

IL SUONO E I GENERI CINEMATOGRAFICI

L'avanzamento tecnologico ha aperto innumerevoli possibilità di espressione e linguaggio non solo per i registi, ma per tutti coloro che si adoperano alla realizzazione dei suoni di un film, dove possono lavorare ed esplorare nuovi e ampi territori. Per cui, quando si parla di generi cinematografici occorre comprendere che alcuni di essi non potrebbero esistere (o essere riconosciuti come tali) senza l'apporto fondamentale di suoni che li identificano. Questi ultimi diventano essi stessi parte di un genere e talvolta sono le basi di alcuni stili cinematografici veri e propri.

Focalizzandoci su come il suono interviene nella caratterizzazione dei generi cinematografici, vediamo attraverso alcuni approfondimenti quali sono stati i sound designer che più di altri hanno creato e modellato diversi stili/generi non solo grazie all'evoluzione tecnologica, ma soprattutto alla loro inventiva. Ancora oggi i film ai quali hanno lavorato rimangono spunto e ispirazione per le nuove generazioni di montatori, contribuendo a porre le basi e spianare il percorso nell'evoluzione della storia del Sound Designing al cinema negli ultimi quarant'anni.

1) FILM DI GUERRA

U-Boot 96 (Das Boot)

Wolfgang Petersen, Germania, 1981. Sound designer: M. Bor, T. Pyke, M. Le Mare e Karen N. Baker.

U-Boot 96 è un film ambientato all'interno di un sottomarino tedesco. I crediti per i sound designer vanno al team di Milan Bor, Trevor Pyke, Mike Le Mare e Karen N. Baker che hanno creato il suono e sonorizzato il film in post-produzione a eccezione delle voci.

U-Boot 96 è uno fra i film di guerra più avvincenti e autentici mai realizzati, basato sul romanzo autobiografico del fotografo tedesco della Seconda guerra mondiale Lothar-Günther Buchheim (*Das Boot*, Edizioni München, Deutscher Taschenbuch Verlag GmbH & Co. KG, 1977). Il film segue le vite di un impavido capitano U-Boot (Jürgen Prochnow) e del

suo equipaggio inesperto mentre pattugliano l'Atlantico e il Mediterraneo alla ricerca di navi alleate in un altalenarsi tra cacciatori e prede. C'è una trama molto esigua, quindi il potere del film deriva sia dalle sue avvincenti ed epiche scene di battaglia sia dai dettagli delle noiose ore trascorse in attesa di ordini o segni del nemico nell'interno angusto, disagiata e sudicio del sommergibile. Visivamente, la macchina da presa segue l'equipaggio attraverso boccaporti, scale e cuccette creando un palpabile senso di claustrofobia. Per i sound designer di questo film si è creata una vera e propria sfida: i film ambientati nei sottomarini possono essere considerati un genere con una specifica semantica e struttura sintattica che dipende fortemente dalla natura acustemologica (acustemologia: possibilità di sviluppare conoscenza scientifica attraverso il suono) della guerra sottomarina. Il sound design nei film di sottomarini è quindi decisivo, drammatico ed emotivamente funzionale.

La percezione che ha in genere lo spettatore dei sottomarini si basa su questa premessa: il famoso "bip" del sonar è diventato l'icona acustica del sottomarino stesso; il suo immaginario è inoltre accompagnato da suoni inquietanti come i droni a propulsione silenziosa, il rumore dei siluri o il terribile ruggito di una nave che affonda. La percezione del pubblico non è fondata sulla "realtà", ma interamente basata sui film di finzione. Nessuno sa, in effetti, quali siano i reali suoni di un sottomarino a meno che non abbia partecipato in prima persona a quella esperienza.

Birger Langkjær (studioso di Teoria cognitiva del cinema e dei media, incluse le teorie della percezione delle emozioni nella narrazione) definisce questa percezione del pubblico con la nozione di "spettatore in ascolto": il suo immaginario visivo e sonoro dell'universo del film si trasforma nell'esperienza di una realtà vera.

Nel suo romanzo, Buchheim descrive all'incirca quaranta diverse forme di caratteristiche sonore della vita quotidiana su un U-boot della Seconda guerra mondiale. Ne descrive i vari suoni, dai più tecnici a quelli della routine quotidiana dell'equipaggio militare, fino ad arrivare a quelli delle situazioni di guerra vera e propria. Molti di questi suoni sono immediatamente collegati alla sfera emotiva, esercitando una forte influenza sugli stati mentali dell'equipaggio. Buchheim offre con mezzi letterari ciò che i sound designer farebbero nel film: crea un paesaggio sonoro necessario per definire l'impostazione del luogo e delle situazioni che vivono i protagonisti, ma che riflette anche la percezione e le emozioni di coloro che dipendono da questo paesaggio sonoro per sopravvivere. Nel film c'è una massiccia riduzione dell'universo del suono così come descritto nel romanzo di Buchheim. Non è possibile per un regista tradurre letteralmente le descrizioni *sensuali* del suono di Buchheim nel film: il risultato sarebbe un film espressionista, uno studio del fenomeno acustico sottomarino, anziché un film con una trama incentrata sull'interazione e il destino dei protagonisti. I suoni della guerra rappresentano aggressività,

