

## ***Sound design. Ambiguità e necessità storica di un termine alla moda***

Maurizio Corbella

Università degli Studi di Milano  
maurizio.corbella@alice.it

---

Nel sito web *filmsound.org*, diventato punto di raccolta internazionale del sapere tecnico e aneddotico sulla ‘arte del suono cinematografico’, sono raggruppati in ordine alfabetico per titolo di film centinaia di riferimenti bibliografici che hanno come argomento il *sound design*, a testimonianza del fatto che si tratta di una formula fortunata, entrata nell’uso comune di chi si occupa di cinema non necessariamente a livello specialistico. Tra i ‘mestieri’ del cinema, quello del *sound designer* è senz’altro dotato di maggiore ambiguità, individuando un campo d’azione che va dalla ideazione dei cosiddetti effetti sonori speciali alla responsabilità autoriale sull’intera componente sonora di un film. Analogamente al termine ‘regista’, *sound designer* non è riferibile esclusivamente a competenze dai confini precisi e delineati, ma fa riferimento a un’area semantica più ampia e sfumata.

Il vero *sound designer* deve essere immerso nella storia, nei personaggi, nelle emozioni, negli ambienti e nel genere del film. Grazie al contributo di questi elementi, lo spettatore sarà guidato in maniera integrata ma sovente inconscia, in un percorso esperienziale che è autentico e umano, una metafora dell’esperienza di vita. Utilizzando tutti

gli strumenti della musica, della psicologia, dell'acustica e della drammaturgia, si realizza l'arte dell'orchestrazione, scegliendo il suono giusto per il momento giusto (Sonnenschein 2001, p. xix; trad. mia).

Eppure, a differenza del regista, il *sound designer* non è sempre esistito, almeno non in una definizione siffatta: il suo emergere è in stretta relazione con il fenomeno della *new Hollywood* negli anni Settanta, che pone in ambito americano la questione del cinema d'autore, ereditandola dal cinema europeo e indipendente della decade precedente e adattandola agli assetti produttivi californiani. Nella situazione attuale nuovamente mutata, in cui il problema autoriale sembra meno urgente che quarant'anni fa, c'è chi rimette in discussione una formula affascinante ma mai realmente integrata negli assetti produttivi *mainstream*, almeno non nella sua accezione più ambiziosa (Jullier [2006] 2007, p. 21). Di qui la necessità di chiarire i confini semantici di un termine precocemente storicizzatosi, con i suoi modelli e canoni estetici, eppure sostanzialmente poco interrogato nel merito delle ragioni del suo emergere storico e dei paradigmi concettuali di riferimento.

## 1. Genesi del concetto e questioni terminologiche

L'introduzione del termine si fa comunemente risalire al 1979, anno dell'uscita di *Apocalypse Now* di Francis Ford Coppola, in cui il direttore del montaggio Walter Murch viene (su suo stesso suggerimento) accreditato della funzione di *sound montage and design*. A motivare tale scelta c'è evidentemente il riconoscimento di un'inconsueta mole di lavoro creativo sul suono del film che in effetti è sancita dall'Oscar come "*best sound*". In realtà, fin da questa prima attribuzione, incontriamo un altro termine che racchiude in sé una serie di questioni non immediate: *montage*. Esso è utilizzato da Murch fin dal 1969, anno della realizzazione del documentario *The Rain People*, e ripetuto in film particolarmente emblematici per la nascita del movimento dei *movie brats* (Pye-Myles 1979), quali *THX 1138* (1970) e *American Graffiti* (1973) di George Lucas, *The Conversation* (*La conversazione*, 1974) e *The Godfather, Part II* (*Il padrino, parte II*, 1974) di Francis Ford Coppola; in ognuno di questi film Murch è accreditato di diversi altri ruoli riferibili tanto all'aspetto sonoro quanto, più in generale, alla genesi delle opere (Ondaatje 2002, p. 314-315). Tanto per *design* quanto per *montage* si tratta di stabilire innanzi tutto quali procedure siano implicate e in che misura queste ultime si distinguano dalla prassi tradizionale del cinema sonoro americano al punto da necessitare di espressioni *ad hoc*.

