

Pasos con carácter: el arte y el oficio del Foley

BENJAMIN WRIGHT

TRADUCCIÓN: GONZALO MATIJAS

Uno de los principales rasgos del estilo sonoro Hollywoodense contemporáneo es el tratamiento elevado de los más pequeños detalles sónicos, como si los trabajadores del sonido intentaran que la audiencia escuche lo inescuchable. Estos Primeros Planos aurales no son exclusivamente exagerados de su contexto real, sino distinguidos audiblemente para expresar detalles narrativos que de otra manera se perderían en el escándalo del repleto paisaje sonoro de una película. Un ejemplo de esto se encuentra en la [secuencia de la "zapada" en la cafetería](#) en *Fame* (Kevin Tancharoen, 2009), cuando un grupo de estudiantes espontáneamente comienza un ligeramente coreografiado número de canto y baile. Entre el tumulto del fondo de bullicio de gente y una selección de instrumentos diegéticos en Primer Plano que incluyen guitarra eléctrica, bajo eléctrico, batería, violín y piano, también podemos distinguir el intrincado movimiento de los zapatos de un bailarín de tap, los *whooshes* del aire que acompañan sus frenéticos giros, y el roce de su ropa. En gran medida, el nivel de detalle y definición presente en este ejemplo es sintomático de la complejidad y ambición del estilo y práctica del sonido moderno.

Transformar el más pequeño de los sonidos en grandes gestos sónicos ha sido terreno del Foley desde la conversión al período sonoro. Los avances en la tecnología de grabación de 24-tracks y la proliferación de estaciones de audio digital han transformado las texturas estéticas de los efectos de sonido de Foley y las identidades ocupacionales de los artistas de Foley de manera tal que han reconfigurado la estructura de tareas y las convenciones estilísticas. En la práctica contemporánea, los profesionales de *direct-to-picture*, como alguna vez se los llamó, han adquirido un nivel de autonomía creativa tan grande que ahora se hacen llamar *artistas* de Foley.

En cierta forma, el cambio de designación de "caminante" de Foley a "artista" es representativo de los grandes cambios institucionales que acompañaron la transición de los editores de efectos de sonido de trabajadores mecánicos a autoridades creativas desde 1970 hasta bien entrada la década del '80. Ciertamente, no era infrecuente en la era de los estudios confundir al practicante de Foley con un editor de sonido, dado que el trabajo de sincronizar efectos de sonido a una imagen era similar y, quizás más importante aún, muchos editores de sonido "actuaban" y editaban sus propios efectos de Foley. En la década

pasada, sin embargo, el grado en el que la performance y la tecnología digital pueden ser llevados a la estructura de tareas del artista de Foley, junto con una serie de avances alrededor de la representación de los profesionales de Foley por uniones y gremios de Hollywood, han significado un cambio crucial en la grabación y la *performance* del *direct-to-picture*. Según el artista de Foley John Roesch, "Ahora con los avances digitales, en cuanto a calidad sonora, el campo de juego se ha nivelado. Realmente, el gran factor determinante ya no es técnico, sino estrictamente artístico."¹

En este ensayo miro de cerca a la performance y la estética del Foley moderno, dando especial atención a la naturaleza "personalizable" de los efectos de Foley y la importancia de crear sonidos con "carácter". Lo que me interesa es no solo cómo los profesionales de Foley han negociado su rol como *artistas* de sonido sino cómo las metas profesionales del Foley han cambiado en respuesta al incremento del uso de estaciones de audio digital. Considero que el crecimiento del arte del Foley es una consecuencia de la naturaleza independiente de la producción moderna de películas en Hollywood. En los últimos veinticinco años, el Foley se ha convertido en un campo de gran actividad en cuanto a cambio estilístico y tecnológico de su grabación, mezcla y performance. Mientras que el valor artístico del Foley ha sido históricamente definido por rígidas convenciones, la práctica moderna del Foley y los profesionales que diseñan y realizan efectos *direct-to-picture* llevan a cabo tareas que ahora enfatizan cada vez más la textura dramática de un sonido que de otra manera es ordinario. Además de proveer efectos sincronizados que funcionan con la película, la práctica moderna de Foley podría ser por lo tanto considerada un arte interpretativo. Por lo tanto, las tareas sociales y funcionales del artista de Foley se han expandido de manera tal que reflejan su status como creadores de efectos de sonido y artistas interpretativos. Desgraciadamente, a pesar de algunas actitudes utópicas expresadas en revistas sobre la recién encontrada independencia de los profesionales del Foley, esta tarea no ha redefinido drásticamente el trabajo de los profesionales de sonido de Hollywood, ni ha detenido los recortes presupuestarios de la industria para con la post-producción o el predominio de calendarios cada vez más cortos en el área de la post-producción de audio.

Como standard comercial para la reproducción de sonido en radio, televisión, películas y video-juegos, el Foley sirve para cumplir dos grandes funciones: primero, para remplazar y reforzar elementos particulares del sonido directo que a la vez tengan el mismo sincro que la grabación original; segundo, para "condimentar" – es decir, para mejorar – material que no está en la jurisdicción de la edición de efectos de sonido. Para lograr esto, el Foley sirve a las funciones dramáticas de la narrativa caracterizando y dramatizando hasta el más pequeño de los sonidos diegéticos. Aunque las tareas sociales y estéticas son similares a aquellas de la edición de sonido (efectos, diálogo y doblaje o ADR), el Foley ha experimentado un cambio significativo de sus operaciones

¹ Entrevista personal con John Roesch, 23 de Junio de 2009.

ideológicas que han resultado en que el foco esté menos puesto en conseguir el sincro perfecto y más sobre capturar la "sensación" dramática del efecto sonoro.² El historiador de cine Stephen Bottomore ha demostrado que desde los primeros años del siglo veinte, las películas en EUA y Europa han sido acompañadas por efectos de sonido, producidos por talentosos operadores utilizando una gran variedad de "trucos" o máquinas de efectos sonoros. A mediados de la década del '10, Bottomore sugiere que la audiencia ya se había acostumbrado a los sonidos que llenaban la experiencia audiovisual, y se quejaban de los cines que utilizaban a ejecutantes sin talento o que utilizaban sonidos "incorrectos" para ciertos objetos.³

De muchas maneras, la lógica que le dio forma a los acompañamientos sonoros de antaño fue heredada por la organización de efectos de Foley sincronizados en los siguientes años. Para 1929 los ingenieros de sonido de Hollywood todavía no habían resuelto del todo los dilemas de representación de sonidos sincronizados para películas. En los primeros años del cine con sonido sincronizado, las películas de Hollywood rara vez empleaban combinaciones complejas entre diálogo, música y efectos, prefiriendo en vez de eso concentrarse en los diálogos, música no-diegética y el ocasional efecto de sonido pertinente a la narración. De la misma manera, la forma en que sonidos específicos eran grabados, y la lógica pertinente al posicionamiento de ese efecto en la mezcla final, todavía no habían sido asentadas por las convenciones. Uno de los aspectos más desafiantes de la producción de sonido en esta época era conseguir una sincronización correcta para ciertos efectos particulares, como pasos o aplausos. Como la mayoría de los actores poseían diferentes cadencias de caminata, era difícil para los ingenieros sincronizar una grabación de pasos en un disco de 78-rpm con la imagen.

