

Paesaggi sonori, o meglio mondi emotivi. Che cosa fa il sound design

È passata l'epoca in cui era appropriata la domanda se il sound design sia (solamente) una tecnica o (niente meno che) un'arte e in cui di conseguenza era giusto e urgente intervenire in modo apologetico.¹ Al contrario negli ultimi anni il prestigio del sound design ha raggiunto un livello apicale insieme alle altre branche maggiori della produzione cinematografica, come attesta il rilievo ad esso conferito nei titoli di coda delle grandi realizzazioni circa-hollywoodiane, e addirittura ormai la locuzione "sound design" va di moda,² al punto che viene pure usata in maniera snob per conferire valore (estetico, sociale) a pratiche e prodotti che ne siano poveri o privi; ma anche, in modo calzante, è usata come formula sintetica per comprendere tutto l'insieme del lavoro al suono nel cinema (registrazione dei suoni sul set, registrazione del dialogo, rumori ed effetti sonori addizionali, riprese di dialogo sostitutive o addizionali, montaggio, mixaggio; escludendo la composizione ma non il montaggio e il mixaggio delle musiche),³ tanto che può essere utilizzata in modo retroattivo,⁴ e in generale a proposito di tutti i vari formati audiovisivi (oltre al cinema anche il documentario, la videoarte, ecc.).

¹ Cfr. GIANLUCA SERGI, *In Defense of Vulgarità: The Place of Sound Effects in the Cinema*, «Scope: An Online Journal of Film and Television Studies», 5 (2006), <http://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2006/june-2006/sergi.pdf> (ultimo accesso, 25 ottobre 2016). In generale, riguardo al processo di progressiva espansione e legittimazione degli studi sul suono (al di là anzitutto del campo musicologico) con approccio prevalentemente socio-culturale, cfr. PAOLO MAGAUDDA - MARCO SANTORO, *Dalla "popular music" ai "sound studies": lo studio delle culture sonore*, «Studi culturali», X, 1 (aprile 2013), pp. 3-12, prefazione del numero tematico della rivista (intitolato *Sound Studies*), che funge anche da bibliografia aggiornata e commentata.

² Cfr. MAURIZIO CORBELLA, "Sound design". *Ambiguità e necessità storica di un termine alla moda*, nel sito "Worlds of AudioVision", 2010, http://www-5.unipv.it/wav/pdf/WAV_Corbella_2010_ita.pdf (ultimo accesso, 25 ottobre 2016).

³ Categorizzo così la *sound chain*, la trafila del lavoro al suono nel cinema, riarrangiandola secondo logica e semplicità. La divisione del lavoro negli *studios* americani propone una categorizzazione e denominazione più complessa e idiosincratca, fondata sulle prassi invalse. Cfr. BENJAMIN A. WRIGHT, *Sound from Start to Finish: Professional Style and Practice in Modern Hollywood Sound Production*, tesi di dottorato, Carleton University, Ottawa, 2011, pp. 10-11 e 413; VINCENT LOBRUTTO, *Sound-on-Film. Interviews with Creators of Film Sound*, Westport, Praeger, 1994, p. xi.

Non compirò qui una descrizione di ciò in cui consistono, su un piano tecnico (pratico-tecnologico), i processi produttivi del sound design, rinviando per questo a una o all'altra delle pubblicazioni autorevoli pertinenti.⁵ Né svolgerò un'analisi del prodotto finale, dei risultati effettivi del sound design, sul piano della forma. Piuttosto rifletterò su ciò che il sound design fa in quanto processo creativo in termini estetici e – insieme – psicologici, inerenti cioè alle generali facoltà umane e alle appena più specifiche capacità artistiche (ancora al di qua della tecnica) in esso impiegate. Risponderò alla domanda “che cosa fa il sound design?” intendendola in questo senso: che tipo di attività cognitiva, nonché culturale, svolge il sound designer nell'esercizio della sua arte al livello più squisito? Apparerà che il sound design condivide questo o quel tratto particolare con questa o con quell'altra arte, anche molto eterogenee, ma in definitiva possiede un proprio statuto specifico non riconducibile a nessuna di esse, segnatamente non alla composizione musicale (nemmeno a quella elettronica, che – più della composizione tradizionale scritta in partitura – condivide col sound design le tecniche).

Quello del cinema non è un autentico realismo, bensì un «realismo cinematografico».⁶ Il cinema, anche quello apparentemente più realistico, non è *una presentazione del mondo reale*, bensì *una costruzione di una rappresentazione di un mondo verosimile*. Ciò vale

⁴ Vedi le seguenti espressioni: «Early 'sound design'»; «it is possible to talk about sound artistry and design in Classical Hollywood» («il 'sound design' primitivo»; «è possibile parlare di arte del suono e sound design nella Hollywood classica»), HELEN HANSON, *Sound Affects: Post-production Sound, Soundscapes and Sound Design in Hollywood's Studio Era*, «Music, Sound, and the Moving Image», I, 1 (2007), pp. 27-49: 27 e 31 (le traduzioni sono mie se non altrimenti indicato).

⁵ Cfr. LAURENT JULLIER, *Il suono nel cinema. Storia, regole, mestieri*, trad. di Elga Mugellini, Torino, Lindau, 2007 (ed. orig. *Le son au cinéma*, Paris, Cahiers du cinéma – Scérén-Cndp, 2006); TOMLINSON HOLMAN, *Sound for Film and Television*, Burlington (MA), Focal Press, 2010³; B. A. WRIGHT, *Sound from Start to Finish*, cit.