minaccia, paura, pericolo, disagio e sono caratteristici quelli della detonazione di esplosivi, dell'artiglieria, dei proiettili, dei carri armati ecc. Ma non sono idiosincratici in termini di guerra sottomarina. Se un suono deve essere significativo in un film come *U-Boot 96* dove ci si ritrova al chiuso e sott'acqua, deve essere specificamente sottolineato. Ci sono diverse tecniche per dirigere l'attenzione del pubblico su un certo suono come elemento drammatico nella trama. Una tecnica è quella dell'isolamento di eventi sonori che hanno uno speciale significato drammaturgico (come il colpo di pistola: nei film di solito viene percepito molto più distintamente di come sarebbe in realtà). Un'altra tecnica, che si trova spesso nei film come *U-Boot 96*, è l'aggiunta di suoni che non corrispondono al paesaggio sonoro autentico del luogo narrato. Per esempio, un ronzio elettrico irregolare sentito nel reparto reattore del K-219 in acque ostili implica il pericolo di un blackout. Questo ronzio aggressivo, in combinazione con lo spunto visivo di una luce tremolante nel reparto reattore, rappresenta la condizione tecnica precaria del sottomarino e allo stesso tempo trasmette un presentimento del successivo difetto del reattore. L'enorme varietà dell'acustica sottomarina è ridotta ad alcuni effetti sonori memorabili nei film di questo genere.

Infine, il sound designer non può che trarre profitto dal lavorare su un film ambientato in luoghi chiusi e/o claustrofobici perché fortemente dipendenti dal suono e ha la possibilità, così, di sperimentare e dare ampio spazio all'interpretazione: in contrasto con la maggior parte degli altri generi cinematografici, il suono in queste circostanze ha sia un aspetto drammatico che una funzione emotiva.

Salvate il soldato Ryan (*Saving Private Ryan*)

Steven Spielberg, USA, 1998. Sound designer: Gary R. Rydstrom.

Uno dei lavori più intensi per un sound designer è quello della ricostruzione del suono durante il campo di battaglia. Gli effetti sonori, specialmente per un film di guerra, sono importanti sotto ogni aspetto per motivi non solo etici (non si può realmente sparare a qualcuno), ma di registrazione in presa diretta, dove verranno registrate solo le voci: non solo il suono di ambiente verrà ricreato, ma ogni sparo o esplosione dovranno essere ricostruiti in post-produzione per poter rendere reale quello che lo spettatore vede. In *Salvate il soldato Ryan*, il sound designer del film è Gary Roger Rydstrom che ha sonorizzato anche *Terminator 2* e *Jurassic Park*. Nonostante siano passati vent'anni, *Salvate il soldato Ryan* rimane un capolavoro sonoro soprattutto nei suoi primi ventisette minuti della scena dello sbarco in Normandia (o D-Day) il 6 giugno 1944. Dotato di uno straordinario realismo, il suono del film ci mette a contatto, senza apparenti mediazioni, con la sanguinaria e concitata esperienza della guerra. Nel film le scene di battaglia vengono girate dal punto di vista traballante, glaciale e claustrofobico dei soldati: sono rari i panorami ampi e predo-

mina solo il caos claustrofobico del combattimento. Steven Spielberg ha voluto sin da subito rendere il suo film il più realistico possibile non solo da un punto di vista visivo, ma soprattutto sonoro. Partendo da questo presupposto, mentre il visivo avrebbe dovuto mostrare il più drammaticamente e realisticamente possibile la realtà della guerra, il suono avrebbe dovuto fare ancora di più esprimendo in primo luogo la portata, l'orientamento e l'emozione dell'esperienza di un soldato. Eppure è uno degli scopi inconfutabili del film mostrare quanto disorientante sia l'esperienza visiva, cosa che avviene attraverso l'uso della camera a mano. Spielberg diede a Rydstrom una precisa *linea sonora* sulla quale lavorare: non voleva che il suono fosse un *suono hollywoodiano*. In questo modo, *Salvate il soldato Ryan* diventa un punto d'analisi interessante perché, sonoricamente, ha dovuto raggiungere come obiettivo un certo grado di realismo. La chiave per giungervi è stata quella di rimanere il più possibile fedele ai ricordi delle persone che hanno realmente combattuto quel giorno. Rydstrom spiega che questo ha significato non usare librerie sonore esistenti o i soliti cliché dei suoni di guerra. Per Rydstrom (che ignorava tutto il materiale inerente alla guerra fino a quel momento) ha significato fare un'attenta e lunga ricerca, studiando non solo i suoni di pistole e armi della Seconda guerra mondiale, ma intervistando i veterani americani per ascoltare le loro esperienze del giorno dello sbarco in Normandia e quali suoni ricordassero. La maggior parte dei suoni che lui ha creato sono il frutto delle memorie di chi ha veramente combattuto (il suono dell'artiglieria, per esempio), storie che sono state rivelatrici di come approcciarsi al progetto. Fu inoltre sorpreso di apprendere quanto dei loro ricordi fosse guidato dai suoni del campo di battaglia: attraverso queste interviste rivelatorie alcuni veterani hanno raccontato di come i tedeschi capissero quando gli americani rimanevano senza proiettili attraverso un suono, un *ping*. In questo modo i tedeschi andavano a colpire il bersaglio, a quel punto disarmato. Alcuni di questi veterani, durante lo scontro, simularono questi *ping* per attirare i tedeschi fuori dal nascondiglio e colpirli a loro volta.

