar emociones donde el espectador responde en base a su vida independiente y sobrecarga los acontecimientos de la pantalla.
- En las películas, hay un lado formal y otro material que observamos en su rápida sucesión. Lado material: contenido de las imágenes. Lado formal: condiciones exteriores que muestran el contenido mismo. Las impresiones visuales despiertan sensaciones. Arte de la cámara.

MÓDULO DE CONVERSACIONES Y SONIDO

-CHION - La audiovisión-

1. Proyecciones del sonido sobre la imagen

❖ La ilusión audiovisual

-Toda secuencia puede perder su ritmo, unidad y valor al extraer el sonido (viceversa con imagen).

-El cine, arte de la imagen: ilusión audiovisual que se encuentra en la mas importante de las relaciones entre sonido e imagen: **VALOR AÑADIDO**

❖ **Valor añadido:** valor expresivo e informativo con el que el sonido enriquece una imagen dada hasta hacer creer (en la impresión inmediata o recuerdo de ella) que esta información/expresión se desprende de modo natural de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen.

-Funciona sobre todo en el marco del sincronismo sonido-imagen por la sincresis (relación inmediata).

-Nivel más primitivo: valor añadido del texto sobre imagen.

-El cine es vococentrista y mayormente verbocentrista.

❖ Valor añadido por el texto

➤ *Vococentrismo y verbocentrismo en el cine*

-Vococentrismo: destaca a la voz como expresión verbal inteligible.

-Casi siempre el vococentrismo es verbocentrista (el humano también lo es en su conducta y reacciones cotidianas).

➤ *El texto estructura la imagen*

-Un comentarista afirma que hay 3 aviones pequeños (en la imagen), y efectivamente, los hay. Pudo haber dicho otras cosas igualmente redundantes (aunque con el poder del verbo), pero de una redundancia ilusora. Por ejemplo, “los dos primeros aviones llevan ventaja sobre el tercero”. De esta forma, se habría guiado y estructurado de manera más eficaz nuestra visión, que habríamos allí de forma natural.

-El valor añadido del texto va más allá de la opinión de la imagen: es la estructuración misma de la visión. La visión de la imagen cinematográfica no se nos da a explorar según nuestro ritmo (como una pintura). La imagen habla sobre sí misma (palabra de ventrílocuo).

❖ Valor añadido por la música

➤ *Efecto empático y anempático:* dos modos de crear una emoción específica en el cine, en relación con la situación mostrada.

- Música empática: expresa directamente la emoción de la escena, adaptándose a códigos culturales de emociones, movimientos, etc.
- Música anempática: indiferencia ante la situación, progresando de manera regular. La escena se desarrolla con un efecto de intensificación. La ingenuidad y frivolidad refuerzan la emoción individual del personaje y el espectador.

-Hay músicas que no son empáticas ni anempáticas, que tienen sentido abstracto, de presencia, sin resonancia emocional precisa.

-También hay ruidos anempáticos, por ejemplo cuando se muere alguien y sigue desarrollándose un proceso (ducha, máquina, etc). Ejemplo: psicosis.

❖ **Influencias del sonido en las percepciones del movimiento y velocidad**

- *El sonido supone movimiento*, contrariamente a lo audiovisual (sonido inmóvil: ninguna variación).
- *Diferencia de velocidad perceptiva*: el oído trabaja más deprisa que la vista. Un movimiento visual brusco no formará una figura nítida, como lo hará en el mismo tiempo un sonido brusco.
 - Sonido: vehículo de lenguaje. En un primer contacto con un mensaje audiovisual, la vista es más hábil espacialmente, y el oído temporalmente.
- *Consecuencias: movimientos visuales creados como ilusión por sonido*
 - Las diferencias de velocidad no son percibidas como tales por el espectador en la medida que interviene el valor añadido. Los golpes en las peleas no causan confusión gracias a puntuaciones sonoras rápidas que marcan perceptivamente ciertos momentos y marcan una huella audiovisual fuerte.
- *La escucha funciona al hilo del tiempo*

