

Entrevista a Benito García, ingeniero de audio de Mon Laferte

Perla Yukari Leyva Castañeda

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica, UAM-X



La industria de la música y el sonido es un universo complejo que combina creatividad, técnica y una gran dedicación detrás de cada presentación en vivo, grabación o producción audiovisual. Para explorar este mundo, lo haremos con la experiencia de Benito García, un ingeniero de audio y *tour manager* con más de 17 años en el medio. Él ha trabajado con destacados artistas, participando en giras, conciertos y proyectos de grabación. Su conocimiento no sólo abarca la ingeniería de sonido en vivo, sino también la postproducción para cine y televisión, además de la enseñanza en el campo del audio. A lo largo de esta entrevista, García nos brindará una mirada profunda al detrás de escena en la producción de sonido, sus desafíos y satisfacciones, además de las habilidades necesarias para esta carrera laboral.

ESPACIO DISEÑO (ED): ¿CÓMO COMENZÓ TU CARRERA EN LA INGENIERÍA DE AUDIO Y QUÉ TE LLEVÓ A TRABAJAR EN EVENTOS EN VIVO CON ARTISTAS TAN RECONOCIDOS?

BENITO GARCÍA (BG): Al principio lo que quería era tocar guitarra clásica, pero cuando inicié, era demasiado tarde por mi edad pues en la Escuela Nacional de Música debí entrar por los menos tres años antes, para empezar un instrumento a los 15 con experiencia; a los 16 años lo intenté, pero al enfrentarme con la realidad, y gracias a un amigo me interesé en una escuela que mezclaba música con ingeniería. Si bien nunca me había interesado estar en los conciertos y acompañar a los artistas, pues sólo quería tocar la guitarra, entré al mundo



Figura 1: Benito García y Ramona.

Benito García estudió la carrera de ingeniería en audio y producción musical, es *Production Manager* desde 2010, ingeniero en audio en vivo desde 2008, *tour manager* a partir de 2013, trabajando en proyectos de: Mon Laferte, Cuco, Carla Morrison, Enjambre, Natalia Lafourcade, Caloncho, Ed Maverick, OV7, Erik Rubín, entre otros. Actualmente, es ingeniero de audio y *tour manager* con Mon Laferte desde hace ocho años y con Cuco desde hace cinco años.

Editor de Sonido en Beast Sound Design desde 2009, estudio de audio especializado en postproducción de cine, TV, radio y medios interactivos ha trabajado para películas y series de Netflix, Max y Prime Video, trabajando en edición de sonido para películas, series, videojuegos y comerciales

Es profesor de audio en vivo en Rec Música desde 2015, un centro de estudios musicales a nivel superior que tiene como principal compromiso la profesionalización de la industria musical.

del audio y vi que podía grabar y hacer muchas cosas con el sonido. A partir de ahí, dejé de lado la guitarra y las oportunidades se dieron para trabajar con artistas. La primera artista con los que trabajé fue Natalia Lafourcade, cuando había terminado el periodo de La Forquetina. Ella tenía un amigo, Juan Manuel Torreblanca de la banda Torreblanca, y estaba haciendo una canción con él, entonces como era mi amigo por alguna razón lo acompañé al último concierto de La Forquetina y ahí conocí a Natalia, quien, en ese momento, empezó a hacer sus canciones sola, independiente, sin banda, sin disquera. Así, yo estaba terminando una carrera de ingeniería en audio, una de las pocas personas que la estudiaba, pues las personas que trabajan en ingeniería en audio habían aprendido sobre la marcha, tuve disponibilidad para estar en los conciertos en vivo, aunque nunca lo había deseado, ni imaginado trabajar en los conciertos, me vi cuidando las guitarras de Natalia Lafourcade, ahí empecé a conocer a personas que me recomendaron con varios artistas gracias a ser una de las pocas personas educada en ingeniería de audio.

ED: ¿CÓMO TE PREPARASTE PARA ESA EXPERIENCIA?

Figura 2: Benito García.