⁶ WILLIAM WHITTINGTON, *Sound Design & Science Fiction*, Austin, University of Texas Press, 2007, p. 96. Whittington ricostruisce anche un *pedigree* di questa consapevolezza teorica (citando Alan Williams, Rick Altman, Mary Ann Doane, Michel Chion, John Belton, James Lastra e Tomlinson Holman, confutando Béla Balázs, André Bazin e Jean-Louis Baudry, che ancora ingenuamente presupponevano la trasparenza del rapporto tra suono reale e suono rappresentato). Ma altre genealogie teoriche, non meno illustri, sarebbero possibili, soprattutto se si esce dal campo specifico del cinema; sulla questione del realismo in campo letterario mi limito a segnalare uno studio: FEDERICO BERTONI, *Realismo e letteratura. Una storia possibile*, Torino, Einaudi, 2007; in campo filosofico, prudentemente mi astengo. Convincente – non solo a proposito del repertorio più tecnologicamente avanzato su cui si concentra – è anche la riflessione contenuta in STEPHEN PRINCE, *True Lies. Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*, «Film Quarterly», 49, 3 (1996), pp. 27-37. In ambito semiotico, Lucio Spaziante ha condotto un'articolata indagine sui meccanismi attraverso cui nel cinema si costruisce una “figuratività” del suono, e di conseguenza la verosimiglianza del piano sonoro anche nella sua relazione con quello dell'immagine, ma nel contempo sulle ragioni per cui, al contrario, avviene la «messa in discussione dello status di pura referenzialità di un suono *live*», LUCIO SPAZIANTE, *Immagini sonore: sound design, convenzioni audiovisive e costruzione della realtà*, «Studi culturali», X, 1 (2013), pp. 37-52: 50-51.

ugualmente sia per la parte visiva sia per quella sonora. Ragionerò ora intorno a questa affermazione, che funge da premessa.

Il realismo del cinema è convenzionale, tutto interno a un'assunzione fondamentale di irrealtà, di cui lo spettatore, anche quello più disposto a lasciarsi coinvolgere dall'illusione, è in verità sempre consapevole. Il cinema non presenta la realtà nemmeno quando, come ad esempio nel caso dell'ingenuo *Dogma 95*, stabilisca tutte le regole possibili per ridurre al minimo l'importanza riconoscibile della costruzione, della finzione. Ma non presenta la realtà neppure quando, al contrario, approfitti di tutti i mezzi disponibili – via via il sonoro, il colore, la stereofonia, il grande formato, l'audio surround, l'alta definizione, il 3D, ecc. – per dissimulare la finzione e generare un più potente effetto illusionistico. È paradossale che il cinema “povero”,⁷ che ostenta il proprio carattere finzionale, e il cinema “ricco”, che lo nasconde, lo facciano comunque entrambi, in profondità, in ossequio al medesimo principio, che è quello del realismo, del dovere il cinema riprodurre la realtà. Ora, il realismo è un principio etico almeno quanto estetico, e un principio generale che precede qualsiasi scelta tecnica. In quanto tale, in quanto scelta compiuta su un piano apparentemente più serio e vincolante delle scelte artistiche effettive (quelle formali, stilistiche, ma anche quelle contenutistiche particolari), la scelta del realismo rimane perlopiù implicita, quasi sottaciuta, e sebbene sia ideologica – perché in verità il cinema rimane patentemente irreale –, di fatto governa ogni momento della produzione di un film, ancorché in una dialettica costante col principio contrario, pure vigente, dell'indipendenza della fantasia dalla realtà. Occorre tenere presente questo fatto, perché condiziona da cima a fondo il sound design: l'equilibrio – sbilanciato – tra realismo e fantasia, tra verosimiglianza e inverosimiglianza ha determinato storicamente il modo in cui il sound design si è costituito assumendo una funzione tra le altre branche della produzione cinematografica, e determina il modo in cui perlopiù esso opera in ogni singola circostanza concreta.

La distinzione tra presentazione e rappresentazione è capitale in estetica. Mentre non ogni oggetto artistico è rappresentativo – non lo sono ad esempio un dipinto astratto, una sonata per pianoforte, molti passi di danza –, inevitabilmente ogni oggetto artistico presenta qualcosa, se non altro sé stesso: l'oggetto estetico appare materialmente alla

⁷ Impiego questo termine per ricollegarmi a un uso invalso in un'altra tradizione artistica e teorica, quella del teatro. Qui la locuzione “teatro povero”, coniata da Jerzy Grotowski, sta a indicare un teatro privo di costumi, di scene, di musica, di effetti di luce e perfino di testo, fondato solamente sulla presenza dell'attore, nel suo incontro con lo spettatore, cfr. JERZY GROTOWSKI, *Per un teatro povero*, Roma, Bulzoni, 1970, pp. 40-41. Dunque, il teatro povero è deprivato precisamente di quei mezzi tecnici-tecnologici che, tra le altre cose, servono anche a generare l'illusione di realtà.

percezione del fruitore, in un tipo di esperienza regolata dal principio che la maniera stessa in cui l'oggetto appare è ciò che conta⁸ (in altri tipi di esperienza, invece, la maniera in cui l'oggetto sensibilmente appare è un dato secondario, strumentale ad altro). Dunque alcuni oggetti artistici soltanto presentano – una parte di realtà costituita da loro stessi; altri oggetti artistici presentano sé stessi e pure, insieme, rappresentano – una parte di realtà (reale o fantastica) esterna, non costituita da loro stessi. Il cinema (standard) appartiene alla seconda categoria: presenta – sé stesso, ciò che sensibilmente si manifesta agli occhi e alle orecchie del fruitore nella sede dell'esperienza – e insieme rappresenta – qualcos'altro, una parte di realtà (reale o fantastica, con tutte le vie di mezzo e mescolanze possibili) che non è materialmente presente nella sede dell'esperienza.⁹ Il punto è che il modo in cui il cinema eventualmente riesce a creare un'illusione di realtà passa attraverso una rappresentazione, la quale è necessariamente una costruzione. Già il primissimo stadio della produzione cinematografica, le riprese video e audio della realtà, sono in parte una costruzione, non una restituzione trasparente, a causa della mediazione tecnologica data come minimo dagli obbiettivi e dai microfoni, che non rispecchiano neutralmente la realtà ma ne selezionano e filtrano una porzione; le fasi seguenti della produzione sono poi integralmente costruttive. Il cinema realistico dunque è “costruzione verosimile di realtà reale” (quello fantastico “costruzione verosimile di realtà irreali”). In breve, “costruzione di realtà”, formula ossimorica ma che descrive sinteticamente in termini generali, relativi sia alla visione sia all'ascolto, ciò che descrive la metà che più ci interessa qui della formula, quella relativa solo all'ascolto: “costruzione del suono”. Vale a dire, *sound design*.¹⁰