❖ **Influencia del sonido sobre la percepción del tiempo en la imagen**

- *Los tres aspectos de la temporalización*: entre los diferentes efectos del valor añadido, uno de los más importantes se refiere a la percepción del tiempo de la imagen, susceptible de verse considerablemente influido por el sonido. Éste efecto de temporalización tiene 3 aspectos:
 - animación temporal de la imagen: la percepción se hace, por el sonido, mas o menos fina, detallada, inmediata, o por el contrario, vaga, flotante, amplia.
 - lineación temporal de los planos: sonido sincronico - idea de sucesión.
 - dramatización de los planos (vectorización): el plano va a alguna parte y está orientado en el tiempo (objetivo, creación de expectación).
- *Condiciones para temporalización de imágenes por sonido*
 - Depende de la naturaleza de las imágenes y los sonidos relacionados
 - Primer caso: la imagen no tiene animación ni vectorización. Imagen fija. Sonido susceptible de conducir imagen a una temporalización de principio a fin.

-Segundo caso: imagen con animación temporal propia. La temporalidad del sonido se combina con la existente en la imagen. La temporalización depende del tipo de sonido (densidad, textura, desarrollo). Aquí entra en juego diferentes factores:

- naturaleza del mantenimiento del sonido: un sonido liso y continuo es menor animador que uno accidentado y trepidante.
- previsibilidad o imprevisibilidad de la progresión del sonido: un sonido imprev. pone en constante alerta el oído y la atención. El sonido previsible debe tener un ritmo muy regular para causar lo mismo.
- papel del tempo: la temporalización depende de la regularidad del flujo sonoro, más que del tempo.
- definición del sonido: sonidos con frecuencias agudas ponen más alerta la atención.

-La temporalización depende también de la integración sonido-imagen. y distribución de puntos de sincronización.

-Para que el sonido influya temporalmente en la imagen, ésta debe prestarse a ello.

➤ *Lineación temporal*: los planos (siempre sucesivos) pierden cualquier tipo de simultaneidad en presencia del sonido (que los ordena linealmente)

➤ *Vectorización del tiempo real*

-Un plano en tiempo real, plasmado de sucesos que constituyen el presente y no va hacia ningún lado/conclusión, no está vectorizado: entre el sentido del pasado hacia el futuro, o del futuro hacia el pasado, no advertimos diferencia sensible alguna.

-En el tintineo de campanillas, cada uno de los entrechocamientos (choque y resonancia) es una historia acabada, orientada en el tiempo precisa e irreversible. Los sonidos están vectorizados.

-En cine, en un determinado tiempo, los sonidos están mucho más vectorizados en el tiempo (principio-medio-fin no reversibles) que lo visual. El cine ha jugado con lo irreversible visualmente: objeto roto que recobra su forma.

-Una imagen que muestre acciones debido a fuerzas no reversibles (explosión, caída por gravedad) está vectorizada.

➤ *El estridor y trémolo: carácter cultural o natural de esta influencia*

-El trémolo de una guitarra y la estridulación de insectos nocturnos pueden producir la misma percepción dramática del tiempo: concentrar la atención y hacernos sensibles a la menor vibración de la pantalla (en cine).

-Si bien el trémolo es un procedimiento musical natural, y el ruido de insectos es algo natural, tienen en común la identidad acústica de la vibración aguda.

-Así sucede con todos los efectos de valor añadido.

❖ **Ejemplo de reciprocidad del valor añadido**

-El valor añadido es recíproco: el sonido hace ver la imagen diferente y viceversa. La pantalla es el soporte de ésta percepción.

-Los sonidos horribles o impresionantes sobre los cuales la imagen proyecta un sentido que no poseen es ejemplo de reciprocidad.

-El cine sonoro clásico acudía al sonido por tabúes visuales

-Un mismo sonido puede contar cosas distintas según el contexto. Ejemplo: Una sandía siendo aplastada en una comedia podría ser el cráneo aplastado por un camión.

-También es impresionante un ruido por la interrupción de la palabra.