BG: Fue muy curioso, porque en ese momento yo no laboraba como ingeniero de audio, sino como parte del *staff*, era el cuida guitarras, el que acomodaba las



partes del ensayo; pasaba el micrófono, los cables, en particular en esa gira del disco *Hu hu hu*, que fue un concierto de mucho movimiento en el escenario. En una canción, Natalia tocaba el acordeón, luego un teclado o un armonio, también se cambiaba de micrófono y el guitarrista el acordeón o se pasaba al teclado, es decir, había muchos cambios que eran difícil de entender, pero yo estaba ahí, en los ensayos y llegó el momento en que aprendí esos movimientos. Cuando llegaron los *staff* de *deveras*, los ingenieros que eran el equipo de *Café Tacuba* dijeron: ahí está Benito y se sabe el concierto, entonces empecé a trabajar, además que les sorprendió que yo era de las primeras personas que había estudiado una carrera de audio y, por ello, una de las únicas formada en ingeniería de audio, armado a mi concepto musical por ser guitarrista: sabía la estructura de las canciones, la melodía, la letra, conocí en qué parte de la canción se cambia el instrumento, lo que me permitió involucrarme en ese proyecto.

ED: ¿CÓMO GESTIONAS LA RELACIÓN ENTRE LAS NECESIDADES ARTÍSTICAS DEL MÚSICO Y LAS LIMITACIONES TÉCNICAS DE CADA LUGAR?

BG: Hay varias cosas, una muy importante es el dinero, el presupuesto que hay para un concierto, porque el artista puede pedir ocho elefantes color rosa volando y técnicamente se resuelve, pero cuesta dinero. Si quieres pantallas, esas requieren presupuestos altos; si quieres un inflable igualmente. Todo lo que se quiera va a tener un costo, entonces se requiere conocer los requerimientos del artista. Por ejemplo, si tenemos una gira con Mon Laferte en América Latina, en Chile, El Salvador y Centroamérica en la que se necesita una escultura, debemos decirle que el traslado y tiempo de eficiencia cuesta, igual la aduana implica impuestos. En ese contexto, la artista decide si puede o quiere pagar la escultura y su movimiento, en fin, se necesita platicar primero, ver el panorama, la parte técnica, el escenario, la escultura (tamaño) para hablar con el artista y adaptarse al escenario, porque

no es lo mismo presentarse en el Palacio de los Deportes que en Bajo Circuito en la Colonia Condesa; de inicio, por cosas tan sencillas como un trailer, que no es fácil de maniobrar y el presupuesto necesario, de acuerdo con el lugar y contar con el número de espectadores, por eso, se llega a un acuerdo con el artista.

ED: ¿QUÉ ES LO QUE MÁS DISFRUTAS DE TRABAJAR EN DISTINTOS FORMATOS Y ROLES EN LA INGENIERÍA DE AUDIO, DESDE EVENTOS EN VIVO HASTA LA POSTPRODUCCIÓN?

BG: Me gusta mucho la creatividad pues para mí es algo que debí haber explotado mucho; mi primer acercamiento fue cuando tuve que decidir qué estudiar; entonces, cuando me enseñaron las pantallas, la pantalla verde de fondo y las cámaras dije ésto es lo que quiero. Yo era músico, me gustaba la parte de la creatividad entonces al tener la carrera de comunicación audiovisual la trasladé hacia lo musical, hacía un puente entre lo que estaba tocando el músico con lo que tenía que escuchar el público: soy ese puente entre lo que hago y lo que escucho, y el público lo captaba. Esto es, si el músico estaba tocando perfecto, pero yo como ingeniero en audio modificaba algo de su sonido le afecta el resultado. Como dije, la guitarra me ha ayudado mucho para hacer una mezcla en vivo; también soy el ingeniero que está frente al escenario,

mi labor es subir la guitarra, bajarla, ver si se escucha poquito y corregir la voz. Si bien he escuchado *Tu falta de querer* y *Mi Buen Amor* más de mil veces, siempre es diferente, porque yo no me fijo en la letra o la canto y no me esta doliendo, en realidad me preocupo por los sonidos de los instrumentos, pues al cambiar de lugar, el concierto es diferente, pues depende de cómo suene, de la acústica, por lo tanto, siempre es jugar y adaptarse, eso creo que es la creatividad, la cual me da poder para trabajar con el sonido y con la gente. Cuando las personas cantan y lloran veo que lo disfrutan y lo sienten.