All'ingrosso – ma è solo un'impressione globale che propongo per un'eventuale discussione e che andrebbe verificata attraverso un'indagine sistematica, soprattutto differenziando genere per genere – mi pare che questo regime di realismo fittizio valga nel cinema ugualmente per la visione e per l'ascolto, per l'immagine e per il suono. Tuttavia forse è il suono a essere trattato in modo lievemente più illusionistico. Cioè, da un lato è normale che il suono venga costruito a partire da una base meno reale di quella da cui si

⁸ Cfr. MARTIN SEEL, *Ästhetik des Erscheinens*, Frankfurt am Main, Suhrkamp, 2003², § “Alle Bilder präsentieren, die meisten Bilder repräsentieren”, pp. 271-276.

⁹ Inoltre il cinema narra, racconta. Al di là della presentazione e della rappresentazione, la narrazione costituisce un ulteriore salto di qualità, non necessariamente compiuto dalle arti rappresentative (ad esempio dalla maggior parte della pittura figurativa). Sono implicazioni però che esulano dal presente ragionamento.

¹⁰ Alla lettera, “design” si tradurrebbe meglio con “progetto”, “progettazione”, ma di fatto il *sound design* non consiste tanto nella progettazione quanto e più nella concreta realizzazione del suono cinematografico.

parte per costruire l'immagine, da suoni non davvero emessi dalla porzione di presunta realtà che appare all'ascolto-visione;¹¹ d'altro lato, però, lo spettatore accetta che il suono sia finto meno volentieri di quanto accetti che sia finta l'immagine. In breve: rispetto all'immagine il suono è meno reale, ma si accetta meno che sia finto; oppure, viceversa, è più finto, ma costruito in maniera tale da sembrare più reale. Ancora più in breve: rispetto all'immagine il suono dev'essere più verosimile. Lo spettatore non accetta che il suono che sente al cinema sia un suono che non attribuirebbe alla realtà – reale o fantastica, verosimile o inverosimile – che appare ai suoi occhi.¹² Una ragione di questo è forse il fatto che nell'uomo la capacità di riconoscere l'origine materiale di un suono è meno precisa e infallibile rispetto a quella di riconoscere gli oggetti con la vista,¹³ il che da una parte induce lo spettatore a esigere che il suono sia autentico, quello veramente emesso dagli oggetti che egli vede, dall'altra però consente ai produttori del suono cinematografico di ingannare lo spettatore utilizzando suoni finti (emessi da altri oggetti, attraverso altre azioni).

Nel modello produttivo cinematografico di tipo statunitense degli ultimi decenni le varie figure degli addetti alla costruzione sonora sono tutte sussumibili – al di là dell'effettiva divisione del lavoro – nella figura del sound designer, che propriamente è colui che detiene la responsabilità riguardo al “paesaggio sonoro”¹⁴ del film. Che quindi sovrintende – tenendo presente la fondamentale suddivisione in tre strati della colonna sonora complessiva: effetti, dialoghi, musica – allo strato degli effetti, ma anche al livello precisamente

¹¹ Sono rimaste solide per vari decenni, infatti, «the traditions of half-coconuts clopped on a table for horse's hooves, canvas stretched over a barrel of wood slats for wind, and a sheet of suspended metal shaken for thunder» («le tradizioni di mezze noci di cocco sbattute su un tavolo per gli zoccoli di cavallo, di teli tesi su barili di stecche di legno per il vento, e di fogli sospesi di metallo scossi per il tuono»), T. HOLMAN, *Sound for Film and Television*, cit., p. 146.

¹² È noto che spesso il suono che si sente al cinema non è verosimile per lo spettatore culturalmente, scientificamente informato (ad esempio, nello spazio vuoto cosmico dovrebbe esserci silenzio, ma il rispetto di quest'informazione fa di *2001: A Space Odyssey* di Stanley Kubrick un'assoluta eccezione nel genere fantascientifico). Il presente discorso va però riferito allo spettatore medio.

¹³ A questo proposito, è pertinente tutta la riflessione sull'ascolto “acusmatico”, compiuto cioè in condizioni di ignoranza dell'origine materiale del suono, a partire dagli studi pionieristici di Pierre Schaeffer fino alle applicazioni riguardanti il cinema di Chion; di quest'ultimo, cfr. almeno MICHEL CHION, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, trad. di Dario Buzzolan, Torino, Lindau, 1997, pp. 65-67 (ed. orig. *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Paris, Editions Nathan, 1990). Inoltre, a partire dalle categorie chioniane uno studio interessante, tendenzialmente sistematico, sul sound design nel cinema si trova nel seguente saggio: BARBARA FLUECKIGER, *Strategies for Sound Effects in Film*, in *Sound and Music in Film and Visual Media: A Critical Overview*, a cura di Graeme Harper, Ruth Doughty e Jochen Eisentraut, New York – London, Bloomsbury Academic, 2009, pp. 151-179.

¹⁴ Mi riferisco evidentemente alla nozione di *soundscape*, introdotta da Murray Schafer e ormai ampiamente diffusa, cfr. R. MURRAY SCHAFER, *Il paesaggio sonoro*, trad. di Nemesio Ala, Milano, Ricordi – Unicopli, 1985 (ed. orig. *The Tuning of the World*, Toronto, McClelland & Stewart, 1977).

sonoro – nei suoi aspetti tecnici – degli strati dei dialoghi e della musica (sia quella composta *ad hoc* sia quella preesistente), sebbene questi siano governati in primo luogo rispettivamente dal regista (in certa misura dagli attori) e dal compositore (denominando così l'istanza detentrica dell'autorità sulle musiche, che in effetti può anche non essere un singolo autore che scrive, ma magari un gruppo di musicisti in un atto di performance).