2. Líneas y puntos

Contrapunto

- en la música clásica: diferentes voces simultáneas, seguidas en su desarrollo horizontal, coordinado con las demás voces, pero individualizado.
 - ≠ armonía: punto de vista vertical, en la que cada nota en un momento se relacionan, formando un acorde todas juntas y regulando así las voces
- relación in abstracto del cine sonoro: imagen y sonido como dos cadenas paralelas sin dependencia unilateral
 - *voz sonora*, coordinada con la cadena visual, pero individualizada y diseñada por sí misma
 - igualmente, el concepto de armonía en el cine (entre un sonido dado y lo que se da en la imagen simultáneamente), son impositivas. Por otro lado, la idea de contrapunto queda desplazada por la naturaleza de sus elementos. Ejemplos de casos donde se ve: videoclips, aunque igualmente hay puntos en los que se sincroniza; televisión en eventos deportivos
 - en cierto sentido, el contrapunto se entiende como contradicción o más bien, disonancia audiovisual. Es un desfase invertido de la convención

Banda sonora (NO hay banda sonora)

- no existencia de un total unitario que une los sonidos del filme
- simple sucesión inerte y desprovista de significación autónoma de todos los sonidos de una película. Carece de unidad interna
- cada elemento sonoro establece con los elementos narrativos contenidos en la imagen (personajes y acción) y con los elementos visuales, relaciones verticales simultáneas, mucho más directas que las de ese mismo elemento con otro sonido.

Montaje del sonido

- no hay nada parecido al plano (unidad neutra, objetivamente definida de la imagen)
- Montaje inaudible: difícil que se detecten la unión (al superponer en la banda de sonido, varias capas realizadas, depositadas independientemente), como sí pasa al montar dos imágenes grabadas en distintos momentos. Fundido y degradados de intensidad.
 - Esto hace imposible el montaje en cuanto a unidad de percepción y mucho menos unidad de lenguaje
 - posición ideológica y estética propia del cine clásico de los 70'

- Montaje audible: se oyen los cortes abruptos
- Ocurre muchas veces que al haber cortes muy abruptos de sonido (mezcla de pistas muy diferenciadas -voz, música, voz en off, gritos, etc-), no se crea el sentimiento de unidad: la percepción salta el obstáculo, situándose sobre el hilo del tiempo
 - lo mismo pasa en la imagen: cuando hay una variación muy grande de encuadre, se sitúa la atención sobre el hilo del tiempo pq no hay estabilidad espacial. Distinto si hay un reencuadre mínimo: el cerebro comienza a identificar la diferencia de disposición de los planos.

-VVAA EDA - Entre Cortes-

Miguel Perez: no le dan a leer el guión mientras se escribe, por lo que no puede dar una devolución a tiempo. En nuestro cine la mayoría de los directores son los propios escritores.

Ficción: armar todo el material, elección de tomas con el director y realizan un primer armado. Es importante desapegarte de tu propio trabajo y no confundir el material modificado con el crudo. Después de supervisar el material, empieza el cómo vas a narrar la película. Ajuste y modificación.

Documental: muchos directores no hacen guión previo, cosa que es un pecado. Hay que hacer un proceso de investigación previa al documental.

Actuación es más importante que lo demás a la hora de definir qué toma queda. Una película ya está como para salir al mundo cuando todas las posibilidades narrativas que tiene están agotadas. Recomienda no ir al rodaje si vas a ser el compaginador de la película, por la contaminación.

Los técnicos saben más que los directores, pero los directores se exponen y tienen una mirada.

Marcela Saenz: leer la ayudó mucho a tener ojo crítico, el teatro también. Hace devoluciones de guión pero su trabajo empieza cuando le llega el material. Arma por escena, va afinándolas. Es mejor comenzar a editar mientras sigue el rodaje, y es importante hacerlo solo (por la contaminación). En la etapa inicial ella le da mucha importancia al guión. Dice que es una pena que los directores no se sienten a editar, cuando estaba la moviola siempre se quedaban. Pero ahora los directores se dispersan fácil; igual es más fácil editar en computadora. Tuvo que adaptarse para seguir trabajando, no cambió tanto en el sentido de la edición en sí, pero apareció la necesidad de inmediatez constante y la gente no se compromete tanto con la película.