ED: ¿CÓMO MANEJAS SITUACIONES INESPERADAS O PROBLEMAS TÉCNICOS DURANTE UN CONCIERTO EN VIVO? ¿TIENES ALGUNA ANÉCDOTA?

BG: Tengo muchas, creo que soy muy paciente y veo las alternativas o las busco primero antes de explotar o de correr para dar solución y si debe ser pronta o para mañana. De hecho, hay muchas cosas que nos han pasado, desde personas que se desmayan en los conciertos y ves que no hay seguridad, y debes avisar al artista para que se espere o detener el concierto. Por ejemplo hace unos meses iniciamos una gira en España con Mon Laferte y no llegaron 21 piezas de equipaje entonces teníamos que apoyarnos con diversas personas para que el problema no recayera sólo en mí; entonces



Figura 3: Benito García



Figura 4: Benito García y Mon Laferte



una persona habló a Iberia para ver cuando enviaban las maletas, y recogerlas de diversos vuelos por la noche. Esta situación dificultó el proceso, pues sólo estábamos dos noches en esa ciudad, pero siguieron llegando más maletas a otras ciudades para otros conciertos. Debo estar atento y el trabajo se multiplica, pues como *tour manager* hago de todo: coordinar vuelos, ver hospedaje, el traslado de todos y del equipo. En este caso, con Mon, viajamos 25 personas y tuve la capacidad y la paciencia de resolver los problemas: si alguien perdió su vuelo o su maleta, saber qué hacer.

Una experiencia que tuvimos en un concierto fue cuando viajamos con una escultura a Tijuana y ésta tenía que ir por carretera, pero no nos garantizaban que la escultura llegara para el concierto en dos días, pues era zona fronteriza, y la revisan, podía tardar hasta ocho horas. Lo primero fue decirle a Mon que a lo mejor no llegaría la escultura, pero ella decía: “tiene que llegar”. La solución fue cortar la escultura por piezas y en vez de mandarla en un trailer, se usaron tres camionetas que no se revisarían; así, en dos días llegó a Tijuana. Como ingeniero de audio me han pasado cosas diversas, porque mi trabajo depende de una computadora, que es la consola; las consolas al final del día son computadoras y a veces no prenden o no reaccionan cómo tú

esperas, y esto implica hablar con claridad al artista, para que se espere, por ejemplo. Todos los micrófonos los escuchas de manera inalámbrica, pues esos sistemas se manejan por radiofrecuencias, que son transmisiones que están y son regulados por el gobierno, pero no son tangibles, no son visibles y pueden fallar en cualquier momento, por ende, debes estar un paso adelante para prevenir el problema, para resolverlo, tener un plan B, una solución y no estresarte, sin pensar que todo mundo te odia.

ED: EL AUDIO TIENE UN GRAN IMPACTO EN CÓMO PERCIBIMOS EL CINE, LA TELEVISIÓN Y OTROS MEDIOS, ¿CÓMO MANEJAS EL PODER DE LA MANIPULACIÓN DEL SONIDO PARA GENERAR EMOCIONES O INFLUIR EN EL PÚBLICO?

BG: Muchas veces es por las referencias que hemos tenido durante toda la vida; hemos visto que cuando hay suspenso en una película no hay ruido, sólo se escuchan los pasos; estoy conciente que me toca hacer esa parte de audio. Si ves una película de terror sin volumen y sólo lees los subtítulos, no te va a dar el miedo que te da con el volumen alto y de pronto el crujido de una puerta, entonces, tienes que manejar el audio esperando una reacción; para mí, esa es la gran ventaja de manipular un audio, pues le das el sentido que quieres para lograrlo, en este caso de la película de terror, y sí las personas lo sienten, lo hiciste muy bien.

ED: ¿QUÉ CAMBIOS MÁS SIGNIFICATIVOS HAS NOTADO EN LA INDUSTRIA DEL AUDIO A LO LARGO DE TU CARRERA Y CÓMO TE HAS ADAPTADO A ELLOS?