En 1928, mientras Universal Pictures estaba preparando una adaptación muda a gran escala de *Show Boat* (Harry Pollard, 1929), el cambio masivo hacia sonido sincronizado ya estaba ocurriendo en otros estudios. A mediados de la producción, Universal decidió lanzar la película como un "talkie" en un intento de capitalizar la popularidad reciente del sonido sincronizado.

Universal rentó el sistema de sonido para películas de Fox-Case, rehizo algunas secuencias, incluyendo un largo prólogo, y sincronizó en post producción el resto de la película con agregados de diálogo, música y efectos. Cuando los ingenieros de sonido del estudio se vieron en dificultades para sincronizar una variedad de complicados gestos, un empleado del departamento de accesorios del estudio llamado Jack Foley tuvo la idea de sincronizar los efectos de sonido "en vivo" con la imagen proyectada.

Foley y un pequeño contingente de ingenieros y trabajadores del departamento de accesorios ejecutaron una variedad de efectos de sonido, incluidos aplausos,

2 La "sensación" dramática puede ser considerada una de las muchas frases metafóricas adoptadas por los practicantes del sonido para describir su trabajo de creación de sonidos en las industrias del cine y la grabación. Metáforas tales como "cálido", "brillante" y "lleno" ejemplifican las demandas de abstracción técnica de la producción sonora. Ver "Speaking of sound: language and the professionalization of sound-recording engineers" de Thomas Porcello, *Social Studies of Science*, vol. 34, no. 5 (2004), p. 735.

3 "The story of Percy Peashaker: debates about sound effects in the early cinema" de Stephen Bottomore, en *The Sounds of Early Cinema* de Richard Abel y Rick Altman (eds), (Bloomington, IN: Indiana University Press, 2001), p. 132.

pasos y conversaciones en segundo plano, mientras observaban la película durante la sesión de grabación de la orquesta.

Después de *Show Boat*, Foley continuó ejecutando efectos de sonido para los primeros talkies, enfocándose en accesorios, pasos y el ocasional ruido de la ropa para enfatizar la vestimenta de algún personaje. Como sugiere Vanessa Theme Ament, la grabación de sonido direct-to-picture fue inventada por necesidad, y no encajó en un rol ocupacional definido ni pudo seguir una serie de convenciones establecidas.⁴ Sin embargo, la especificidad funcional de las técnicas interpretativas de Foley no eran tan diferentes a los acompañamientos de efectos de sonido de la era no-sincronizada del cine. Los técnicos de efectos de sonido tomaban sus indicaciones de los actores y de los momentos específicos que sostenían la textura dramática de la narrativa, agregando tanto realismo como peso emocional a las imágenes silentes. En solo una década, cada uno de los estudios grandes de Hollywood desarrolló un sistema de grabación para sonido direct-to-picture, aunque la práctica no sería llamada "Efectos de Foley" hasta 1962, cuando el estudio de televisión Desilu de Desi Arnaz y Lucille Ball construyó su propio estudio de sonido y lo nombraron "Estudio de Foley". Durante su permanencia de cuarenta años en Universal, Foley ejecutó efectos de sonido que fueron considerados mucho más que un logro técnico por ajustarse a un sincro. Foley fue conocido por impartir sensibilidad artística en sus pasos y la cadencia que les daba a ciertos actores de renombre. En cierta manera, su trabajo no era ni edición ni mezcla, y por lo tanto "Foley" se transformó en un elemento del mundo sonoro en sí mismo. En 1962, Foley fue premiado con una membresía honoraria de la Motion Pictures Sound Editors Society, pero la pregunta de dónde cabían los ejecutantes de Foley dentro de la estructura laboral existente de producción de sonido en Hollywood aún no estaba resuelta.

Entre 1929 y 1960, el sonido direct-to-picture se volvió altamente rutinario, con practicantes trabajando dentro de un rígido sistema de convenciones. Los ejecutantes trabajaban con equipos de mezcladores, editores y asistentes en salas de sonido equipadas con distintos tipos de superficies (madera, concreto, tierra) y con una colección extensiva de accesorios para replicar el sonido de los objetos manipulados por los personajes en la pantalla. El sistema de estudios evolucionó en un estructurado programa de entrenamiento para ejecutantes de direct-to-picture, que, apoyado por el desarrollo del sistema de pasantías en 1930, significó que solo los editores con experiencia podían ejecutar efectos de sonido direct-to-picture luego de haber pasado un tiempo como asistente, editor y finalmente como supervisor en el departamento de sonido del estudio. Este sistema formal de entrenamiento fue abandonado cuando los estudios grandes disolvieron sus activos de post-producción desde 1960 hasta principio de los '70, dejando a muchos ejecutantes novatos y asistentes de direct-to-picture sin una estructura de trabajo estable. Sin entrenamiento formal o sistema de pasantía, la raza del ejecutante moderno de Foley se volvió cada vez más diversa; muchos poseían experiencia en danza,

⁴ *The Foley Grail: the Art of Performing Sound for Film, Games, and Animation* de Vanessa Theme Ament, (Burlington, MA: Focal Press, 2009), p. 7.

edición de sonido, dirección de cine, ingeniería y transmisión de radio, o actuación. El rigor institucional de la ejecución de Foley por lo tanto, ha sido objeto de escrutinio en los últimos años, ya que continúa siendo un aspecto único, por no decir enteramente excéntrico, del proceso de la producción de sonido.

La pregunta de la identidad profesional ha definido la historia de los ejecutantes de Foley de Hollywood en niveles tanto prácticos como estéticos. Hasta el año 2006, los artistas de Foley no eran reconocidos por las organizaciones laborales de Hollywood como una unidad distintiva de profesionales del sonido; de hecho, algunos de ellos eran miembros del Gremio de Actores de Cine (SAG, Screen Actors Guild), otros eran parte del Gremio de Editores, mientras que la mayoría no pertenecían a gremio alguno. Entre 1980 y 1990, un pequeño grupo de profesionales del sonido compuesto mayormente por artistas de Foley intentó obtener representación gremial y codificar una descripción laboral para los practicantes de direct-to-picture. Conforme a lo sostenido por la artista de Foley Alyson Dee Moore, los artistas de Foley históricamente han estado atrapados en un "área gris" ocupacional ya que no eran ni editores de sonido, ni mezcladores ni actores estrictamente hablando. Lo que esencialmente estaba en juego para los artistas de Foley era una definición de tareas y deberes que pudiera ser aplicada a la manera en que la industria organizaba el flujo de trabajo para un proyecto cinematográfico. "No existía nada que indicara quién podía hacer qué", dice Moore. "¿Dónde está el límite? ¿Puede un artista de Foley también editar?"⁵ Además, el grupo de artistas de Foley tampoco contaba con muchos involucrados. Con menos de 100 personas activas en la industria, el grupo lanzó una petición para una diminuta porción de trabajadores no sindicados, algunos de los cuales ya pertenecían al gremio de editores (Editors Guild).