Rydstrom ha avuto inoltre la rara opportunità di lavorare su un film di guerra privo di musica durante le scene di battaglia: senza una colonna sonora musicale che le dominasse, era in grado di creare scene molto più viscerali e intense emotivamente.

Tutta la sequenza di Omaha Beach, per esempio, è priva di musica e il suono ha avuto una parte centrale. Rydstrom ha suddiviso la scena in diversi elementi sonori (che possono essere definiti come i *suoni chiave* per ogni scena) come quello dell'impatto dei proiettili o dell'alternanza dei punti di ascolto.

Una scena complessa da questo punto di vista è quella delle forze alleate che si preparano a invadere dal mare Omaha Beach su mezzi anfibi: vengono immediatamente attaccati dai fuochi di mitragliatrice tedeschi trasformando il suono delle onde che si infrangono contro il mezzo di

atterraggio anfibio nel suono del fuoco nemico, creando così una sorta di “fusione” sonora. Rydstrom ha colto inoltre l’opportunità per creare prospettive sonore e punti d’ascolto contrastanti sopra e sott’acqua: sopra l’acqua infuria la battaglia che Rydstrom descrive come caos e cacofonia, mentre sott’acqua la cacofonia scompare e diventa un luogo ovattato come un bozzolo. Mettendo queste due prospettive sonore in contrasto, Rydstrom è in grado di destabilizzare lo spettatore quando i proiettili penetrano nel bozzolo e uccidono i soldati. Per il suono dei proiettili che penetrano sott’acqua, Rydstrom dimostra come si possa usare un suono apparentemente non cruento per ottenere un effetto terrificante: usando in questo caso il suono di una lenza da pesca a mosca “strappata” dall’acqua. In termini di suono e coscienza, uno dei passaggi più significativi è caratterizzato dal punto di vista del Capitano Miller (Tom Hanks): durante il caos della battaglia, il suono viene eliminato dalla mente di Tom Hanks, creando così un luogo *astratto* e una finestra sullo stato mentale traumatico che sta vivendo. Secondo Rydstrom togliere il suono dalla battaglia è diventato un dispositivo interessante per entrare nella testa di qualcuno, e per realizzare ciò ha dovuto immaginare come sarebbe stato sentire quel tipo di suono-non suono: l’espressione di una sonorità interiore, emotiva. Per riuscire a trasmettere questa sensazione, Rydstrom si è ispirato a cosa si sente ascoltando l’interno di una conchiglia, dove si ha l’impressione di percepire un’eco del mondo intorno a sé. Da un punto di vista tecnico, ha registrato i suoni dell’oceano, riproducendoli poi attraverso gli altoparlanti e ri-registrandoli posizionando il microfono all’interno di un lungo tubo: in questo modo ha realizzato quello che viene definito *un suono di conchiglia risonante*. Inoltre, Spielberg ha avuto la brillante idea di concludere questa esperienza interiore suggerendo di riportare il capitano Miller (e lo spettatore stesso) alla realtà, con il suono di un’alta frequenza rivelatasi efficace. Il suono ha una personalità ed è un eccellente portatore di emozione. Non importa come e con cosa un suono sia realizzato, ciò che conta è solo cosa ti fa provare.

2) SCI-FI

Gravity

Alfonso Cuarón, USA, UK, 2013. Sound designer: Glenn Freemantle, Skip Lievsey, Film in Dolby ATMOS.

Gravity è un film che fin dall’inizio stabilisce l’importanza del suono. Un pre-titolo sullo schermo dichiara: «A 372 miglia sopra la Terra/ non c’è nulla che possa trasportare il suono/ non c’è aria/ non c’è ossigeno/ la vita nello spazio è impossibile».

È interessante notare che, dopo una dichiarazione di apertura sul non-suono, questo è un film che alla fine ci riempie della sua importanza.

Mentre il titolo del film appare sullo schermo, un muro cacofonico di suoni aumenta costantemente di volume; raggiunge un crescendo di rumori forti, quasi insopportabili, prima di fermarsi per lasciare il posto al puro silenzio. Con una modifica così nitida, il silenzio arriva a sentirsi forte come il rumore. Qui è dove vediamo e ascoltiamo per la prima volta il vasto vuoto dello spazio.

Il sound design nel corso del film ci regala astutamente l'asprezza del puro silenzio. È facile perdere la presenza costante del suono in un film, e così quando il film ti mette a confronto con un muro di silenzio (un esempio particolarmente evocativo in *Gravity* è quando la porta della camera stagna di Stone viene aperta, "lasciando entrare" il silenzio dall'esterno) ci rendiamo conto che la mancanza di suono può essere tanto abrasiva quanto il volume più alto.