Talvolta si deve ascrivere al sound designer l'autorità della costruzione non solo del paesaggio sonoro, ma dell'intero mondo sonoro rappresentato dal film. Mondo che contiene il paesaggio, lo sfondo, ma può contenere anche ciò che rispetto allo sfondo sta in primo piano, al centro: addirittura le voci dei protagonisti, i suoni delle loro azioni. Così accade, per esempio, in *WALL·E* (2008) di Andrew Stanton. Il suono di questo film – opera di Ben Burtt – rispetto allo standard è straordinariamente importante e al centro dell'attenzione, soprattutto nella prima metà, in quanto essa è pressoché priva dei dialoghi, che normalmente sono lo strato sonoro preminente che cattura l'attenzione conscia dello spettatore. Ma pure le voci dei due protagonisti, i robottini WALL-E e EVE, sono state integralmente costruite dal sound designer (sulla base di timbri vocali umani, montati e alterati attraverso i mezzi informatici).¹⁵

La responsabilità del sound designer è tanto più pervasiva quanto più il mondo costruito, per quanto verosimile, è artificiale in sé stesso. Se il mondo costruito è fittizio nella sua stessa apparenza, non solo nella sua effettiva costituzione materiale (ad esempio perché il *set* delle riprese replica in modo somigliante una porzione di realtà in un teatro di posa), allora non esistono dei suoni reali che quel mondo produca e che quindi, anche col minor grado possibile di invenzione, i suoni del film possano semplicemente riprodurre. Occorre inventarli di sana pianta, sia pure in modo verosimile, perciò l'importanza dell'invenzione rispetto alla riproduzione diviene maggiore. Non è un caso che il sound design del più alto livello si dispieghi spesso nel cinema di fantascienza e *fantasy* o nel cinema d'animazione (o entrambi insieme), cioè nel cinema che costruisce mondi non reali – fantascienza e *fantasy* perché sono riprese filmiche ma di mondi inesistenti, l'animazione perché non è nemmeno costituita da riprese.

¹⁵ Cfr. PETER HARTLAUB, "Star Wars" sound designer takes on robots, changes moviemaking, «SFGate», 29 giugno 2008, <http://www.sfgate.com/entertainment/article/ALL-EARS-ON-WALL-E-3278609.php> (ultimo accesso, 25 ottobre 2016); MIGUEL ISAZA, Ben Burtt Special: WALL-E – The Definitive Interview, «Designing Sound. Art and technique of sound design», 15 settembre 2009, <http://designingsound.org/2009/09/ben-burtt-special-wall-e-the-definitive-interview> (ultimo accesso, 25 ottobre 2016). Quest'ultimo documento è un collage di interviste rilasciate da Ben Burtt in circostanze diverse.

Per quanto concerne l'origine, il sound designer dispone di materiali sonori differenti, che per la coscienza relativamente ingenua dell'ascoltatore ricadono in tre categorie distinte: suoni della realtà registrati, autentici; suoni del tutto artificiali, sintetici (nel senso di extra-reali, non di generati da un sintetizzatore); suoni della realtà alterati, trasformati. Di fatto perciò il sound designer dispone di tutti i materiali sonori possibili (mentre il compositore delle musiche normalmente dispone perlopiù soltanto di suoni speciali: quelli dei diversi organici strumentali). A seconda dei casi, il materiale sonoro è gestito in modo tale da esaltare la sua appartenenza a una delle categorie (confermando la loro irriducibile differenza reciproca), oppure da renderlo ambiguo (sfumando e neutralizzando il confine tra le categorie). Il suono dunque può essere costruito in modo che per l'ascoltatore sia inconfondibilmente autentico, sintetico o autentico-alterato, oppure al contrario in modo da indurre nell'ascoltatore incertezza, confusione: questo suono è autentico, sintetico o autentico-alterato? Ma – si noti bene – non è detto che i suoni che per lo spettatore appartengono a una categoria (e che sono costruiti precisamente in modo da apparire allo spettatore appartenenti a quella categoria), vi appartengano effettivamente davvero; ad esempio, un suono costruito in modo da apparire inconfondibilmente reale può in verità essere un suono sintetico, o un suono costruito in modo da generare ambiguità tra autentico-alterato e sintetico essere in verità un suono reale autentico.

Con questo materiale a disposizione, praticamente illimitato; con la responsabilità – che abbiamo descritto – di creare un paesaggio e talora un intero mondo sonoro; e nel rispetto di un preciso equilibrio – volta per volta diversamente stabilito – tra i principi opposti di realismo e fantasia, e di verosimiglianza e inverosimiglianza, per svolgere il suo lavoro il sound designer deve padroneggiare, oltre a tutte le competenze tecniche e tecnologiche (in continua evoluzione), anche alcune competenze non altrimenti definibili che *artistiche*, che trascendono l'esercizio del mestiere tecnico e concorrono in modo decisivo alla creazione dell'esperienza estetica del cinema. Tali competenze, infatti, sono comuni al sound design e a una o all'altra arte, di più o meno recente apparizione, da quelle antiche come le civiltà umane a quelle recentissime nate grazie alle tecnologie post-meccaniche. Descriverò allora brevemente alcune di queste competenze e capacità, il cui insieme caratterizza specificamente l'arte del sound design.

Intelligenza del suono. Rispetto all'uomo comune il sound designer affina la capacità di comprendere il suono nella sua struttura fisico-acustica, in modo tendenzialmente anali-