Intentos de acercarse al gremio de actores de cine (Screen Actors Guild) habían, hacia el 2002, fallado, ya que la mayoría de los artistas de Foley no tenía un pasado de actor. Sin embargo, el gremio si representaba a los doblajistas de ADR grupal, que caían bajo la jurisdicción de la post-producción de sonido, pero esto no fue suficiente para convencer a los representantes del SAG que los artistas de Foley valían la inversión. Entonces, en 2005, los representantes de Foley se acercaron a la Hermandad Internacional de Camioneros (International Brotherhood of Teamsters), quienes les ofrecieron la oportunidad de unirse a ellos aún cuando la hermandad no representaba a ningún practicante de post-producción en la industria cinematográfica. Los camioneros, que ya representaban a los trabajadores de labor y transporte del cine, teatro y televisión, estaban deseosos de trabajar con los artistas de Foley ya que esto podía potencialmente abrirles nuevas posibilidades dentro del campo de la post-producción. A pocos días de una reunión entre los representantes de Foley y los camioneros, el gremio de editores informó al grupo de Foley que iban a reclamar jurisdicción sobre todo el remanente de profesionales de direct-to-picture que aún no estaban afiliados a ellos. Varios observadores de la industria especularon con que la Alianza de Productores de Televisión y Cine (Alliance of Motion

5 Entrevista personal con Alyson Dee Moore, 10 de Noviembre de 2009.

Picture and Television Producers, AMPTP) intervino y ejerció presión sobre el gremio de editores para que acepten a los artistas de Foley en su gremio dado que los camioneros no tenían jurisdicción sobre los trabajadores de post-producción.⁶ Dado que algunos artistas de Foley ya se encontraban dentro del gremio de editores bajo el mote de "editores de sonido", la Alianza Internacional de Empleados de Artes Escénicas (International Alliance of Theatrical Stage Employees, IATSE) y la AMPTP le ofrecieron al remanente de trabajadores no afiliados la posibilidad de firmar tarjetas de autorización del IATSE.

Las negociaciones entre el IATSE y la AMPTP en el invierno de 2005 llevaron a un entendimiento con el gremio de editores en Marzo de 2006, con sus miembros ratificando un pacto que incluiría a los artistas de Foley como parte de la plaza de editores de sonido. La naturaleza clandestina de estas negociaciones forzó a los representantes de Foley a aceptar los términos de un acuerdo en el cual no tuvieron voz ni voto. Como resultado, en el verano de 2006 un grupo de 50 artistas de Foley de Los Angeles registró una queja con el gobierno federal bajo la figura de "alegato de mala representación sindical" por parte de los representantes de IATSE. En ese momento, el *Daily Variety* informó que el IATSE forzaba a los trabajadores a permanecer en un gremio al cual no querían pertenecer. La queja dice, en parte,

Fuimos intimados a firmar tarjetas de autorización y de unirnos al Local 700 del gremio de editores ya que nos dijeron que eso nos daría más poder para negociar nuestros intereses. El Local 700 nunca negoció estos. El Local 700 ni siquiera nos preguntó qué quisieramos tener en un contrato.⁷

El grupo de artistas de Foley no había anticipado que uniéndose al IATSE verían modificado su ingreso monetario; a lo sumo, esperaban que la representación sindical ayudara a aclarar dudas sobre la descripción de su trabajo y permitiese obtener mayores beneficios de empleo a uno de los grupos no sindicalizados de trabajadores hábiles en Hollywood.

Hubo, sin embargo, serias resistencias a los términos detallados en el acuerdo básico de 2006 que estipulaban que los artistas de Foley recibirían un recorte salarial del 18% para ubicarlos a la par del sueldo básico mínimo de \$370 de los editores de sonido, en vez de su salario estándar de \$450. La queja concluía, "Como resultado, muchos de nosotros estamos transitando una situación peor que la que teníamos antes de que las supuestas negociaciones se llevaran a cabo". Aunque estar representados por el IATSE significaba que los proyectos independientes deberían estirarse hasta pagar el mínimo estipulado por el IATSE en los contratos de los artistas de Foley, el recorte fue demasiado disparatado para las demandas originales del grupo.

Los artistas de Foley eventualmente aceptaron los términos del acuerdo básico y continuaron estando afiliados al gremio de editores, aún cuando los

6 Citado de "Foley artists sound off over union deal" de Dave McNary, *Daily Variety*, 25 Julio 2006, p. 3.

7 Ibid., pp. 3, 10.

problemas de identidad profesional y representación persistieron. Con la transición de los mezcladores (Re-recording Mixers) al local 700, el gremio de editores empleó un par separado de representantes de área, uno para los editores y otro para los mezcladores.

De acuerdo con Moore, la pregunta de quién representa los intereses de los practicantes de Foley seguirá siendo uno de los asuntos claves hasta que el local 700 se informe claramente sobre la estructura de tareas y la identidad ocupacional de los artistas de Foley. El gremio de editores sigue siendo el representante de los editores de sonido e imagen, y la naturaleza difusa del Foley ha confundido a la rama ejecutiva del gremio, que no está familiarizada con las necesidades y las prácticas laborales de los profesionales del Foley.

Que el Foley haya sido colocado bajo el ala del gremio de postproducción más grande de la industria puede ser visto como un efecto de la forma actual de producción en la industria cinematográfica de Los Angeles. El sistema de producción de sonido freelance en el Hollywood contemporáneo ha reconfigurado los procesos técnicos, creativos y sociales de producción de manera tal que ha alimentado a los independientes a desarrollar una forma de propiedad intelectual sobre técnicas específicas y una red de relaciones profesionales capaces de mantener una carrera en la industria del cine. De acuerdo con el artista de Foley Gary Hecker:

La gente ha tratado de hacerlo con máquinas, pero el Foley es la mímica de las acciones. Es posible falsear algo de eso, pero en el fondo no poseerá el toque ni el ritmo humanos. Hay una cuestión orgánica producida al tener a una persona haciéndolo.⁸

En cierta manera, el llamado "elemento humano" ha tenido un efecto pivotal en la manera en que la tecnología reconfiguró la ideología ocupacional del Foley. En los años siguientes al colapso del sistema de estudios, la comunidad de sonido de Hollywood continuó utilizando cinta magnética como soporte favorito para grabar y editar efectos. Un legado de los experimentos con pantallas grandes y sonido estereofónico de la década del '50, la grabación magnética ofrecía una mejora en la calidad además de capacidades multipista. Mientras que los sonidistas de la era de los estudios tradicionalmente grababan los efectos de Foley en una sola pasada, no era extraño entre 1950 y 1960 que los artistas separaran efectos específicos y los combinaran mas tarde usando cinta magnética multicanal. En términos de práctica estética, la adopción de la grabación de 24 canales representó una expansión en el lienzo y las opciones creativas de los artistas de Foley como John Roesch.