BG: En los conciertos, me tocó un momento muy importante al cambiar las consolas análogas por consolas digitales: las primeras eran mesas grandes que se pueden ver en los conciertos, y ahora, han sido reducidas y cuentan con una pantalla. La consola digital se puede convertir en dos pantallas y a mí me tocó ese momento de transición. Hoy día ningún concierto, a excepción de los grandes requieren consolas análogas, pues todo se puede resumir en una computadora

con dos pantallas, tecnología que aprendí y he dominado poco a poco. En esta parte de audio, con un cable de red, puedes transmitir hasta 246 canales de audio, cosa que antes era inimaginable: No hay que tener miedo a lo que no sabes y tampoco querer saber todo. Sí no sabes cómo editar, o hacer una buena foto, puedes contratar a alguien, pues no tenemos porque saber todo. Es normal no conocer todo el equipo de audio y toda la tecnología que avanza muy rápido, pero se puede aprender.

ED: ¿QUÉ PAPEL CREE QUE JUGARÁ LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y OTRAS TECNOLOGÍAS EMERGENTES EN LA INGENIERÍA DE AUDIO?

BG: Es una pregunta muy importante, porque es muy fácil para una inteligencia artificial balancear los volúmenes de una canción mientras que una persona, un ingeniero, se tarda un día o dos días. Una inteligencia artificial puede en minutos recabar información que está en una computadora y copiarla hacia otra canción, logrando algo muy similar, lo cual será de mucha ayuda y hará el camino muy fácil para las personas, ahora, preguntas a cualquiera inteligencia artificial cómo construir una computadora y lo hace, pero te puede ir muy bien o muy mal; no obstante en el audio, puede ser una herramienta para lograr una mezcla o para trabajar para los artistas, pero al final la música se traduce en un sentimiento, y una inteligencia artificial, por más inteligente y artificial que sea, no te va a poder decir: esa canción me gusta, porque me genera tristeza; esa canción me gusta, porque me genera alegría, por ello creo que estamos todavía a salvo, pero es una herramienta que sí debemos utilizar a nuestro favor.

ED: EN BEAST SOUND DESIGN, TE ENFOCAS EN POSTPRODUCCIÓN. ¿PUEDES COMPARTIR ALGÚN PROYECTO DESAFIANTE O INTERESANTE EN EL QUE HAYAS TRABAJADO?

BG: Una película que se llama *Sonora*, que está en Netflix. Normalmente tardas de seis a ocho meses en hacer una película, porque te dan, al principio, sólo la ima-

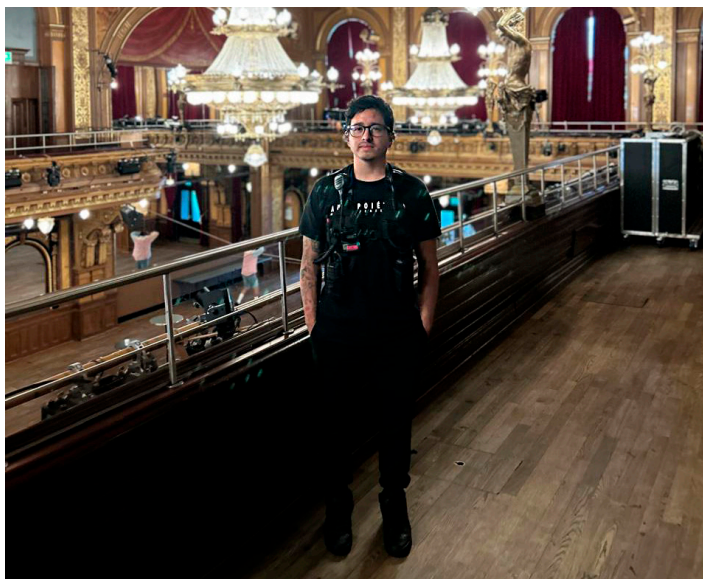


Figura 5: Benito García.