La rappresentazione del silenzio, come già visto, è uno degli effetti drammatici più specifici della pellicola sonora. Il silenzio totale non si trova in natura. Seppure ci dovessimo chiudere per alcuni minuti in una camera anecoica (un ambiente di laboratorio strutturato in modo da ridurre il più possibile – quasi a zero – la riflessione di segnali sulle pareti), sentiremmo le pulsazioni del nostro cuore. Nello spazio il suono non esiste, non essendoci aria esso non si può propagare. Tutti i film di fantascienza hanno contravenuto a questa regola scientifica, dando allo spettatore suoni di esplosioni spaziali, battaglie in mezzo alle stelle, astronavi che sfrecciano nello spazio profondo. *Forbidden Planet* (Fred M. Wilcox, 1956) aveva rivoluzionato il suono del genere di fantascienza con una visione futuristica, ancora prima dell'avvento del sintetizzatore (uno strumento che può generare imitazioni di strumenti musicali reali o creare suoni ed effetti non esistenti in natura). *2001: Odissea nello spazio* (Stanley Kubrick, 1968) ha coniugato la bellezza del silenzio dello spazio con la monumentale musica di Brahms, togliendoci il respiro. *Alien* (Ridley Scott, 1979) è stato sonorizzato creando suoni terrificanti sia dal punto di vista degli ambienti che degli effetti speciali. Con *Gravity* di Alfonso Cuarón, tuttavia, quello che *non sentiamo* è altrettanto importante di quello che vediamo. Avendo luogo, la storia, tra il vuoto e le stazioni spaziali, il film presenta un tipo di sound design più realistico di quello che abbiamo visto nella maggior parte dei film ambientati nello spazio.

È con *Gravity* che per la prima volta i suoni dello spazio sono realistici. Così, mentre ascoltiamo il dialogo trasmesso attraverso l'audio della tuta e alcuni suoni di interazione incanalati come vibrazioni attraverso gli abiti spaziali indossati da Sandra Bullock e George Clooney, alcuni dei grandi eventi del film vengono scanditi senza i classici effetti sonori dei film di fantascienza. Vedere la navicella spaziale disintegrarsi nel quasi-silenzio risulta essere molto più efficace rispetto alla stessa scena con effetti speciali sonori standard di distruzione.

Creando il suono del vuoto spaziale sin dall'inizio del film, Glenn Freemantle si è proposto di dare vita al suono reale dello spazio dove il suono non esiste ma c'è un suono vibrazionale quando due oggetti si toccano. Su questo principio, Freemantle è stato capace di creare una nuova e innovativa via per creare e far ascoltare i suoni dello spazio in un film di fantascienza, introducendo lo spettatore a un nuovo tipo di esperienza cinematografica soprattutto nei primi tredici minuti di sequenza che aprono il film. Sono stati invece usati radiomicrofoni e microfoni posizionati sott'acqua e nulla nell'approccio col suono nel film è stato casuale o generico. Il connubio di questi suoni con le voci che provengono dai radio-microfoni delle tute spaziali dei personaggi ha creato un risultato eccezionale.

I sound designer erano talmente proiettati a un livello di realismo da trasmettere al pubblico che, fin dall'inizio, Cuarón era interessato a come avrebbero gestito la complessità uditiva di un progetto così complesso. Glenn Freemantle fu uno di quelli che propose di lavorare partendo dal presupposto che è vero che non ci sono suoni nello spazio, ma le onde sonore possono attraversare i vari componenti strutturali come le tute spaziali. Partendo da questo concetto, sono stati registrati migliaia di oggetti con i microfoni a contatto, stratificandoli su frequenze diverse, cercando di ricreare quella realtà a noi così lontana. Il team che ha realizzato il suono per il film ha lavorato, grazie alla collaborazione della NASA, registrando con i materiali che realmente gli astronauti usano nello spazio, ma che vengono usati anche negli ospedali e nella produzione automobilistica, come i robot che costruiscono le macchine, registrando tutto ciò che poteva essere di metallo e in movimento.

È come fare un pasto *à la carte*: occorre avere i migliori ingredienti che si possono ottenere e poi gradualmente, come quando si crea una portata da gustare, il suono arriva. Questa filosofia così legata al realismo è stata applicata ai anche dialoghi di sottofondo tra la Terra e gli astronauti e tra gli astronauti stessi: piuttosto che basarsi su dialoghi pre-scritti eseguiti da doppiatori, la squadra del suono si è rivolta a persone di esperienza che sapevano veramente di cosa stavano parlando in determinate circostanze aero-spaziali.

Alla fine tutto quel materiale si è fatto strada verso il *mixing stage* dove si è cercato di stare lontani dal suono *oggettivo*, ascoltando solo suoni *soggettivi*. È un modo di procedere inusuale, molto impegnativo, ma questo è ciò che dà al film il suo carattere e lo rende quello che è: una stretta aderenza a un elemento così lontano da noi, lo spazio, e a come sarebbe *se fossimo davvero lì*.

3) FANTASY

Star Wars

George Lucas, USA, 1977. Sound designer: Ben Burtt.