La expansión de canales esencialmente le dió a Roesch y sus colegas la habilidad de incluir más elementos con una separación más clara. Además, el valor de una consola de 24 canales en el mercado freelance permitió a las tiendas de sonido independientes publicitarse como poseedoras de equipamiento de última generación. Durante la década del '80, TAJ Soundworks de Roesch se promocionaba como el único estudio de Foley en Los Angeles con

⁸ Citado de "Digital upgrades boosts Foley range" de David John Farinella, *Daily Variety*, 5 Enero 2007, p. A2.

un sistema multipista Dolby SR. Además del cachet técnico del sistema multipista, Roesch y sus colegas de TAJ estaban estableciendo una estética de Foley única utilizando un arsenal de técnicas nuevas para la grabación y mezcla de efectos de Foley. Durante este período era muy común la práctica de utilizar dos micrófonos para la grabación como seteo básico: uno cerca y uno lejos. Roesch explica, "La vieja escuela decía que todo tenía que estar microfoneado de cerca. Pero lo que realmente se obtenía era un paso gigantesco que carecía de detalles."⁹ Desechando esta lógica, Roesch y los suyos establecieron la práctica de microfonear desde dos distancias, y elegir entre un rango de micrófonos para capturar lo mejor posible un sonido en particular. En un esfuerzo por desmantelar las jerarquías retrógradas de la grabación y mezcla de Foley de los estudios, Roesch desarrolló un acercamiento conceptual que enlazó las tareas del artista de Foley con el mezclador, logrando que algunos lo llamasen Director de Foley. De esta manera, la novedad de utilizar estrategias de microfoneo inusuales alentó a los artistas y los mezcladores a considerar el sonido del Foley como algo que podía ser individualizado y atribuible a una decisión estilística particular.

La transición a las estaciones de trabajo de audio digital (Digital Audio Workstations, DAW) a fines de los '90 no reconfiguró tanto el esquema de trabajo, sino más bien, cimentó las técnicas y las tareas colaborativas que habían surgido diez años antes. A pesar de las afirmaciones de que el pasaje hacia lo digital ha provisto a los artistas de Foley y a los mezcladores de más opciones creativas, muchas técnicas de la era digital ya eran utilizadas ampliamente en la década del '80 y principios de los '90 cuando se utilizaban máquinas analógicas de 24 canales. El manejuelo del sonido de una grabación original fue, de hecho, característico del estilo nacido del trabajo sobre los efectos sonoros que hicieron Roesch y TAJ Soundworks en 1980. Aunque el equipamiento ha cambiado, el concepto fundamental de "mejorar" una pista utilizando reverb, EQ y pitch shifting no redefinió el proceso.

Las estaciones de audio digital, sin embargo, si tuvieron un profundo efecto en el esquema de trabajo de los profesionales de Foley en 4 áreas principalmente. Primero, las DAWs le ofrecieron a los mezcladores ilimitada cantidad de canales. No estando confinados a las limitaciones de las grabadoras multicanal, los DAWs le permitieron a los mezcladores de Foley darse el lujo de separar series complejas de efectos y poder escuchar la mezcla instantáneamente. Con los formatos de grabación de cinta, los profesionales de Foley a menudo representaban dos o más grupos de acciones en un mismo canal, necesitando por lo tanto tener dos ejecutantes en la sala de grabación al mismo tiempo. Como resultado, el acople de dos o más efectos en el mismo canal eliminó la necesidad de los mezcladores de separar cada objeto en un canal; sin embargo, este proceso introducía un factor determinante en el mezclador, que era capturar cada sonido con su debida perspectiva sonora. Consecuentemente, la apertura a una cantidad ilimitada de canales y la velocidad de transmisión digital tuvieron un efecto inverso en el presupuesto y

9 Citado de "Foley recording: film sound's misunderstood art" de Blair Jackson, [Mix, Septiembre 2005, p. 58](#), accedida el 12 Mayo 2014.

los tiempos de entrega. Aunque todavía es común que las producciones de mayor cachet programen de 20 a 30 días de Foley, muchas producciones más chicas enfrentan tiempos de una semana o menos. Como resultado, los profesionales de Foley han incrementado la importancia en la relación entre el Foley y el jefe de edición de sonido, cuyo trabajo es entregarles una lista de pedidos de efectos sonoros.

Los jefes de sonido pueden entonces ganarse la confianza de los artistas de Foley al delegarles una cantidad de trabajo proporcional al tiempo que se les ha dado para completar el proyecto. De acuerdo con Moore, por ejemplo, el Foley debe ser capaz de satisfacer las necesidades de la película pero no a expensas del presupuesto o la cantidad de tiempo del que se dispone.¹⁰

En segundo lugar, el cambio más grande en la tecnología para el Foley, según el periodista Michael Kunkes, se ha dado en el control room, donde "los puestos de grabador y mezclador han sido básicamente combinados en un solo trabajo, con mezcladores (llamados ingenieros en Nueva York) haciendo la doble tarea, una movida hecha posible por la adopción del Pro Tools de Digidesign".¹¹ Mientras que Pro Tools ha provisto a los mezcladores de un entorno laboral más organizado – un mezclador de Foley puede tener acceso a una serie de ruidos para que el artista trabaje en conjunto con el material de otro actor o en la misma superficie al mismo tiempo – la desventaja, nota Leslie Bloom, es que "los estudios ahora poseen una nueva librería de sonidos de donde extraer efectos. Los artistas de Foley no son participados ni reciben un residual de la reutilización de sus sonidos".¹²

Tercero, el período de "despojamiento" de post-producción en la década del '90 presenció el surgimiento de un mercado dominado tanto por estudios de sonido independientes como por instalaciones de post-producción de grandes estudios cinematográficos. La relativa portabilidad y asequibilidad de las estaciones de trabajo digitales significó que los sonidistas independientes pudieran establecer estudios caseros de Foley en sus garajes. A diferencia de los grandes estudios de Foley, las operaciones caseras emplean un solo artista de Foley. Como la práctica moderna separa cada elemento en su propio canal, grabar dos elementos al mismo tiempo (y por lo tanto, necesitar dos artistas) ya no es necesario. Como Monique Redmond dice: "Pro Tools ha sido muy bueno y muy malo para la industria. En ciertos aspectos ha sido bueno porque uno puede hacer varias tomas de algo con mucha rapidez. Pero también redujo mucho los presupuestos dado que hay gente grabando Foley en sus garajes".¹³

Finalmente, la naturaleza de acceso instantáneo de las plataformas de edición de imagen ha facilitado que los editores experimenten con el material y produzcan múltiples versiones de una misma secuencia. Consecuentemente, cualquier cambio en una escena necesitará una re-edición de sonido y que el Foley re-grabe ciertos efectos. De esta manera, el proceso del Foley se ha

10 Entrevista personal con Alyson Dee Moore, 23 de Junio de 2009.

11 Citado de "Foley: they make the noises for the talkies" de Michael Kunkes, *Editors Guild Magazine*, vol. 29, no. 5 (2008), n.p.