gen y los diálogos, te la entregan vacía de ahí que tienes que rehacer todo lo que hay alrededor, hay que hacer postproducción, en donde interviene un equipo que se dedica un día a grabar un choque y poner 18 micrófonos; luego chocan ese mismo coche tres veces y le pegan a una puerta y todo ello se transforma en sonidos y al final del día lo que te queda son sonidos, entonces, se tienen que buscar esos audios, al hacerlo te van a salir miles de opciones, pero el desafío era terminarla en un mes; además era un coche de los años veinte, antiguo, lo que te obliga a buscar el sonido adecuado, cómo rechaban las llantas, pensar que el material era metal, no plástico; esos movimientos y sus sonidos tienen que estar en la película, lo que implica mucho trabajo, porque tienes que hacerlo en un periodo corto y saber cosas de la época, pues no es común encontrar un coche de esos años. Lograr que suene idéntico a lo que vemos. En una serie de *Univision*, se perdieron todos los audios, por error alguien los borró, por lo mismo, se tuvo que hablar con los actores para que doblaran nuevamente las voces, pero las grabaciones fueron larguísimas y teníamos poco tiempo. Además, lidiar con los jefes de campaña, porque ellos obviamente no hablan el mismo idioma que habla el ingeniero; no van a decirte quita 300 hearts, porque suena un poco grave, pero sí te dicen que suena muy feo.

ED: ¿CUÁLES SON LOS MAYORES DESAFÍOS QUE ENFRENTAS AL ENSEÑAR A LA NUEVA GENERACIÓN DE INGENIEROS DE AUDIO, ESPECIALMENTE EN UN CAMPO QUE CAMBIA TAN RÁPIDAMENTE? ¿UTILIZAS ALGUNA TÉCNICA PARTICULAR PARA ENSEÑAR CONCEPTOS COMPLEJOS DE AUDIO?

BG: Lo que encuentro mucho y con lo que batallo siempre es que las y los alumnos de nuevas generaciones quieren saltarse muchos pasos que son importantes, como la experiencia. Con frecuencia hay muchas personas que terminan una carrera, un curso, un taller, y quieren ser ingenieros al momento, sonorizar bandas, estar de gira, estar en el Auditorio Nacional. Es una lucha constante, yo lo veo como una escalera y ellos quieren saltarse muchos escalones, quieren dar el brinco sin tener experiencia, si se apaga una consola o deja de funcionar un micrófono o no sabes cómo conectar un teclado, esa experiencia no la puedes saltar. Hay personas que les interesa el audio, pero hay otras que sólo quieren reconocimiento de alguien externo, que tengan seguidores, que digan: ¡mira está con ese artista! Creo que se pierde mucho el objetivo de para qué estás estudiando, para qué quieres ser ingeniero de audio. Sucede que alguien dice que quiere ser ingeniero y ganar seis mil pesos por concierto y no, pues debe verse su práctica, cómo vas a resolver un problema, por ejemplo, que un micrófono inalámbrico deje de funcionar es neces-

Figura 6: Benito García.



rio resolverlo; como dije muchas personas en estas generaciones, sin un trabajo previo, quieren llegar a las actividades de audio, pero no por las razones adecuadas, la enseñanza también es la práctica; debes de tener la teoría, pero obviamente la práctica y la experiencia son necesarias y van de la mano. En mis clases trato de enseñarles de mi experiencia, son muy prácticas y funcionales. En la escuela, pueden tener 10 micrófonos y yo tengo otros 10 diferentes, entonces la clase no es de 10 micrófonos sino de 20, con ello, escucharon diferentes tonos y conocieron su peso, su tamaño o grosor, logrando aprender y entender las cosas de forma práctica.

ED: ¿CUÁL HA SIDO TU MEJOR Y PEOR EXPERIENCIA DENTRO DE LA INDUSTRIA?

BG: Una de mis mejores experiencias fue cuando mi mamá me vió en el Auditorio Nacional, en el concierto de Mon Laferte, claramente no fue a verme a mí, pero en realidad sí lo hizo. Pudo conocer lo que le platico y lo que le digo, cómo trabajo en los conciertos, cómo grita la gente, tanto que no me dejan escuchar; creo ese ha sido de los momentos más felices, porque aparte fue en mi cumpleaños. Lo recuerdo muy bien, porque ahí entendió de qué se trataba mi trabajo. Valoro mucho esos recuerdos, los atesoro mucho.