Alcuni la considerano un'opera di pura fantascienza, ma in realtà l'esalogia ideata da George Lucas tradisce il genere con una serie di espliciti rimandi al filone fantasy. Perché tra cavalieri, principesse e malefici imperi, forse, il lato sci-fi è lontano lontano. [...] Il dibattito sulla questione è aperto da tempo e, forse, la forza dell'opera risiede proprio nel suo essere trasversale nei generi, ma da queste parti riteniamo che George Lucas abbia cucito una bella veste fantascientifica per una storia piena di rimandi a un genere altro. (Giuseppe Grossi, estratto dal suo articolo *Perché Star Wars è una saga Fantasy*, Movieplayer.it, 10 dicembre 2015)

È Ben Burtt che dobbiamo ringraziare per la realizzazione della colonna sonora effetti di questo film, uno dei pionieri del suono moderno al cinema. Ha unito il lavoro di sound recorder, sound editor e sound mixer in un risultato unico e innovativo, un leader creativo che ha plasmato il suono di *Star Wars* dall'inizio alla fine definendo e concretizzando il ruolo del sound designer per gli effetti speciali. Era ancora uno studente all'Usc quando intraprese il lavoro per *Star Wars* e gli venne data carta bianca per lavorare sul film, impiegando un anno di tempo per raccogliere, cercare e registrare tutti i suoi suoni. Non vi è un uso esagerato del sintetizzatore digitale (di uso comune all'epoca), ma al suo posto Burtt ha scelto di usare i suoni del mondo reale in un'unica e personale prospettiva. Il risultato è stato quello di ascoltare i suoni di un mondo alieno e lontano ma allo stesso tempo altrettanto familiare e vicino a noi.

La linea sonora proposta da Lucas sin dall'inizio fu quella di avere un suono "organico" per il film, in contrapposizione a una colonna sonora elettronica e artificiale, un mondo sonoro che avesse «ruggine, ammaccature e sporizia». Per fare ciò Burtt ha attinto alla materia prima del mondo reale: motori reali, una vera porta cigolante, veri insetti ecc. Perché la cosa fondamentale, in questo progetto, è stato creare qualcosa che suonasse credibile per tutti, perché composto da cose familiari che però non fossero riconoscibili immediatamente.

Per esempio, il suono dei camminatori AT-AT è stato creato modificando il suono di una macchina per la lavorazione e perforazione dei metalli, aggiungendo poi le sonorità di catene di biciclette fatte cadere su del calcestruzzo (per rendere la pesantezza del passo del camminatore). O, ancora, lo stridio caratteristico del TIE Fighter (la piccola e nera navicella spaziale imperiale) è stato creato registrando il barrito di un elefante drasticamente alterato poi in post-produzione. Il 50% della voce del droide R2D2 è stato generato elettronicamente; il resto è una combinazione e fusione di tubi dell'acqua, fischietti e vocalizzazioni di Burtt stesso. Per la voce degli Wookiee (Chewbacca) sono stati registrati dei trichechi e degli orsi.

Usando un martello, invece, e colpendo in vari punti dei fili guida di metallo in cima a un grattacielo, sono stati creati i suoni della Laser Blast. Burt ha combinato i suoni dell'interferenza di un microfono con un televisore, unita al suono di un vecchio proiettore cinematografico e in questo modo è nato il suono della Spada Laser.

Il suono della Speeder Bike è stato ottenuto registrando e mescolando insieme i suoni registrati di un aeroplano P-51 Mustang e di un intercettore Lockheed P-38.

Il frastuono del Landspeeder di Luke Skywalker è stato creato registrando il ruggito della superstrada del porto di Los Angeles attraverso un tubo per aspirapolvere.

Un linguaggio creato alterando e stratificando le lingue tibetana, mongola e nepalese è stata l'idea e conseguente realizzazione per il linguaggio degli Ewok: Burt ha scomposto i suoni delle lingue, combinandole con parole inventate. In questo modo si è ottenuta una nuova lingua in cui la cosa più importante risiedeva nella chiarezza emotiva più che nel significato verbale dell'idioma stesso: le persone trascorrono tutta la vita imparando a identificare le voci e si diventa esperti in questo, ed è in qualche modo impossibile elaborare elettronicamente le caratteristiche umane e mantenerne l'emozione necessaria.

Prima di cominciare la post-produzione di qualsivoglia film di fantascienza, il sound designer si pone delle domande su quello che vede sulla scena: come funziona davvero una nave spaziale? Cosa la spinge avanti? In che tipo di ambiente si trova? Quanto va veloce? I suoni di *Star Wars* raccontano che, nonostante nello spazio il suono non si propaghi per assenza di aria, il suono nello spazio c'è eccome, così tanto da aver violato tutte le leggi della fisica fin da subito. Per Burt i suoni di *2001: Odissea nello spazio* sono stati un punto di riferimento, un viaggio immaginativo del cosmo, trattando il tema in modo molto realistico, scientifico e musicale. Ma per *Star Wars* ha deciso, insieme a George Lucas, di buttare per aria tutte quelle idee legate alla fisica e andando con il suono nello spazio, il che si è rivelato molto più divertente.

4) ANIMAZIONE

WALL•E

Andrew Stanton, USA, 2008. Sound designer: Ben Burt.