12 Ibid.

13 Citado en "Interview – Monique Redmond – Foley artist" de Woody Woodhall, [Woody's Sound Advice, 14 Julio 2008](#), accedida el 15 Marzo 2014.

vuelto mucho menos lineal que en el pasado. Aunque las herramientas de edición digital han generado mayor flexibilidad en el esquema de trabajo, los directores no cierran la edición de la película hasta mucho más adelante en el proceso. La mezcladora de Foley MaryJo Lang contextualiza las complejidades de la mezcla digital de Foley:

En los días del fílmico, nos llegaba sobre el final. Ya estaba básicamente terminada [la película], y 9 de cada 10 veces, la versión que nos llegaba era la que se vería en la pantalla. Pero hoy por hoy con la edición digital todo puede cambiar diariamente. Es un desafío. Entonces, cuando terminas un proyecto nunca lo estas terminando *realmente*.¹⁴

Sin embargo, al mismo tiempo, la imposición de un método de trabajo con medios digitales de hecho ayudó a los practicantes de Foley a definir su trabajo en términos concretos.

El reposicionamiento de los ejecutantes de Foley de practicantes a artistas fue precipitado por la expansión del rol del editor de sonido a fines de la década del '70.

Saliéndose un poco de la grilla de segmentación del trabajo de un sonidista profesional, editores como Walter Murch y Ben Burtt en San Francisco borronearon el límite entre lo que se entendía tradicionalmente como edición de sonido y Foley. En películas tales como *The Conversation* (Francis Ford Coppola, 1974) y *Star Wars* (George Lucas, 1977), estos editores grabaron nuevos efectos de sonido en una variedad de ambientes interiores y exteriores para poder generar sonidos únicos que no se encontraran en ninguna librería. Saliéndose del esquema laboral jerárquico de los sonidistas de la era de los estudios, Murch y Burtt combinaban el trabajo de Foley con el de edición grabando nuevos elementos y luego "esculpiéndolos" utilizando herramientas de procesamiento de señal, agregando reverberancia y acelerando o ralentando la velocidad de reproducción del sonido para crear efectos sonoros completamente originales. Estando por fuera de la jurisdicción del gremio de editores, estos "diseñadores de sonido" del norte de California no solo estaban creando nuevas maneras de trabajar con el sonido sino también conceptualizando un nuevo eslabón del sonido.

La expansión de la edición de sonido en San Francisco coincidió con el crecimiento del Foley en la comunidad de sonido de Los Angeles. Durante mucho tiempo la estructura de tareas de los encargados de Foley había estado limitada a una porción muy concreta de efectos sonoros. Como dice Roesch,

Había un viejo practicante que decía, "Okay, haremos unos pasos aquí, un tintineo de llaves allá, pero no haremos una rotura de vidrio, no haremos una caída de cuerpo, no haremos lluvia sobre una ventana"...todo esto estaba bajo la responsabilidad del editor de efectos.¹⁵

14 Entrevista personal con MaryJo Lang, 13 Abril 2009.

15 Citado de "Foley recording" de Jackson, p.58.

En otras palabras, no solo existía una manera altamente codificada de grabar sonidos en la era de los estudios, sino también un sistema muy rígido que determinaba de qué cosas debía hacerse cargo el Foley. A principios de la década de los '80, muchas de estas estructuras se fueron disolviendo y el Foley experimentó un cambio dramático en su estructura ocupacional.

La expansión de las tareas de Foley en Hollywood se dio en una época en la que la nueva tecnología de sonido de Dolby Stereo había comenzado a mejorar el potencial dramático de los efectos de sonido con su sistema de múltiples parlantes y bajo nivel de ruido. No atados por los mandatos de los estudios ni por regulaciones de ningún gremio, los artistas de Foley de Los Ángeles expandieron su dominio hacia los efectos de sonido; esto es, aparte de proveer los pasos, Foley se encargaría de los movimientos intrincados de la ropa o los golpeteos de la lluvia en una ventana. Esta expansión en sus operaciones se puede tomar, como he sugerido, como respuesta a las filas de trabajadores freelance del Hollywood moderno. Con el crecimiento de los estudios caseros y los practicantes de Foley freelance, encontrar un ángulo distinto para el oficio se volvió una necesidad.

Uno de los pioneros de esta práctica expandida del Foley fué Roesch. Junto a dos socios creó TAJ Soundworks en 1982, y la compañía rápidamente creció hasta convertirse en uno de los estudios de Foley más respetados. Roesch se convirtió en uno de los artistas de Foley más trascendentales de la industria, trabajando con editores de sonido de gran renombre como Charles Campbell y Gordon Ecker Jr. Durante los '80, con el aval de algunos directores y jefes de sonido, Roesch diseñó efectos de Foley funcionales a las demandas de la narrativa. En *Back to the Future* (Robert Zemeckis, 1985), también supervisado por Charles Campbell, muchos de los elementos sonoros originales de la película fueron creados en el estudio de Foley, constituyendo lo que Roesch llamó uno de los primeros "shows de Foley completos", donde los límites entre efectos de sonido y Foley estaban seriamente difuminados. Sonidos que no eran tradicionalmente del área de Foley – puertas, armamento complejo, sonidos mecánicos, ruidos de autos, y muchos más – se convirtieron en la firma estilística del trabajo de Roesch. Increíblemente, la totalidad de la [secuencia de apertura](#) de *Back to the Future*, que incluye un alimentador mecánico para perros, una cafetera, una tabla de skate, y la entrada de Marty McFly (Michael J. Fox), fué realizada por Roesch y sus colaboradores. Roesch comenta,

Lo que no está necesariamente bien comunicado es que el Foley está compuesto por efectos de sonido de diseño. No es que lo que hagamos es mejor que las grabaciones fuera del estudio – para nada. Es que simplemente a veces el Foley puede tener potencialmente un mayor grado de precisión.¹⁶

La nueva ideología y práctica de los encargados de Foley no ha eliminado la necesidad, ni el deseo, de tener sonidistas encargados de la grabación de efectos de sonido y editores encargados de diseñar elementos sonoros

16 Entrevista personal con John Roesch, 2 Abril 2009.

particulares. Sin embargo, Roesch y su plantel de trabajadores de Foley actual consideran su trabajo como la materia prima de los efectos de sonido que más tarde serán combinados con otros elementos por los editores de sonido y el mezclador. Ciertamente, la separación entre Foley y la edición de efectos de sonido está, en última instancia, atada a las necesidades de la película en cuestión. Moore sugiere que el Foley generalmente será responsable de la



Fig. 1. La escena de apertura de Volver al Futuro (Robert Zemeckis, Universal Studios, 1985) con el trabajo de Foley de John Roesch.

mayoría de los pasos, el movimiento de las ropas, el manipuleo de distintos accesorios y algunos elementos tales como escombros, piedras, agua y polvo, mientras que las puertas, explosiones, disparos de armas de fuego y motores de vehiculos constituyen el dominio de la edición de efectos de sonido. Sin embargo, Moore puede "aderezar" una explosión con el sonido de una pila de escombros cayendose sobre concreto, o puede agregar quejidos de cuero a los asientos interiores de un auto para ayudar a entender la antigüedad del mismo. Fundamentalmente, la expansión del dominio del Foley ha ensanchado de tal manera la estructura ocupacional de los practicantes de Foley que se consideran a sí mismos contribuyentes artísticos del proceso de producción de sonido. A principios del 2000 no era extraño que los ejecutantes de Foley aparecieran en los créditos como "artistas de Foley". Esta designación de artista es un reflejo del nivel de habilidad técnica y creatividad inherente al trabajo. Combinando el ingenioso y astuto acercamiento que hizo Jack Foley y la necesidad moderna de establecer un estilo profesional, el trabajo de los artistas de Foley contemporáneos ha sido imbuido de un rigor actoral que es a la vez una extensión natural del actor y un elemento textural que aporta a las funciones dramáticas de la narrativa.