Il primo aspetto da chiarire è in che modo il termine *montage* si distingue dal consueto *editing*, applicato in campo cinematografico alle comuni operazioni di montaggio visivo e sonoro. Quella del *sound editor* è una figura ben delineata nella prassi di produzione sonora per il cinema statunitense, identificando colui che «prepara il dialogo e crea, seleziona, e monta gli effetti sonori per il mixaggio finale di un film» (LoBrutto 1994, p. xi; trad. mia). Come sa chiunque abbia esperienza di studi di registrazione, il verbo ‘*to edit*’, entrato da tempo anche nell’uso italiano, si riferisce a tutte le operazioni concernenti la selezione, la ‘pulizia’, la correzione eventuale e il montaggio degli elementi che andranno a costituire una traccia sonora definitiva. In effetti le operazioni che si racchiudono sotto l’ombrello concettuale di *sound editing* sono in un film variegata e presuppongono competenze e, nella maggior parte dei casi, figure professionali distinte (*spotting*, *ADR*, *foley*, musica) (cfr. Jullier [2006] 2007, p. 21). La fase del *sound editing* si situa, nell’ambito della catena produttiva che costituisce il film, successivamente alla fase di ripresa del suono sul set (a sua volta scomponibile in diverse procedure/professioni) e anteriormente alla fase di mixaggio (definita prevalentemente *re-recording*, ma anche *mixing* o *dubbing*), dunque all’inizio del processo detto post-produzione; la fase di ripresa sul set dà luogo alla cosiddetta *production track*, la quale viene acquisita dal montaggio e costituisce il punto di partenza del lavoro di *editing* (Corelli-Felici-Martinelli 2006, p. 211). Sebbene il processo di *editing* sonoro sia, come è facilmente intuibile, molto delicato e dotato di evidenti ricadute estetiche in prospettiva della realizzazione finale del film, esso è, almeno nella media delle produzioni hollywoodiane dei primi trent’anni di cinema sonoro, sostanzialmente subordinato alla responsabilità del direttore del montaggio (*film editor*) che è, in questo primo periodo storico, il vero *leader* della fase di post-produzione, colui che ha diretto rapporto con il responsabile del film (*ivi*, p. 203; Jullier [2006] 2007, p. 21).

In questa luce, viene definendosi la necessità che avverte Murch di distinguere il proprio lavoro nei film citati da quello di un normale *sound editor*. Innanzi tutto, egli è spesso direttore del montaggio di tali film, dunque ricopre una responsabilità sulla realizzazione finale che non ha molti precedenti nella storia del cinema ‘commerciale’: egli è un direttore del montaggio che si rende conto dell’enorme potenziale espressivo posseduto dal suono e che, soprattutto, ha le competenze, i mezzi e le condizioni per sperimentare su di esso. La formula *sound montage* identifica per Murch in maniera molto specifica operazioni creative che comprendono la registrazione, la manipolazione, la sovrapposizione, il filtraggio e il pre-mixaggio di decine di ore di materiale sonoro raccolto, mutuando

procedure che gli derivano dalla conoscenza delle pratiche musicali elettro-acustiche degli anni Cinquanta e Sessanta (LoBrutto 1994, p. 84; Ondaatje 2002, pp. 6-10). In altre parole, l'utilizzo dell'espressione *sound montage* implica la definizione di un momento creativo-compositivo della sostanza sonora del film, le cui modalità sono determinate e calibrate in stretta relazione alle esigenze del progetto drammaturgico.

Se *sound montage* indica una serie di procedure che si distinguono dalle tradizionali operazioni di *editing* note al cinema hollywoodiano, resta da stabilire quale sia la necessità che porta Murch ad aggiungere il verbo *design* in occasione di *Apocalypse Now*. Il film di Coppola è condizionato da una fondamentale novità tecnica: il formato quadrifonico, a cui Murch "salta" direttamente dalla monofonia dei film precedenti, senza passare per la stereofonia. Questo fatto rivoluziona completamente il suo approccio al suono (LoBrutto 1994, p. 94). Egli intuisce le implicazioni spaziali del nuovo formato e le sfrutta dando luogo, attraverso una sorta di complessa "partitura preparatoria", a una conformazione sonora e musicale che lo fa pensare all'idea del *design* architettonico, da cui la scelta del termine (*ivi*, pp. 91-92). Ancora una volta, la testimonianza diretta di Murch porta a una definizione piuttosto specifica e, se vogliamo, riduttiva del termine *sound design*, riferito essenzialmente alla disposizione dei suoni nello spazio sonoro dell'ascoltatore. A partire da questo significato specifico, il termine *sound design* è venuto sempre più identificandosi per antonomasia con la poliedrica figura di Murch – che tuttavia rappresenta un caso piuttosto particolare nella storia della cinematografia statunitense – allargando la sua area semantica fino ad assorbire anche il termine *montage*; d'altro canto, l'istanza progettuale presente nell'idea di *design* (il *sound design* come 'progetto sonoro' sul film) rende il neologismo complessivamente più efficace rispetto al più ambiguo *montage*.