tico, anche con l'ausilio di strumenti (spettrografi ecc.) ma soprattutto già attraverso la percezione uditiva. Comprendere un suono significa coglierne le eventuali componenti più o meno nettamente distinte, farsi un'idea del suo spettro, cioè della sovrapposizione delle varie parziali armoniche o inarmoniche, ognuna col suo inviluppo (l'evoluzione dell'ampiezza nel tempo, dall'attacco al decadimento). Potremmo parlare di ascolto microacustico: mentre l'uomo comune percepisce a un livello mesoacustico, in cui ogni suono è un'unità integra inscindibile, lo specialista ascolta al livello della costituzione interna del singolo suono. Inoltre, comprendere un suono significa pure individuarne l'origine, in termini aristotelici la causa efficiente: quale oggetto attraverso quale movimento per via di quale azione produce il suono.¹⁶ Dato che il lavoro del sound designer consiste nell'associare dei suoni a (delle azioni che producono) dei movimenti di oggetti, per lui la dimestichezza intelligente col modo in cui i suoni vengono materialmente causati è una competenza indispensabile: serve a non compiere associazioni inverosimili, e serve nella costruzione stessa del suono, quando il suono da associare all'oggetto risonante non esiste nella realtà e va inventato e prodotto artificialmente. Occorre infine aggiungere che l'intelligenza del suono del sound designer non è più fine in assoluto di quella del musicista, ma probabilmente è più universale: l'orecchio infatti si affina in modo specialistico, per cui, sebbene ad esempio un violinista abbia un orecchio finissimo per cogliere ogni più sottile sfumatura del suono del suo strumento e degli strumenti con cui più spesso si trova a suonare, non è detto che abbia una altrettanto fine (anche se certamente più fine di quella dell'uomo medio) capacità di comprendere – sul piano della forma microacustica e dell'origine causale – suoni estranei al suo campo d'azione professionale.

Memoria sonora personale. Più e meglio di qualsiasi altro artista il sound designer serba memoria dei suoni, di tutti i suoni, che ha sentito durante la sua esistenza. Poiché il materiale sonoro a disposizione del compositore di musica, di qualsiasi genere, è normalmente quello prodotto da un organico strumentale, più o meno vasto ma comunque relativamente fisso a seconda del genere, il compositore può serenamente trascurare i suoni della realtà, non prestarvi attenzione e non ricordarli. Invece il materiale sonoro a disposizione del sound designer è il campo totale dei suoni reali (nonché dei suoni possibili), per cui fa parte del suo mestiere prestarvi attenzione e apprendere nella memoria (a dire il vero esiste un tipo di compositore di musica che condivide una simile attitudine nei confronti dei

¹⁶ Adottando quello che la scuola di Pierre Schaeffer denomina appunto "ascolto causale", cfr. M. CHION, *L'audiovisione*, cit., pp. 29-31.

suoni della realtà: il compositore di musica elettronica, in specie su base concreta). In questo il sound designer si aiuta spesso registrando i suoni notevoli in cui si imbatte anche per caso (cfr. sotto, il punto della “capacità di serendipità”), allo scopo tenendo sempre con sé un apparecchio dedicato. La memoria sonora è una facoltà che si può addestrare, e che come ogni altro tipo di memoria si rafforza attraverso l’esercizio dell’intelligenza del suo oggetto: comprendere la forma interna dei suoni e la loro causa efficiente favorisce la loro categorizzazione, dunque il loro inquadramento mnestico.

Memoria sonora storico-stilistica. Il sound designer conosce gli stili storici della costruzione sonora cinematografica. Conosce cioè il lavoro dei suoi predecessori, nonché le *libraries* di *stock sound effects* delle case produttrici, sfruttate in modo reciprocamente esclusivo durante decenni (ad esempio, i suoni di pugni e botte, o di esplosioni, della Paramount sono distinti e riconoscibili rispetto a quelli della Warner).¹⁷ A questi stili il sound designer si conforma almeno in parte, perché in quanto convenzioni fondano le aspettative del fruitore (spesso in modo niente affatto realistico, ma perché i suoni reali sarebbero insoddisfacenti).¹⁸ Anche il sound design, come tutte le altre branche della produzione cinematografica, e come tutte le altre arti, si mantiene in un equilibrio – diverso caso per caso a seconda del bilanciamento tra le innumerevoli esigenze estetiche, tecniche, economiche che condizionano la costruzione di un film – tra originalità e convenzionalità. In ogni caso, solo una perfetta consapevolezza storico-stilistica consente sia l’originalità, per differenziazione, sia la convenzionalità, per uniformazione.

Memoria personale delle esperienze relative ai suoni. Il sound designer serba memoria non solo dei suoni, ma anche delle emozioni e associazioni concettuali esperite durante la sua esistenza in relazione ad essi. Siccome la costruzione non è riduttivamente realistica, occorrono però buone ragioni per oltrepassare o infrangere il realismo. Come motivazione per la scelta di inserire un certo suono in un dato punto di un film, più ancora che la forma materiale del suono conta l’esperienza – emotiva e cognitiva – suscitata dal suono stesso. Attraverso i suoni il sound designer costruisce o almeno propizia esperienze dei suoni. Le esperienze dei suoni propiziate mediante il film si basano necessariamente sulla memoria delle esperienze dei suoni compiute dal sound designer in precedenza, sia durante la visione di altri film, che rappresentano un termine di paragone diretto e privilegiato, sia nel resto dell’esistenza, nella fruizione di altre arti sonore o in qualsiasi circostanza quotidiana.

¹⁷ Cfr. V. LoBRUTTO, *Sound-on-Film*, cit., pp. 139-141 (intervista a Ben Burt).

¹⁸ Cfr. *ivi*, p. 229 (intervista a Gary Rydstrom, la domanda sul suono di accensione di un fiammifero).

Immaginazione timbrico-articolativa. Il sound designer è in grado di immaginare, proprio al livello elementare del timbro (lo spettro e la sua evoluzione temporale), suoni che non esistono. Tale prerogativa non è invece strettamente necessaria per il compositore di musica, che può esercitare in modo magistrale il suo mestiere anche semplicemente combinando i timbri già esistenti e conosciuti. Vale la pena osservare che immaginare un timbro nuovo, un nuovo colore del suono, è un'impresa assai più complessa che immaginare un nuovo colore visivo (a parte il fatto che questo ormai è impossibile, perché la gamma dei colori è pressoché completa da secoli). Volendo concepire un'impresa analoga in campo visivo, sarebbe come immaginare sia un nuovo colore, o meglio un nuovo insieme di forme colorate plurime che comunque formano un tutt'uno, sia l'articolata evoluzione temporale del cambiamento cromatico e di intensità di ciascuna delle componenti distinte.