Cuando se les enfrenta con la necesidad de describir sus estructuras laborales actuales, muchos artistas de Foley resaltan tres componentes expresivos de su trabajo. Primero, los accesorios básicos constituyen la base de la interpretación artística del artista de Foley de un elemento sonoro y su función

narrativa. En la mayoría de las situaciones, los artistas de Foley abordan la tarea de la creación sonora de manera diferente, eligiendo darle a un accesorio en pantalla un carácter sónico único. A pesar del conocimiento de que algunos objetos suenan mejores para determinados efectos, los artistas de Foley hacen un balance entre la convención histórica y la innovación artística: el apio, un elemento de uso corriente en el oficio del Foley, ha sustituido a las roturas de hueso; el detergente de ropa se ha utilizado para cualquier acción que deba sonar "viscosa", incluidos asquerosos efectos de horror; un pedazo de cuero con tintineo de llaves generalmente se utiliza para "equipamiento de policía". En Warnes Bros., Roesch y su socio de Foley, Alyson Dee Moore, han concentrado una impresionante colección de accesorios y superficies para su trabajo. Apilada a todo lo alto de una pared de su estudio hay una colección de accesorios perfectamente organizada separada por tipo de objeto en contenedores plásticos: anteojos, bisagras, abrelatas, clavos, billeteras, bijouterie, cinturones de seguridad, celulares, correas de perro, picaportes, armas y munición, cigarrillos y encendedores, cuencos y platos, paraguas, monedas, cepillos, y un largo catálogo de papeles y libros. Otras categorías ofrecen una mezcla de objetos extraños utilizados para sonidos más particulares: accesorios para dibujos animados, campanitas mágicas y objetos chasqueantes. Aunque muchas de las elecciones de reemplazo de accesorios son secretos del oficio, Moore confiesa que uno de sus sonidos más característicos es utilizar piñas en conjunto con un pedazo de gamuza mojada para simular rotura de huesos. Por más de que Moore esté interesada en coleccionar nuevos accesorios, también confía en una larga lista de materiales que ya han probado ser útiles y que sirvieron en varias películas.

Segundo, los artistas de Foley deben balancear la necesidad de estar en sincro con la resonancia emocional durante la ejecución. El Foley es sobre la sensación emocional y textural de un sonido y su relación con la escena. Los artistas de Foley manejan los accesorios de acuerdo a la necesidad dramática de la secuencia; esto incluye prestar atención a la actuación del actor, el período en que la historia transcurre, y su género. *Zodiac* (2007) de David Fincher, que explora la historia de la búsqueda de un asesino serial conocido como Zodiac, que mató a varias víctimas en el área de la Bahía de San Francisco entre 1960 y 1970, hace énfasis en las crípticas cartas que el asesino supuestamente envió al diario *San Francisco Chronicle*. Moore y Roesch tenían la tarea de poner énfasis en el sonido de estas infames cartas. La reproducción del sonido de un papel – diarios, libros, cartas – es un elemento básico del Foley, pero las cartas de *Zodiac* llevaban consigo un peso dramático que Moore y Roesch debían transmitir cada vez que los personajes de la película inspeccionaban, tocaban y se pasaban la carta entre ellos. El sincro de esos papeles debía ser preciso y pronunciado, sin ser exagerado.

Tercero, los artistas de Foley ponen mucha importancia en ser capaces de "tener sincro" y asegurar que la performance encaja con el resto de los canales de la producción. Los valores simbióticos de sensación y sincro están generalmente entrelazados con el talento del artista de Foley para realizar una acción a tiempo y poner el énfasis correcto en su dimensión dramática. En cierta

maneras, las estaciones de trabajo de audio digital han eliminado la necesidad de los artistas de tener un sincro perfecto, dado que el editor de Foley puede ajustarlo y mejorarlo desde el software. Ament concuerda con que la edición en plataformas de audio digital ha aliviado la necesidad de adherirse estrictamente al sincro: "La respuesta yace en recordar por qué el Foley se desarollo como un oficio. Los pasos poseen un impacto que no puede ser medido. Cada actor posee una manera distinta de caminar. El artista reproduce esta actuación en el ámbito sonoro."¹⁷ Por lo tanto, el artista de Foley está haciendo mucho mas que simplemente reproducir una manera de caminar, o la manera en que un personaje utiliza un objeto; están representando el *sentimiento* de la acción.

Que los artistas contemporáneos de Foley describan su trabajo en términos tan emocionales – el *sentimiento* de un objeto es reproducido, no editado – está sostenido en las sugerencias de Ament de que a los directores no les interesa cual es el accesorio utilizado para simular un sonido, sino sus cualidades sonoras: "La lección es simple: mira una película y escucha el accesorio. No mires el accesorio. Afecta la percepción."¹⁸ Esta lógica en particular ha influenciado al inventario de apuntes sonoros provistos en películas contemporáneas en Hollywood. Lo que es particularmente interesante para resaltar sobre los sonidos interpretados por los artistas de Foley son las designaciones descriptivas otorgadas a los accesorios. Teniendo en cuenta que cada película tiene su propio conjunto de requerimientos de Foley, hay una variedad de accesorios que aparecen con consistencia en la mayoría de las

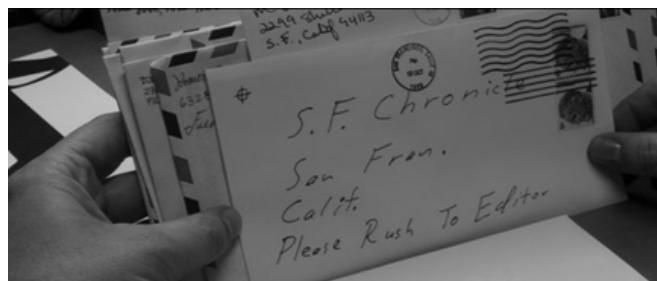


Fig. 2. Las texturas de Foley del papel en Zodiac (David Fincher, Warner Bros. Entertainment, 2007).

películas: sillas, papel, cubiertos, vasos, ropa, armas de fuego, apretones de manos, agarradas, follaje y polvo. Las prácticas modernas de Foley hacen énfasis en la resonancia de incluso los accesorios mas básicos en un método conocido como agregarle "vida" a los objetos y los materiales. Por ejemplo, una simple silla de madera puede crujir y doblarse cuando un personaje sentado en ella se mueve, la "vida" de la silla puede ser utilizada para hacer reír acentuando el peso de determinado personaje, mientras que en una escena de interrogación

17 Ament, The Foley Grail, p. 106.

18 Ibid., p. 99.

el sonido del crujido se puede utilizar para amplificar la tensión entre los personajes. Los personajes que portan armas de diferentes tamaños demuestran una instancia mas evidente de la cuestión de agregar "vida" a los efectos con accesorios. La "vida" de las armas está caracterizada por el traqueteo que hacen cuando un personaje toma una pistola y la mueve en sus manos. Aunque las armas reales hacen muy pocos ruidos incidentales cuando son manipuladas, los artistas de Foley usan esta "vida" para acentuar la presencia dramática de la misma. Los personajes martillan sus armas como demostración de fuerza inminente, lo que se convirtió en un cliché de películas de acción y aventura. En ciertas situaciones, los personajes "saludan con un click", anunciando su presencia con el sonido de su arma.