Parallelamente, a partire dagli anni Settanta, va diffondendosi un significato solo parzialmente riconducibile a quanto appena descritto a proposito di Murch. Ancora una volta è un'esperienza personale, quella di Ben Burt alle prese con la saga di *Star Wars* (il primo episodio, con regia di Lucas, è del 1977), a determinare un'accezione specifica del termine. Burt, che acquisirà 'ufficialmente' il titolo di *sound designer* solo nella riedizione del 1997 del film, è il creatore di una varietà di effetti sonori divenuti celebri. La matrice è ancora una volta la stessa: dato che siamo alle prese con un film in cui la fattura peculiare degli effetti sonori è oltremodo evidente, si accredita il suo ideatore di un titolo che ne riconosca la specificità rispetto alla prassi consueta.

La questione, posta in questi termini, riguarda pertanto se la formula *sound design* non sia al giorno d'oggi abusata, quando riferita a film il cui assetto produttivo non solo non prevede l'esistenza di figure che possiedano effettivamente tale autorità, ma addirittura non contempla nemmeno la necessità di una coerenza in termini sonori legata a un progetto autoriale. Se il film non richiede uno scarto effettivo rispetto alla tradizionale figura del *supervisor*, ma semmai un suo aggiornamento sulle nuove forme di ripresa, montaggio e mixaggio del suono, allora non si vede il motivo per cui si debba insistere su un'etichetta che può avere senso in casi particolari come quelli di Murch, Burt e pochi altri (il cinema di David Lynch, per esempio), ma che non dà valore aggiunto o delucidazioni sul ruolo effettivamente svolto nell'economia del film (Jullier [2006] 2007, p. 22). Il problema rischia di giungere in un vicolo cieco, poiché è evidentemente mal posto: se il termine *sound design* è entrato nell'uso, forse perché di moda, forse perché realmente utile, non è tanto o almeno non solo per riempire carenze progettuali o di personalità che tormentano il cinema fin da quando è nato, bensì perché si è assistito in particolare negli anni Sessanta a un cambiamento profondo nel modo di percepire, pensare, produrre e fruire il suono nella società, e di riflesso all'interno del mondo cinematografico.

## 2. L'emergere del concetto

Per comprendere la svolta nella concezione del suono cinematografico maturata negli anni Sessanta e culminata con l'introduzione del *sound design* è necessario fare un passo indietro e interrogarsi sul valore fondante della stagione cinematografica precedente, fortemente debitrice del modello classico hollywoodiano stabilitosi negli anni Trenta. Il modello sonoro affermatosi nel cinema classico americano, unitamente allo stato della tecnica alla fine degli anni Venti, favorisce il prevalere di un paradigma vococentrico, in cui la parola è portatrice di un valore semantico pari, se non superiore, a quello dell'immagine. Tale fattore ha una serie di corollari indispensabili sotto il profilo delle strategie produttive e rappresentative: l'apparato teorico e tecnico che si sedimenta a supporto della parola filmica ha come ascendente diretto la tecnologia telefonica sviluppata presso i laboratori Bells all'inizio del XX secolo, la quale ha privilegiato la funzione referenziale (l'intelligibilità del messaggio) anche a scapito delle altre funzioni – tradotto in termini acustici, è noto come un telefono, e molto similmente la voce cinematografica dei primi decenni del sonoro, sacrificò le frequenze inutili (specialmente quelle gravi) alla trasmissione del messaggio, anche se rilevanti per l'esperienza emotiva. Nella delineazione dell'elemento verbale cinematografico degli anni Trenta è dunque