Un buen editor es alguien que primero acompaña con mucho compromiso el proceso y que logra que se lo escuche cuando plantea lo que cree es la manera más inteligente para lograr algo. Así como el director necesita al editor, el editor necesita al asistente.

Alejandro Brodersohn: para empezar a editar sigue el orden del guión (salvo que se siga filmando, ahí es en el orden en el que te llega). A veces cuando tenés todo el material ahí puede ser desesperante, como una página en blanco. Siempre puedes preguntarle al director qué pensaba.

Actuación es lo más importante. La elección de las tomas tiene que ver con eso, con cómo lograr esos momentos fuertes de la escena. Cuando terminas un armado, encontrás cosas que están

buenas y cosas que no, entonces ahí te puedes a jugar y a destrozarse la película. A veces hay que distanciarse del material y sobre todo mostrarlo a gente que sepa y le gusten las películas de esa índole.

No usa música de referencia pero a veces la usa para generar climas. Lo mejor es editar con la música que va a quedar. El trabajo de los editores es intentar que la película quede lo mejor posible. No está a favor del montaje invisible ni a favor de un montaje “que se vea”.

Lo que uno tiene que hacer es tratar de que la película le guste al director. Por más que a veces sea difícil, finalmente es mucho más lindo trabajar en una película de autor, aunque sea industrial. Necesitas una persona que te dé un universo, porque si no te preguntás: “¿Qué estoy haciendo?”. Hay directores que editan bien. Ser sensible es dejar que el material te transmita algo, captar eso y de ahí sacar algo vivo. El montaje es un oficio con elementos creativos.

-PONCE – LA PELICULA MANDA-

Antes vos hacías el trabajo de compaginación de los sonidos también, pero ahora se la das al sonidista y él se ocupa (si podés darte una vuelta y darle indicaciones mejor). Antes el sonidista y el montajista hacían el trabajo juntos pero ahora se perdió totalmente la comunicación. Una cosa es saber que el sonidista tiene un plan para hacer toda una determinada banda de sonido y otra cosa es trabajar nada más que con los diálogos. Si haces un montaje que no le da cabida al sonido, o se meten sonidos en espacios no previstos, se arruina el material para ambas partes.

El sonidista tiene que tener, además del manejo técnico, un manejo de lo narrativo, porque el guión de sonido no está en el guión de la película.

Te querés matar cuando elegís una música, te enamorás de ella y al final no queda en la película. Casi ninguno mete músicas de referencia. En lo posible, le pido al músico un borrador o le pido que haga algo acorde, pero muchas veces pasa que nos hacen trabajar con una música y después la cambian y queda todo fuera de sincro. A veces le dan la película al músico para que haga lo que quiera. Antes, yo estaba acostumbrado a sentarme con el director y el músico para diseñar todo lo que fuera la estructura dramática de la música de la película, hasta terminarla.

Siempre conviene trabajar con un concepto de leitmotiv ligado a la estructura. A veces, aplicando una música ya compuesta, encontramos tempos musicales implícitos en la imagen. Lo mejor es contar con bocetos musicales durante la compaginación del film para ir probando y ajustando; no sé si directamente a esa música. Generalmente, se termina la película y entonces se toma la duración de los lugares en los que va a ir música.

- MURCH - ONDAATJE - El arte del montaje-

Ojos semicerrados

Murch no encontró diferencias entre su estilo de montaje mecánico y el electrónico.

Las películas con un único punto de vista están respirando gratis si llegan a sobrepasar las dos horas de duración. Como sólo hay un punto de vista, no hay alivio para el público cuando éste no está metido al 100 % en la película, y por lo tanto puede parecer demasiado larga aun cuando objetivamente no lo es.