*Capacità di serendipità.*¹⁹ I sound designer testimoniano che molto spesso si imbattono *per caso* nel suono preciso che stanno cercando.²⁰ Ma questo riconoscimento non avviene a sua volta per caso: richiede un'apertura e un esercizio della percezione addestrati e costanti. Operando un confronto tra le varie arti, la capacità di serendipità è tanto più necessaria quanto più: 1) il materiale costruttivo viene tratto dall'intera realtà, dalla impregiudicata e illimitata somma dei fenomeni esistenti, anziché da un repertorio di possibilità limitato e conosciuto (quale ad esempio quello, sia pure vasto, delle sonorità strumentali musicali); 2) il materiale costruito deve poi, per giunta, essere associato a un altro strato di materiale tratto anch'esso dall'intera realtà (quali le immagini di tutti gli oggetti visivi reali nonché fantastici). Considerando in particolare il sound design, la moltiplicazione di un

¹⁹ Com'è noto, il termine, prestito recente dall'inglese, indica la possibilità di trovare cose di cui non si è espressamente in cerca, grazie comunque a una vigile e perspicace ricettività.

²⁰ Gli aneddoti si sprecano. Quello che segue è chiaramente eloquente: «“The best sounds have been accidental encounters”, Burt says. “I suppose part of the curse of having this job is that you’re always listening, and maybe not paying attention to your family at a dinner table or on a trip. ‘Wait, I hear something! Let’s record it!’”. For example, the sound that the magical skulls emit in *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* was discovered in a buzzing lamp post in a Skywalker Ranch parking lot – not even 100 feet from where Burt recorded the sound used for the rolling boulder that pursues Indiana Jones in *Raiders of the Lost Ark*. “I went to my car one night, and the lamp was whirring, like it was going to burn out or something”, Burt says. “I went out there one night and recorded it, and got almost all of my skull stuff from that one buzzing lamp post”» («“I suoni migliori sono stati incontri accidentali”, dice Burt. “In parte la maledizione di questo lavoro è che tu stai sempre ascoltando, al punto che magari non fai attenzione ai familiari a tavola, o mentre sei in viaggio. ‘Aspetta, sento qualcosa! Devo registrarlo!’”. Ad esempio, il suono emesso dai teschi magici in *Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo* fu scoperto in un lampione che ronzava in un parcheggio di Skywalker Ranch, nemmeno a trenta metri da dove Burt ha registrato il suono utilizzato per il masso rotolante che insegue Indiana Jones ne *I predatori dell'arca perduta*. “Stavo andando alla mia macchina, una sera, e il lampione ronzava, come se stesse per incendiarsi o qualcosa così”, dice Burt. “Una sera sono uscito e l’ho registrato. Quasi tutta la mia roba per i teschi l’ho ottenuta da quel singolo lampione ronzante”»), P. HARTLAUB, “*Star Wars*” sound designer takes on robots, changes moviemaking, cit.; cfr. anche V. LOBRUTTO, *Sound-on-Film*, cit., *passim*; RANDY THOM, *Screenwriting for Sound*, «The New Soundtrack», 1/2 (2011), pp. 103-112.

pressoché-infinito – la somma di tutti i suoni possibili – per un altro pressoché-infinito – la somma di tutte le immagini possibili – produrrebbe un imbarazzo della scelta paralizzante se non fosse per un qualche drastico criterio di selezione. Ma l'imbarazzo di fronte a tale inaddomesticabile infinità è ridotto, per fortuna, anzitutto dal realismo, che spinge a scegliere suoni reali e ad associarli a immagini congruenti; poi però anche – perché abbiamo visto che il principio del realismo vige insieme a quello contrario dell'indipendenza della fantasia, che spinge all'ampliamento del campo delle possibilità – dalla disponibilità dell'uomo a trovare felici certe soluzioni offerte dal caso.

Apertura a esperienze estetiche nei confronti della realtà, alla cosiddetta “everyday aesthetics”.²¹ Il sound designer è pronto a cogliere un significato e un valore estetico in qualsiasi suono, anche estraneo alla sfera artistica, e anche il più vile. Esaminiamo le due seguenti espressioni, esemplari nella loro informalità ed estremamente significative: «I could hear this great humming»; «a wonderful whirring sound». ²² In entrambi i casi il medesimo sound designer, Ben Burtt, trova “grande” il ronzio di un ventilatore, “meraviglioso” quello di un motore. Non afferma che siano suoni adatti a uno scopo; usa aggettivi che denotano un valore estetico, assoluto, non funzionale. Traendo dall'intera realtà il materiale costruttivo, il sound designer non si limita a ritenerlo adatto a una valorizzazione estetica, sì, però tutta posteriore, attuata da lui stesso attraverso un'elaborazione formale e un'integrazione nell'opera compiuta finale, ma lo giudica dotato di valore estetico già in sé stesso, così com'è (talora perfino vile, com'è un ronzio meccanico), prima dell'elaborazione e valorizzazione (nonché nobilitazione) artistica. Certamente un'influenza in questa apertura a

²¹ Cfr. KATYA MANDOKI, *Everyday Aesthetics. Prosaics, the Play of Culture and Social Identities*, Aldershot, Ashgate, 2007; YURIKO SAITO, *Everyday Aesthetics*, Oxford, Oxford University Press, 2007; *Estetica e pratica del quotidiano. Oggetto, esperienza, design*, a cura di Giovanni Matteucci, Milano – Udine, Mimesis, 2015.