Ventinueve anni dopo *Star Wars*, Ben Burt sonorizza uno dei più costosi film ai quali ha lavorato: *WALL•E*. I film di animazione sono film unici in relazione al sound design. A differenza del live action (dal vivo), nel film di animazione non esiste una produzione reale ripresa dal vivo, come del resto per le immagini, e ogni singolo suono è un'opera di finzione. *WALL•E* è un film praticamente privo di dialoghi, specie nei suoi primi

trenta minuti: ci sono solo due robot che interagiscono con il mondo. Per cui il suono ha un'importanza enorme. Al posto di comunicare con le parole, Burtt ha dovuto ingegnarsi e stabilire come far comunicare WALL•E e in che modo riuscire a creare il senso dell'anima di questo personaggio con il suono. Come fa un robot a esprimere preoccupazione senza l'uso delle parole? O paura, tristezza, curiosità? Burtt ha speso due anni sperimentando con differenti filtri per voci, prima di finire con gli effetti speciali. Alla fine ha fatto riferimento ai linguaggi universali di intonazione come quelli pronunciati dai bambini piccoli. Burtt ha creato un'incredibile e ricchissima libreria di suoni e una personalità unica per ogni robot. La voce di WALL•E è quella dello stesso Burtt che, iniziando a usare se stesso come prova/sperimentazione dei robot, creò il perfetto connubio tra voce e suoni. Usando poi vecchi meccanismi, ha dato a WALL•E suoni legati al suo corpo (che richiamassero un'idea di vissuto e, per certi versi, antico). Ha usato per esempio l'avviamento a manovella di un generatore per automobili. Il rumore di compattazione di WALL•E è la registrazione di un'auto che viene schiacciata in una discarica unita al rumore del rasoio elettrico di Burtt. Il suono scelto mentre WALL•E è in movimento è quello di un carro armato dell'esercito, velocizzato o rallentato a seconda di come si muove. La linea sonora discussa con Stanton, grazie agli storyboard e alla canzone iniziale di apertura da lui presentati, hanno dato a Burtt l'idea chiave per quel tipo di sentimento innocente che caratterizza il personaggio di WALL•E. Per il personaggio dell'altro robot, EVE, Burtt si è affidato a suoni elettronici armonici più sofisticati, combinati con la voce reale dell'attrice Elissa Knight. EVE è un robot molto tecnologico e a differenza dei motori e degli squittii e dei suoni metallici che ha WALL•E, è tenuta insieme da una sorta di campo di forza e magnetismo. Gran parte del suo suono è un tipo di tono musicale puramente sintetizzato creando così un personaggio aggraziato ed etereo. Dai comandi radio per le automobili al suono degli *slinky* (le molle di metallo che scendono per le scale), Burtt ha creato un film in cui il vero capolavoro e risultato è stato quello di creare un mondo in cui si comunica senza le parole.

5) HORROR

Il genere horror è particolarmente complesso da un punto di vista sonoro e richiede l'intervento massivo sia dei sound designer che dei rumoristi. Il suono, nei film dell'orrore, ha la capacità di trascinarci nella storia, farci sentire come se fossimo realmente al suo interno e, soprattutto, ci terrorizza. Facendo un esempio standard, ogni volta che l'antagonista (nei film horror di solito è un killer psicopatico) si avvicina a un soggetto, sentiamo un suono penetrante che aumenta gradualmente di volume e tono. In questo modo partecipiamo emotivamente alla scena (di solito la paura che proviamo è quella che prova il/la protagonista) con un misto tra di-

saggio e nervosismo. Nel momento in cui l'antagonista mette a segno il massacro della povera vittima, il suono e la musica aumentano in modo drastico.

Se vogliamo fare l'esempio opposto, le storie d'amore si trovano in un emisfero divergente dove le atmosfere e le musiche si fondono in effetti morbidi e caldi che fanno venire voglia di stare con le nostre star sullo schermo.

Nei film horror, più che mai, la regola è: *l'occhio vede quello che sente l'orecchio*.

Nel creare gli effetti sonori per il cinema horror i sound designer contemporanei abbracciano in modo strategico la misura dell'inganno, specialmente quando si parla di effetti speciali. Oggi, durante il processo di post-produzione, i tradizionali fogli che elencano dialoghi, musica ed effetti sonori sono stati sostituiti da software come Pro Tools. Il risultato è che quando si va al mix, tutte le sessioni di lavoro del sound designer appaiono in maniera dettagliata sulla timeline editoriale, non solo nella caratteristica forma d'onda. Queste "sessioni" includono i nomi di tutti gli effetti speciali utilizzati dal sound designer i quali, in genere, evocano un senso di onomatopoea poetica nel modo in cui descrivono il suono (whoosh, strappo, pugnalata, gemito, flebo). Queste descrizioni rappresentano non solo l'ampiezza tematica di una storia, ma anche l'architettura complessiva del sound design di un film. Tuttavia, nel processo di etichettatura degli effetti, i sound designer non rivelano mai le fonti primarie o le "radici" delle registrazioni. Al contrario, mantengono un rigido segreto sui metodi con cui questi suoni vengono catturati e costruiti. La logica è semplice: il risultato di un effetto speciale nasce spesso dalla registrazione di fonti banali che vanno da rumori animali come ringhi di cani o strilli di maiale.

Eraserhead (*La mente cancella*)

David Lynch, USA, 1977. Sound designer: David Lynch, Alan Splet.