Montar con los ojos semicerrados, no se puede expresar la propia opinión sin reservas. Es necesario tener opiniones, pero quizás la situación puede enderezarse sola. Si uno intenta corregir la película cuando todavía está ensamblándola, acaba persiguiendo su propia cola.

Cuando ensambla una película hay que juntar las partes desde el principio, sin dejar ningún cabo suelto. Cuando finalmente uno la tiene toda ensamblada, puede ver si se ha desviado mucho o poco de su trayectoria prevista. Ahí recién puedes tomar distancia y reformarla.

Ondaatje dice que al sentarse a escribir no tiene certezas, es dubitativo y está constantemente asimilando cosas. Después de tener el primer borrador completo, empieza a eliminar las notas falsas, las repeticiones, etc. Funde y concentra el material. Sus colegas y editor le dan notas recién en este punto para no influenciar su proceso.

Murch dice que para él todo parte de: «¿Qué está mirando el público? ¿Qué está pensando?». Uno intenta en la medida de lo posible, ser el público. Si imaginamos que el foco de atención del público es un punto que se mueve por la pantalla, el trabajo del montador es trasladar ese punto de aquí para allá de forma interesante. Si el punto se mueve de izquierda a derecha y luego hacia arriba hasta el ángulo superior derecho del fotograma, cuando hay un cambio de plano hay que asegurarse de que en ese mismo ángulo del plano siguiente haya algo que ver para recoger ese foco de interés. Si no acompañas su foco de interés a través de los cambios de plano, si les obligas a buscar tras cada corte, se desorientan y se irritan sin saber por qué. En cambio, para montar una escena de una pelea, es incluso necesario un elemento de desorientación: eso es lo que hace emocionante la escena. Cuando quieres esconder algo, se manipula la atención del público hacia otra dirección para que no sea consciente de aquello que tú preferirías que no viera. El encuadre y la composición también transmiten un montón de cosas.

Una piedra, un grillo, una llave fija

Documentales tenés muchísimo material, ¿Cómo reducir el momento clave de la historia de un país, del que tienes tantas horas de material, a quince minutos? Hay que encontrar el modo de juntar las imágenes para que se reforzarán mutuamente.

Mediante la colaboración se añaden facetas a la obra, los espectadores pueden ver en la película cosas distintas (será polifacética). Cada uno de esos momentos, de esas facetas, tiene el potencial de hacer que la obra «brille» en sentido creativo, y de hacerla más accesible a una mayor variedad de gente a lo largo de un mayor periodo de tiempo. Las escenas deben tener densidad clara.

Punto de vista en el sonido, hay que hacer una selección para el espectador (ejemplo de la cabina telefónica). Si usas un sonido catalizador está asociado a un entorno específico pero que sea inconfundible, entonces los demás sonidos vendrían detrás automáticamente. Murch pasó mucho tiempo intentando descubrir esos sonidos clave que llevan consigo mundos enteros.

El azul parecía muerto

Murch cuenta que una vez mezcló sonidos torrenciales pero ninguno de ellos tenía bordes, de forma que el oído no conseguía aprehenderlos. Agregó entonces una grabación que había hecho donde había una resonancia maravillosa; una vez que la agregó, la mezcla fue ensordecedora y desbordante. Le puso un volumen suave, pero la impresión es que suena muy fuerte, debido a la presencia de aquel sonido que precipita la energía de los sonidos que lo rodean.

Debe haber una química entre el sonido y la imagen. Determinado color del sonido hace que uno vea los colores de la imagen de forma mucho más vibrante. Ejemplo de Apocalypse Now, tuvieron que cambiar la música a último momento, pero al buscar otra no iba por la coloratura que Leinsdorf había escogido. En un punto determinado había decidido dar más énfasis a la cuerda... mientras que Solti había decidido acentuar los metales... En ese instante de la película estamos mirando hacia abajo desde un helicóptero, por encima de un soldado, y viendo las aguas del mar de Filipinas. El azul del océano tenía una tonalidad increíblemente ácida que creaba una sinergia con el sonido metálico de la grabación de Solti.