La peor experiencia fue un concierto de Mon en Cuernavaca, pues no era un lugar apto para conciertos, era un lugar como un centro de convenciones pequeño y con un techo bajo, donde se colocó una tira de bocinas en la parte superior de 18, 20 y 24 por cada lado del escenario; lo que esperábamos era que esas bocinas, entre más alto estuviesen, más lejos llegaría el sonido a las últimas filas, sin embargo el audio no llegó a donde se esperaba, sólo a la mitad del recinto, y recuerdo que en el concierto era más el ruido de la gente que el propio concierto. En él, hubo muchas fallas técnicas y las personas me abuchearon; otro señor me gritó: “dedícate a otra cosa”, y yo en la consola bien nervioso. Decía: “ya que se acabe este concierto por favor”; veía a personas, familias, que se paraban,

como preguntando para que venimos y sentía, hasta cierto punto, una responsabilidad por no exigir, por no pedir las bocinas más dispersas o que a partir de la mitad se pusiera otro refuerzo de audio. Igual, la decisión del promotor y su elección no fueron adecuadas, pues no pensó que de cinco mil personas, dos mil iban a escuchar bien y tres mil no; sin embargo, todo mundo volteaba a ver al ingeniero de audio, porque si se escucha mal es mi responsabilidad. Recuerdo que dije: ya, que se acabe esto; se acabó y fui a explicarle a Mon y ella me respondió: que puedes hacer, ya no te preocupes; luego de esa experiencia, no a habido otras tan malas. Hay experiencias malas que se pueden resolver, pero en ese momento no se logró esa conexión entre la artista y su público porque no se escuchaba bien.

ED: AL TENER EXPERIENCIA EN DIFERENTES ÁREAS ¿QUÉ CONSEJO LE DARÍAS A ALGUIEN QUE QUIERE COMENZAR UNA CARRERA EN LA INGENIERÍA DE AUDIO O EL DISEÑO DE SONIDO?

BG: Tener experiencia y mucha paciencia, pues las personas que admiramos y las que vemos que están haciendo grandes cosas es porque han tenido una trayectoria, porque se han equivocado, porque han desecho películas o porque han desecho conciertos y después dijeron: “está bien ésto no vuelve a pasar”. Mucho es la experiencia que se quieren saltar, porque alguien dijo que siendo ingeniero de audio podías cobrar 10 mil pesos, 20 mil pesos; si bien hay personas que lo hacen, requieren experiencia, pues cuando recién terminas una carrera o cuando estás en la carrera no vas a ganar eso a menos que tengas mucha suerte o que tu papá sea el artista y eso suceda, pero lo que yo recomiendo es la paciencia, equívóquense todo lo que puedan y ser claros de que recién estudiante tienes la capacidad de equivocarte y esperar otras personas decir: sí, se equivocó, pero está aprendiendo, está teniendo su experiencia. Tengan ese comodín de equivocarse y aceptar que es una experiencia, que no eres el peor, sino que simplemente hoy no te fue bien. Tengan muy claro el



Figura 7: Benito García.

objetivo de lo que quieren y no se engañen y querer estar en un lugar solamente porque te va a generar más likes o porque tu mamá o tu papá te dijo que era lo mejor, sino hacer lo que te haga feliz: si te dan dos mil pesos para vivir al mes y eso te hace feliz está bien; para mí; la felicidad no es tener 10 coches, 10 casas sino poder decir: está chida mi vida y la disfruto; estoy bien y estoy cómodo o cómoda con esta actuación, mi recomendación tanto para al audio como en general va un poco más para allá.

ED: AGRADECEMOS MUCHO TU PARTICIPACIÓN EN ESTA ENTREVISTA, PARA FINALIZAR, ¿DESEAS AGREGAR ALGO MÁS?

BG: Lo único que agrego, es insistir en ser conscientes de que en el momento en el que están estudiando tienen un gran espacio para poder equivocarse, que no les de miedo hacerlo, porque al final del día es experiencia; también ser muy honesto de lo que quieres y tener claro el objetivo en lo que estás invirtiendo tu energía, porque estás desvelándote a las tres de la mañana, es decir, si en verdad es lo que quieres, lo estás logrando. Hay veces que pareciera que no lo estás logrando, pero la experiencia se va a lograr poco a poco; deben ir más allá de las cosas técnicas, tener una computadora o tres micrófonos, es importante, pero también que te guste tu trabajo para lograr tu objetivo: ahí quédate y aférrate, está bien, si eso te hace feliz y es el objetivo que quieres lograr, ¡quién dice que está mal! 🎧