²² Questi i contesti completi delle due proposizioni: «He continues to gather sound, even though he's not always sure where it will end up. He recalls the last thing he recorded, just days before the interview, while walking from the sound-mix room to his office. As he passed a closet, he noticed some floor panels missing. “I could hear this great humming – something was wrong with the air conditioning down there”, Burtt says. “Some fans were running and they were rattling and buzzing. I just stuck my microphone down there and recorded. I'm not sure what, but it will definitely be used for something in the future”» («Lui continua a raccogliere suoni, anche se non sempre è sicuro di dove andranno a finire. L'ultima cosa – racconta – l'ha registrata pochi giorni prima dell'intervista, mentre camminava dalla sala di mixaggio all'ufficio. Superato un ripostiglio, ha notato che mancavano alcuni pannelli nel pavimento. “Potevo sentire questo grandioso ronzio. Qualcosa non era a posto nell'aria condizionata”, dice Burtt. “Alcuni ventilatori erano in funzione e sferragliavano, fruscivano. Allora ho piazzato là sotto il microfono e ho registrato. Non so per cosa, ma per qualcosa certamente in futuro sarà usato»), P. HARTLAUB, “*Star Wars*” *sound designer takes on robots, changes moviemaking*, cit.); «The old 1930s bi-planes have an inertia starter. It's a mechanical crank that cranks the engine up. You do it by hand and then clutch – you connect it and it makes a wonderful whirring sound» («I vecchi biplani degli anni Trenta hanno un avviamento inerziale. È una manovella meccanica che girando mette in moto il motore. Fai prima a mano e poi usi la frizione – lo colleghi e lui fa un suono ronzante meraviglioso»), M. ISAZA, *Ben Burtt Special*, cit.

esperienze estetiche con materiale extra-estetico – visto che stiamo parlando di materiale sonoro – l’ha esercitata anche sul sound design, al di là del suo campo precipuo d’azione che è la composizione di musica, John Cage, che per primo storicamente, radicalizzando la lezione di Marcel Duchamp, ha proposto di ascoltare con attitudine musicale la realtà, tutta e qualunque.²³

Intuizione. Ci sono alcuni settori della creazione artistica – segnatamente nella composizione musicale (quella pura, non quella per film) – in cui le decisioni possono essere totalmente logiche, consequenziali, basate su procedimenti mentali del tutto razionali ed espliciti (o razionalizzabili ed esplicitabili). Al contrario, nel sound design esiste una quantità di scelte, forse le più importanti, che non si possono prendere mediante procedure razionali, ma solo attraverso l’intuizione, una forma di ragionamento i cui passaggi rimangono oscuri al soggetto stesso che lo compie, mostrando direttamente quella che, in maniera imponderabile ma evidente, appare la soluzione. In regime di realismo fittizio ma verosimile, e con l’obiettivo di suscitare precise emozioni e associazioni concettuali, il sound design non potrebbe mai realizzarsi come forma sonora pura, autonoma, ma deve necessariamente fare i conti con la realtà, al tempo stesso prescindendone se ne vale la pena. Dato il vastissimo, illimitato campo di possibilità di scelta che allora si apre, spesso il sound designer non può che seguire l’intuizione: scegliere quale sia il suono “azzeccato”, che “sta bene” con una certa immagine, non secondo criteri oggettivabili ma secondo quella che potremmo definire una oscura illuminazione.²⁴

Empatia proiettiva. Il sound designer ha una conoscenza sopraffina, sebbene necessariamente intuitiva anch’essa, del modo in cui i suoi simili fanno esperienza dei suoni, e proietta questa conoscenza sull’esperienza futura degli spettatori. In proposito merita di essere riportata per esteso la seguente riflessione di Ben Burtt, che contiene diversi passi sommamente rivelatori:

²³ A riguardo mi permetto di rinviare al mio articolo *Fedeli tradimenti: la ricezione cageana di tre compositori italiani nel Duemila, in il caso, il silenzio, la natura. La ricerca di John Cage*, a cura di Vincenzo Cuomo e Leonardo V. Distaso, Milano – Udine, Mimesis, 2013, pp. 41-59: 41-43.

²⁴ Ad esempio, nella descrizione del processo attraverso cui Ben Burtt ha costruito la voce del personaggio WALL-E, si notino le numerose espressioni che denotano questo tipo di incerta certezza: «in a way that I sort of connected that with the WALL-E character. There’s a feeling about that, so to some extent maybe the pitch of the voice started out that way [...]. I’m not sure why, there was obviously something very charming and appealing about that song. I couldn’t quite pin it down» («in modo che io ho più o meno connesso quello col personaggio di WALL-E. È una sensazione, quindi in qualche misura forse l’altezza della voce è venuta fuori in quel modo [...]. Non sono sicuro del perché, c’era ovviamente qualcosa di molto affascinante e attraente in quella canzone. Non riesco proprio a definirlo»), M. ISAZA, *Ben Burtt Special*, cit. (corsivi aggiunti).

Divenne molto importante *trovare suoni che io sentivo che il pubblico avrebbe associato a certe dimensioni emotive*. Se volevo che qualcosa suonasse potente, scorrevo la mia lista di *ciò che io penso che siano suoni che noi associamo alla potenza*. Un compositore più o meno deve pensare alla stessa maniera. Quando scrivi musica, tu dici: “Voglio una certa sensazione”. Le persone sono state esposte alla musica, perciò hanno associazioni che certi raggruppamenti strumentali producono certe funzioni emotive, e un tempo che crea un ritmo che allora ha un’associazione emotiva. Penso che le nostre esperienze quotidiane col suono nel mondo reale producano lo stesso tipo di situazione di apprendimento nella persona media. Loro non lo sanno, ma *loro hanno tanti tipi di piccoli pulsanti che si possono premere. Se tu premi il pulsante giusto, li farà sentire in un certo modo*. Questa è la base per la musica, ed è la base per scegliere gli effetti sonori in un film. Dal punto di vista artistico, quindi, *uno dovrebbe cercare di sviluppare una sensibilità o un istinto per questo*.²⁵

“Trovare suoni che io sento che gli spettatori assocerebbero a certe dimensioni emotive” mi pare la frase-sintesi del mestiere e dell’arte del sound design. E, per questo scopo, ciò che occorre è sviluppare “una sensibilità, un intuito”, sia riguardo ai suoni, sia riguardo all’esperienza dei suoni da parte delle persone.