Il suono come "umore" nel film di David Lynch e Alan Splet. Insieme (davvero inusuale che un regista si occupi anche in prima persona del suono per il suo film) hanno creato alcuni degli effetti sonori più elettrizzanti e agghiaccianti della storia dei film di genere horror. Quando Lynch ha deciso di creare *Eraserhead*, egli stesso non sapeva molto del film che avrebbe fatto, non sapeva nemmeno molto del lavoro di sound designer, ma sospettava che il suono fosse importante quanto le immagini. Così ha collaborato con Splet e ha iniziato a lavorare dipingendo un paesaggio sonoro oscuro e torturato. Trascorsero quasi un anno rinchiusi nel loro *palcoscenico* insonorizzato, sperimentando suoni diversi, trascinandolo microfoni su varie superfici e poi distorcendoli oltre la comprensione. Costruirono una massiccia biblioteca di rumori ultraterreni e la stratificarono su una dozzina di tracce per costruire lo spaventoso pae-

saggio industriale di *Eraserhead*. Da qualche parte tra la realtà e un mondo da sogno, i suoni surreali di Lynch per decenni sono stati il carburante da incubo nelle proiezioni di mezzanotte.

Per tutte le immagini di *Eraserhead* (che disturbano in modo univoco) è forse la sua minacciosa colonna sonora effetti che è risuonata più forte negli ultimi quarant'anni. L'atmosfera inquieta del film è stata creata unendo frequenze basse e rumorose, rumori industriali stridenti ed echi spettrali del passato della musica pop. La colonna sonora effetti di *Eraserhead* ha continuato a cambiare non solo il modo in cui i cineasti trattano il suono ancora oggi, ma anche il più ampio mondo della musica. I sound designer di Hollywood hanno sempre trovato modi ingegnosi per creare rumori che non esistono altrimenti, ma Philadelphia (dove il film è stato girato e post-prodotto) non è Hollywood, e Lynch e Splet non hanno avuto accesso a uno studio all'avanguardia per lavorare sulla colonna sonora di *Eraserhead*. Non possedevano quasi nessuna attrezzatura sofisticata ma la colonna sonora è una meraviglia della creatività fai-da-te, con Lynch e Splet che realizzano quasi ogni suono, spesso utilizzando metodi piuttosto bizzarri. L'atmosfera della scena d'amore, ad esempio, è stata realizzata registrando l'aria soffiata attraverso un microfono mentre si trovava all'interno di una bottiglia di plastica che galleggiava in una vasca da bagno.

C'erano precedenti per ciò che Lynch e Splet stavano facendo – compositori come John Cage avevano incorporato suoni ambientali nella loro musica. Il metodo di Lynch e Splet è stato quello di rimodellare e rimontare gli effetti registrati richiamando le tecniche utilizzate nell'industria musicale. Durante gli anni '70 i musicisti d'avanguardia cominciarono a consolidare la “musica ambient” come un genere a sé (un anno dopo l'uscita di *Eraserhead*, Brian Eno avrebbe diffuso queste idee con l'album *Ambient 1: Music for Airports*, creato da strati di tape loop). Ma non è chiaro se Lynch o Splet fossero a conoscenza di tutto questo al momento.

Il suono in *Erasebad* è usato innanzitutto come simbolo di come Henry (il protagonista) percepisce il mondo intorno a sé dove le sonorità, le immagini e le idee devono coesistere. Se un'idea porta con sé uno stato d'animo, il suono è fondamentale per creare quell'umore. Il mondo di *Eraserhead* è basato sul suono più che sulle immagini, in un'interpretazione kafkiana, allucinata e surreale. Un mondo che si presenta come un sogno inquieto, prima di scendere nella realtà da incubo di Henry.

Molti suoni particolari e non identificabili creati dalle innumerevoli sperimentazioni di Spelt sono stati inseriti in *Eraserhead*, che ha reso l'atmosfera oltre che surreale, desolante. Ad esempio, quando Henry sta mangiando il suo tacchino in miniatura, sentiamo uno strano suono stridente provenire dal tacchino che si muove. In un'altra scena si sentono stridii acuti provenienti da piccole creature simili a larve che ruotano e si muovono lungo una superficie lunare.

Ci sono molti suoni che non hanno una fonte di origine nello schermo del film. Ad esempio, nell'apertura del film si percepisce una serie di strani suoni e rumori che aiuta a creare una sensazione di abbandono e inquietudine, ma non se ne individua l'origine.

L'attenzione di David Lynch alla creazione degli speciali mostra quanto il suono possa essere cruciale in un film. Mentre molti potrebbero trascurare qualcosa come il suono e darlo per scontato, un film come *Eraserhead* non sarebbe lo stesso se non fosse per il suo sound design unico.

6) DRAMMA

La conversazione (*The conversation*)

Francis Ford Coppola, 1974. Sound designer: Walter Murch.

Francis Ford Coppola fa parte del gruppo di registi americani degli anni '70 chiamati "Easy Riders & Bulls Raging". Formatosi nelle scuole di cinema statunitensi e conoscitore sia della storia del cinema americano che delle tendenze contemporanee nel cinema europeo, Coppola, insieme a registi come George Lucas, Stephen Spielberg e Martin Scorsese, era interessato a combinare lo stile hollywoodiano dello storytelling con un modello di regia guidato da un autore. Ciò ha avuto particolari conseguenze sul modo in cui questi registi hanno affrontato tutti gli aspetti tecnici del processo di produzione cinematografica.