Casi por default, los artistas de Foley modernos tienen en cuenta la actuación de un actor para poder tener dimensión del personaje. Leslie Bloom dice que

El Foley es un arte representativo. Una persona en la calle que acaba de ganar la lotería y camina cinco pasos desde un edificio hasta su auto va a caminar con una actitud totalmente diferente a la de una persona que hace esos mismos pasos después de robar un banco.¹⁹

Tal atención a la intención de los personajes ha demostrado el valor del costado artístico del Foley sobre el uso de los efectos sonoros. Algunos llamaron a este enfoque "Foley de método", ya que el artista no solo trabaja para aproximar un sincro apropiada para los pasos, sino también para comunicar un tono emocional de acuerdo con los movimientos del actor. Discutiendo las cualidades expresivas del Foley moderno, Moore sugiere que "probablemente uno puede tomar cinco artistas de Foley distintos y darles la misma escena y todas serán similares, pero a la vez sonaran un poco diferentes ya que todos tienen un oído distinto".²⁰

De acuerdo con Moore, hay un valor agregado a la performance del Foley que depende tanto del personaje como de recrear los aspectos representacionales del piso y las superficies.

En *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008), Roesch y Moore eligieron telas sedosas para los movimientos de ropa del Guasón para contrarrestar los sonidos de plástico pesado y cuero del traje de Batman. [La escena del interrogatorio](#) en la mitad de la película ofrece un estudio sobre los contrastes: las pesumbrosas y asperas texturas de Batman y las livianas, casi resbaladizas texturas del conjunto del Guasón. Hay un peso tangible en los movimientos de Batman contrastados con la ligereza – uno podría decir vivacidad – del Guasón, que son comunicados casi exclusivamente por la "vida" de la ropa. Resulta una elección obvia transmitir a Batman como una amenaza abrumadora, dado que está intentando obtener información crucial del Guasón, pero la elección de Roesch y Moore de mantener a este último sedoso y frágil le añade un nivel de frustración a la escena. El Guasón no va a ceder ante las amenazas físicas de

19 Citado de "Foley: they make the noises for the talkies" de Kunkes.

20 Entrevista con Alyson Dee Moore, 9 Febrero 2009.

Batman y parece realmente no impresionarse con su demostración de fuerza; en cambio, se mueve y suena como un objeto escurridizo que Batman no puede contener.

La atención de tales detalles de textura y la intencionalidad detrás de la interpretación del sonido sugiere que el Foley representa una especie de "realidad realzada".²¹ No hay nada inherentemente natural sobre el Foley (o sobre el sonido del cine en general) y su función en la banda sonora. El sonido del Foley moderno está diseñado por los artistas para funcionar sin problemas dentro del mundo sonoro de una película, pero también para acentuar y caracterizar ciertos elementos tales como la "vida" o la personalidad de los movimientos. Lo que crea un balance entre estas dos cosas es la relación entre el Foley como un garantizante de realidad y su rol de mejorador expresivo. De cierta manera, los efectos de Foley sirven para dotar de cierta autenticidad a la imagen: vemos a alguien caminando sobre pavimento, y por lo tanto escuchamos pasos sobre la misma superficie. Sin embargo, como he demostrado, las prácticas contemporáneas de Foley ofrecen oportunidades creativas que van mas allá de simplemente apoyar la credibilidad de la imagen. El Foley puede también acentuar objetos, ropas y movimientos de personajes con una resonancia expresiva que ha crecido a pasos agigantados dentro de la estructura de tareas de los artistas de Foley en los últimos treinta años. De acuerdo con este cambio, John Belton argumentó que el sonido para cine no siempre tiene que adecuarse a la realidad, sugiriendo que "La imagen obtiene credibilidad en la conformación de la realidad objetiva; los sonidos en su conformación a la imagen de esa realidad, en la reconstrucción derivativa de la realidad objetiva".²² El sonido depende de la "reconstrucción derivativa" de una realidad particular alineada con la creada por la imagen, y, por extensión, por el drama narrativo. La construcción del mundo sonoro cinematográfico por lo tanto, no depende necesariamente de una representación fiel de la realidad.

El foco de los artistas de Foley por ende, está puesto en balancear cómo pueden ser utilizados los sonidos para amplificar la dinámica y el sentimiento del mundo representado *en la pantalla* (el derivado de la realidad) a la vez que tratan de adherirse a la reproducción naturalista y certera del sonido *como si* fuese el mundo real. Este balance entre el realce de los detalles y el naturalismo se puede encontrar en el trabajo de Foley de Roesch y Moore en *Zodiac*. En la [secuencia del Lago Berryessa](#), Cecilia Shepard (Pell James) y Brian Hartnell (Patrick Scott Lewis) están en un picnic en la península conocida como Twin Oak Ridge cuando se les acerca un hombre vistiendo un conjunto con capucha negro con un simbolo parecido al diseño de la "mira telescopica" que aparece en las críticas cartas de "Zodiac". La figura encapuchada les pide dinero y las llaves del auto a la pareja, y obliga a Shepard a atarle las manos a Hartnell con una soga. El hombre luego ata de pies y manos a Shepard antes de apuñalar a Hartnell en la espalda con un pequeño cuchillo. Viendo cómo sucede esto, Shepard comienza a gritar a la vez que el asaltante gira hacia ella y comienza a

21 Entrevista con MaryJo Lang, 13 Abril 2009.

22 John Belton, "Technology and aesthetics of film sound", en *Film Sound: Theory and Practice* de Elisabeth Weis y John Belton (eds) (New York, NY: Columbia University Press, 1985), p. 66.

apuñalarla viciosamente en la espalda y lado. Esta secuencia, como el resto de la película, está filmada de manera muy fría y distante digna de la estética de docudrama de Fincher. La escena transcurre en tiempo real sin ningún tipo de ornamentación visual aparente, lo que podría decirse que hace que las



Fig. 3. Contraste en las vestimentas: el conjunto de seda de El Joker y la pesada armadura de Batman en The Dark Knight (Christopher Nolan, Warner Bros. Entertainment, 2008).