Evocazione della completezza mediante l’incompleto. Come negli schizzi un pittore, o in un torso incompiuto lo scultore, il sound designer è in grado di rappresentare l’integralità di una situazione sonora con elementi essenziali, del tutto insufficienti sul piano realistico ma di fatto sufficienti per la comprensione del fruitore (sul cui livello di competenza passiva nella stessa performance percettiva il sound designer fa dunque previsioni esatte). Sebbene nei decenni il suono dei film sia divenuto sempre più ricco, grazie al miglioramento della definizione e alla moltiplicazione polifonica delle tracce, nondimeno i sound designer molto spesso non rappresentano una situazione sonora nella sua stratificata completezza, bensì selezionano pochi suoni chiave, che stanno per il tutto. La capacità di cogliere quali questi possano essere è una facoltà cognitiva tutt’altro che banale, come dimostra il fatto che sia computer estremamente potenti sia animali molto intelligenti – che superano l’uomo in varie prestazioni computazionali o sensoriali – restano in compiti simili (decifrare una sagoma, un cenno, un abbozzo...) molto indietro rispetto all’uomo.

Esagerazione iper-realistica. D’altronde, al contrario, per dare un’impressione di realtà, spesso il suono cinematografico dev’essere – siccome il mondo costruito è artificiale e quasi

²⁵ «It became very important to *find sounds I felt the audience would associate with certain emotional dimensions*. If I wanted something to sound powerful, I would go down my list of *what I thought are sounds we associate with power*. A composer must think somewhat the same way. When you write music you say, “I want a certain feeling”. People have been exposed to music, therefore they have associations with certain instrument groupings to perform certain emotional functions and a tempo that creates a rhythm which then has an emotional association. I think our everyday experiences with sound in the real world perform the same kind of learning situation on the average person. They don’t know it, but *they have all kinds of little buttons that can be pressed. If you press the right button, it will make them feel a certain way*. This is the basis for music, and it’s the basis for selecting sound effects in a movie. So from an artistic standpoint *one should try to develop a sensitivity or an instinct for it*», V. LoBRUTTO, *Sound-on-Film*, cit., p. 143 (corsivi aggiunti).

incredibile – più vero del vero, iper-reale. Ciò vuol dire, principalmente, che il suono dev'essere sovraccarico, iperbolico, sia in quanto *segnale fisico*, che viene costruito con elementi esorbitanti rispetto alla sua conformazione (tendenzialmente, presuntivamente) reale di base, sia soprattutto in quanto *significante*, poiché di conseguenza si fa portatore di tratti espressivi ulteriori rispetto alla “pura e semplice” realtà (non importa che questo accada a un livello sub- o supraliminale per lo spettatore). Una strategia di iper-realismo è adottata sistematicamente, ad esempio, dalla casa di produzione Pixar:

La nostra filosofia per le scene è derivata da Gary Rydstrom, il nostro sound designer... Lui mi ha insegnato molto tempo fa che, nel fare gli effetti sonori, se una palla rimbalza, tu non registri soltanto il suono di una palla che rimbalza; perché quando l'effetto sonoro è montato, non suona come dovrebbe. Devi farlo più grande. Per creare l'abbaiare di un cane in *Toy Story*, Gary ha mescolato suoni di cane con suoni di tigre, per renderlo più grande e più impressionante. È questa la filosofia che abbiamo usato nell'aspetto del film. Siamo andati oltre la realtà, facendone la caricatura per renderla più credibile.²⁶

Ma iper-reale può voler dire anche iper-preciso: perfino più preciso che *in presenza*. Nel film *Ice Age 2. The Meltdown* (2006) di Carlos Saldanha, per esempio, nella scena in cui il personaggio dello scoiattolo Scrat tenta invano di rimanere aggrappato a uno strapiombo di ghiaccio, il suono di ogni singolo colpo di artiglio sulla dura superficie, in rapidissima irregolare sequenza, e addirittura il suono (schiettamente fantastico) della lingua che rimanendo attaccata al ghiaccio si stira e ricontrae come un elastico per il peso dell'animale penzolante, sono resi con una definizione timbrico-dinamica che mai una persona effettivamente presente potrebbe udire.

Nell'insieme la precisione perfetta, il perfetto incastro del suono con l'immagine in movimento non è l'ideale di lavoro dei migliori sound designer. È una condizione necessaria e imprescindibile ma non sufficiente, un mezzo non un fine. Il fine è l'accensione, la scaturigine di un imponderabile residuo, che potremmo definire *poetico*. Cioè il fatto che un suono, nell'associazione suono/oggetto/azione e poi nella costruzione coerente di un intero mondo

²⁶ «Our philosophy for the set [design] came from Gary Rydstrom, our sound designer... He taught me long ago that, in doing sound effects, if a ball bounces, you don't just record the sound of a ball bouncing – because when the sound effect is cut in, it won't sound like it should. You have to make it bigger. To create the bark of a dog in *Toy Story*, Gary combined dog sounds with tiger sounds to make it bigger and more impressive. That's the philosophy we used in the look of the film. We went beyond reality, caricaturizing to make it more believable», RITA STREET, *Toys Will Be Toys*, «Cinefex», 64 (1995), pp. 76-91: 83, intervista a John Lasseter, cit. in WILLIAM WHITTINGTON, *The Sonic Playpen: Sound Design and Technology in Pixar's Animated Shorts*, in *The Oxford Handbook of Sound Studies*, a cura di Trevor Pinch e Karin Bijsterveld, Oxford – New York, Oxford University Press, 2012, pp. 367-386: 379-380. L'articolo di Whittington argomenta in modo dettagliato quanto viene qui affermato a un livello generale.

fittizio, contribuisca a suscitare nel fruitore reazioni cognitive ed emotive speciali. Ben Burtt racconta un episodio, durante la lavorazione di *Star Wars* (1977) con George Lucas, in cui, chiedendosi insieme al regista se in generale nel film avrebbero dovuto produrre un suono realistico, scientificamente attendibile, decisero invece – scelta cruciale – di prescindere dal realismo, anche se non dalla verosimiglianza, ma soprattutto di puntare a un verosimile emotivamente *puntuale e intenso*. Accordandosi così: «Andiamo con quel che è giusto sul piano emotivo. Metteremo un suono, se sentiamo che ne abbiamo bisogno come impatto o come valenza drammatica».²⁷

²⁷ «Let's go for what's emotionally right. We'll put a sound if we feel we need it for impact or for dramatic value», V. LoBRUTTO, *Sound-on-Film*, cit., p. 142.