In termini di suono, ciò significava che questi registi erano coinvolti integralmente nella costruzione della colonna sonora e nella progettazione sonora dei loro film. Tutti questi registi sono stati dichiarati amanti della musica e sono stati responsabili della promozione di nuovi talenti, stili e approcci al cinema. Sono stati anche attratti dai nuovi sviluppi tecnologici nella registrazione del suono in esterni, in studio, nell'editing e nel missaggio di post-produzione (George Lucas è stato il più autorevole grazie alla creazione e sviluppo del sistema audio THX per la riproduzione audio-theatre and high-fidelity).

Walter Murch ha un curriculum vasto e importantissimo. Ha scritto manuali sul suo approccio alla progettazione del suono e sui registratori/mixer technology tra gli anni '80 e '90. Le sue idee sono state e sono tutt'oggi molto influenti fra i sound designer. Murch è degno di nota per aver sviluppato il concetto di suono "worldizing": elaborando e trattando qualsiasi suono in modo che corrisponda alla natura acustica della sua rappresentazione correlata allo schermo. Ma mentre *Il Padrino, parte seconda* e *Apocalypse Now* (rispettivamente 1972 e 1979, Francis F. Coppola) sono in cima alla lista dei suoi crediti più famosi, non ci potrebbe essere nessun altro esempio eccellente per il lavoro di sound designer della *Conversazione*.

La storia è focalizzata su Harry Caul (Gene Hackman) il cui lavoro è incentrato sulla registrazione, in segreto, delle conversazioni delle persone.

Una sorta di “detective del suono”. Viene assunto da una varietà di persone per queste operazioni clandestine, ma non si preoccupa mai delle loro ragioni per assumerlo, né di cosa faranno con i nastri consegnati a fine lavoro. Harry si preoccupa solo di ottenere una registrazione forte, chiara e leggibile: non è interessato a ciò che le persone stanno dicendo, solo che la registrazione sia chiara e nitida per la comprensione. Caul è metaforicamente un microfono umanizzato (o disumanizzato). Harry è impegnato a registrare una particolare conversazione che finisce per ascoltare a un livello più profondo del solito – in realtà vuole ascoltare cosa sta dicendo questa coppia che sta registrando, per capire di cosa stanno parlando e quali conseguenze potrebbero esserci su loro stessi e altri se questa registrazione venisse consegnata. Spostando la sua coscienza in modo così radicale dal suo solito modo di operare meccanico, il mondo di Harry inizia a cadere a pezzi.

La conversazione è un film sul suono, sull’ascolto, sulla registrazione e sull’editing audio, quindi è naturale che ci sia un incredibile sound design centrale nella storia. Gran parte del genio della *Conversazione* sta nel combinare alcuni degli effetti di cui abbiamo parlato in precedenza: sentiamo come Harry Caul sente, e quando il dialogo *cade* (i dialoghi si fanno sempre più rari per lasciare il posto al suono, clou degli eventi), nella seconda parte del film iniziamo a prestare più attenzione ai suoni delle piccole cose. Secondo l’opinione di Murch, il dialogo spesso tiene tutta l’attenzione della mente. Ma quando ci liberiamo di esso, siamo liberi di ascoltare gli altri suoni che compongono il film. E così siamo attirati dall’ascolto più e più volte. Ripetiamo il nastro, riviviamo l’audio tematico e ci ossessioniamo come Caul. Egli alimenta la nostra preoccupazione, la nostra paura, la nostra paranoia molto simile alla sua.

La forza del suono della *Conversazione* parla del potere del suono e di come gli eventi *malvagi* possono portare a conseguenze disastrose. L’incapacità di Harry Caul di connettersi con altre persone è un punto cruciale nel film, ma questo castello di carta crolla nel momento in cui Harry, mentre ascolta le registrazioni della coppia, sente che il giovane dice una battuta che fa sì che Harry sia convinto che la coppia stia per essere uccisa. Il significato delle parole della coppia viene confuso a causa di ogni sorta di intrusioni uditive: dalla musica di strada al voci delle persone ed è lasciato a Harry il compito di forgiare attivamente una registrazione chiara e accurata. Coppola include numerose scene che guardano Harry mentre svolge i suoi delicati compiti, armeggiando con i livelli e le manopole del registratore a bobine finché non si scoprono le parole distinguibili. Coppola e Murch fanno di tutto per trasmettere le innumerevoli complessità di questa forma d’arte.

Su un livello incuneato tra metatesto e testo, *La conversazione* è la lettera d’amore di Murch al nobile atto del montaggio del suono. Sebbene Harry utilizzi i suoi talenti per scopi di intercettazione, nella sua essenza svolge

il lavoro di un montatore di una produzione cinematografica. Raccoglie frammenti di suoni decontestualizzati sulle istruzioni di un'autorità: il sorvegliante oscuro del film (Robert Duvall) è il regista ed è l'uomo che paga Harry per catturare la conversazione, senza fornire ulteriori informazioni.

In generale il montaggio e il suono, specialmente se combinati, in questo film creano un magnifico effetto sulla capacità del suono di influenzare ciò che noi sentiamo/vediamo attraverso Harry.