puñaladas sean aún más sobrecogedoras. Sin embargo, mientras Fincher labra una dramatización visual cruda del asesinato de Cecilia Shepard y el ataque a Brian Hartnell en el Lago Berryessa, lo que no nos damos cuenta es la aparente tensión entre la imagen naturalista y la exaltación de detalles de los efectos sonoros de Foley durante el apuñalamiento. A lo largo de la escena hay una presencia de Foley general que captura los pesados ropajes de la vestimenta del asesino, sus pesados pasos, las apretadas de la soga, la caída de Hartnell al piso, y la extracción del cartucho de la pistola que el asesino les muestra para que vean que está cargada. El apuñalamiento es bastante breve, con una duración menor a los quince segundos, pero el trabajo sonoro se las arregla para transmitir una sensación genuina de alarma en tan corto período. Sumado a estos efectos de Foley, hay un canal de ambiente muy detallado lleno de sonidos muy serenos de la naturaleza: pájaros cantando, chicharras, y un suave viento que sopla a través del follaje. A medida que apuñalan a Hartnell, las embestidas del cuchillo son acompañadas de gruñidos propios del asesino; al mismo tiempo, Cecilia comienza a gritar y prácticamente ahoga el quejido del atacante. Cuando el mismo encara a Cecilia, la música de David Shire aparece con una línea de bajo sostenida que apenas se coloca por encima del ambiente.

Lo particularmente llamativo de los efectos de Foley en esta escena es la habilidad que tienen de atravesar las otras capas de sonido con precisión y claridad. La decisión de enfatizar las puñaladas fue sugerida por el director Fincher y su jefe de sonido habitual Ren Klyce, cuya relación con Roesch en Warner Bros. se originó con la película de 1997 *The Game* de Fincher. Moore detalla el pedido que hicieron a Foley para las puñaladas:

Yo realicé el sonido de las puñaladas en la espalda y el pecho y era bastante espantoso y sangriento. Fincher llamó y dijo: "Suena genial, pero

"ahora quiero escuchar el cuchillo golpeando sus costillas". Entonces hicimos eso. Y luego dijo: "OK, genial. Ahora quiero escuchar el aire escapando de sus pulmones". Y grabamos eso también. Es algo que estoy segura que transformaron en otra cosa, pero nosotros haremos el sonido que sea necesario para vender eso y ayudar a exagerarlo.²³

Para poder escuchar el detalle del sonido de la hoja metálica golpando un hueso y el aire escapando a través de la herida, Moore produjo un efecto de realce compuesto de varias capas de Foley que eventualmente se combinaron con otros canales. Mientras que parecía "exagerado", de hecho, el pedido de Fincher estaba también movilizado por el deseo de obtener precisión histórica, dado que hay evidencias del caso que sugieren que el cuchillo de Zodiac realmente golpeó la costilla de Shepard y perforó su pulmón. El pedido detallado de Fincher respalda la noción de que la artística del Foley es un balance: trata tanto sobre poder reproducir un mundo sonoro creíble como de intensificar el mismo en conjunto con la demanda emocional de la escena.

Estos efectos realizados de Foley constituyen lo que Michele Chion ha denominado "sonidos traducidos", que funcionan para transmitir sensaciones táctiles a partir de sensaciones auditivas.²⁴ La traducción enfatiza la sensación asociada con un sonido particular a través de la exageración y la intensidad. Chion sugiere que el sonido cinematográfico exagera el contraste de intensidades para transmitir un rango de detalles que de otra manera se perderían si fuesen reproducidos en la realidad. De esta manera, los sonidos del Foley articulan la relación entre expresividad y sensación táctil acentuando los sonidos diminutos con la intensidad dramática de un accidente de autos. El método "exagerado" de Moore para "ayudar a vender el sonido" respalda la teoría general de Chion, pero también nos dice algo sobre el arte y el oficio del Foley moderno. Los sonidos traducidos son el resultado de una transición profesional de gran escala entre los artistas de Foley para distinguirse como artistas del sonido que dan vida a los ruidos y que proveen, en palabras de Roesch, a cada película con un conjunto de "efectos de sonido de diseño" que no se encuentren en ninguna librería de sonido.

La necesidad de reevaluar al Foley en términos de ideología ocupacional, estructura de tareas y práctica estética es el resultado de décadas de cambio en las tecnologías de reproducción sonora y en la estructura institucional de la industria cinematográfica de Hollywood. Al adoptar una estructura de tareas expandida, la ideología ocupacional de las prácticas de Foley ha sufrido una expansión estética forjada en gran parte por la estructura económica de la industria y los cambios en tecnología sonora a través de la era de post-desinversión. El estudio de Foley moderno se ha convertido en un sitio de innovación estética donde los "efectos de sonido de diseño" y las nociones de autoría han reconfigurado lo que alguna vez fue un rol separado y superficial dentro de la cadena de post-producción sonora. El proceso de agregarle "vida"

23 Entrevista con Alyson Dee Moore, 23 Junio 2009.

24 Michele Chion, *Audio-Vision: Sound on Screen*, trans Claudia Gorbman (New York, NY: Columbia University Press, 1994), p. 109.

al mas pequeño de los ruidos tiene tanto que ver con la performance como con proveer una capa casi subliminal y muy detallada de definición aural.

La importancia que se le da a las texturas y a la sensación dramática respalda la noción de que en la era del sonidista profesional moderno, el Foley ocupa un rol cada vez mas importante en el proceso de toma de decisiones estéticas. Con mas películas necesitando mejor Foley para aderezar o tomar el lugar tradicional de los efectos de sonido, los equipos de trabajo de Foley se están adaptando para afrontar una mayor demanda con calendarios mas apretados y menores presupuestos. Mientras que las DAWs alivianaron la necesidad de obtener un sincro perfecto y le dieron a los mezcladores mas opciones para procesar el sonido, los cambios en la tecnología del sonido han contribuído a acortar los tiempos y a que aumente la expectativa de una mayor cobertura.

Dada la tumultuosa historia entre el Foley y el trabajo organizado en Hollywood, no es de sorprender que los cambios en la identidad e ideología ocupacional estén asociadas con el reconocimiento tardío del Foley como un oficio único por el gremio de editores.

Décadas de mala representación sindical y falta de reconocimiento entre los profesionales del sonido ayudaron a fortalecer el mandato de los practicantes de Foley de desarrollar recursos estilísticos que sean únicos y concordantes con una reproducción artística y, como Roesch sugiere, "cargada de emoción". Al hacer esto, el Foley atravesó un cambio ocupacional de ejecutantes de direct-to-picture a agentes creativos, con un ojo puesto en la obtención de sincro y un oído puesto en el embellecimiento dramático. Como dice el artista de Foley veterano Robert Rutledge, "Hay que lograr capturar la sensación. Uno puede editar el sincro. No puede editar el sentimiento".²⁵

Agradecimientos especiales a Alyson Dee Moore, MaryJo Lang y John Roesch en Warner Bros., William Whittington y otros miembros de la School of Cinematic Arts en USC, y Monica Champagne.

25 Citado en *The Foley Grail* de Ament, p. 14.