prevalsa a Hollywood una prospettiva incentrata sulle proprietà *inscrittorie* della tecnologia di fissaggio e riproduzione del suono, contrariamente ad altri ambiti dell'universo sonoro fonografico, come quello musicale, debitore dell'esperienza dell'ingegneria radiofonica, che ha favorito invece le proprietà *emulatorie* della tecnologia. *Inscription* e *simulation* sono espressioni utilizzate da James Lastra (Lastra 2000), e costituiscono il nucleo fondamentale della sua argomentazione sulle applicazioni della tecnologia sonora nell'industria hollywoodiana degli anni Trenta, sebbene io preferisca l'italiano emulazione a *simulation*, per le ragioni che saranno più chiare tra breve. Esse corrispondono a due fondamentali *figures of sound*, che potremmo definire 'tropi sonori', emergenti nella cultura e nella letteratura scientifica tra la fine dell'Ottocento e i primi del Novecento, con il fine di rappresentare e interpretare le rivoluzioni tecnologiche della fotografia, della cinematografica e della fonografia, ma anche in un certo senso di controllare, neutralizzare e ri-antropomorfizzare le ombre inquietanti che in esse si celano, e che in qualche modo sono destinate a influire pesantemente sulle nozioni di realismo e rappresentazione (*ivi*, p. 4).

Il concetto di iscrizione è molto vasto e interdisciplinare (cfr. anche Kahn 1992): esso esprime la concettualizzazione materialista dell'impressione della realtà su un supporto sensibile, individuata in fonografia dal solco lasciato dalla puntina sul rullo o sul disco di cera. Tale solco è il negativo speculare, l'«*Ur-Image*» (Levin 2003, p. 39), della vibrazione emessa dalla fonte sonora e trasmessa dalla membrana: è la firma del suono stesso, leggibile e, dall'introduzione del fonografo in poi, riascoltabile. La traccia lasciata dal suono nel solco del rullo fonografico, oltre a rappresentare l'inizio delle possibilità documentative della tecnologia sonora (si possono registrare potenzialmente infiniti suoni) che apriranno la via al mercato discografico e all'etnomusicologia, prelude a un ulteriore importante passaggio logico: il suono riprodotto, in quanto lettura di un'incisione, non deve necessariamente restituire all'udito qualcosa di precedentemente registrato, ma può potenzialmente trasformare in suono qualsiasi tipo di segno prodotto anche arbitrariamente su una superficie, essere dunque medium di qualcosa che non esiste in natura. È la nascita della sintesi sonora; il suono ottico, disegnato direttamente sulla pellicola e 'scoperto' nel corso dagli anni Venti da figure indipendenti quali l'ingegnere svizzero Rudolf Pfenninger e i compositori e teorici Oskar Fischinger (tedesco) e Arseny Mikhaylovich Avraamov (russo), oltre a numerosi altri rappresentanti dell'avanguardia sovietica (Davies 2001), è in grado di rendere l'atto di iscrizione contemporaneamente visibile e udibile mediante la proiezione cinematografica, fatto che dà una spinta decisiva agli interessi sinestesici di Fischinger, il quale si interroga sui rapporti tra al-

cune composizioni grafiche e il suono da esse generato. Tuttavia ciò che più interessa al fine del nostro ragionamento è che, malgrado le intraviste possibilità di costituire un nuovo linguaggio musicale, il suono ottico venga utilizzato prevalentemente in chiave di imitazione di suoni noti: sono di Pfenninger le celebri trasposizioni sintetiche del *Largo* händeliano o della *Barcarole* di Offenbach da *Hoffmanns Erzählungen*; è del fisico britannico E. A. Humphries la prima imitazione di voce umana completamente riuscita per un film inglese del 1931 (Levin 2003, pp. 33-39).

Siamo precisamente al passaggio dalla figura dell'iscrizione a quella dell'emulazione. La tecnologia è in grado di simulare i comportamenti umani, sino a sostituirli. Ovviamente, il modo in cui il suono sintetico tende al suono "naturale" è asintotico, come d'altronde dimostra la storia della recente tecnologia digitale che, attraverso il campionamento, la computazione e la costruzione di modelli psico-acustici fa ogni anno passi verso la resa virtuale di fenomeni meccanici. Si badi che il concetto di emulazione non riguarda solamente la produzione sonora, ma anche la ricezione: attraverso modelli che emulano le condizioni psico-fisiche dello spettatore-ascoltatore dello spettacolo cinematografico, si giunge a realizzare formati di diffusione sonora che, dal monoaurale, si evolvono nei vari sistemi stereofonici e quadrifonici, introdotti con alterne fortune fin dagli anni Cinquanta dalle case di produzione cinematografiche, fino alla loro definitiva affermazione alla metà degli anni Settanta (il decennio del *sound design*). La storia della tecnologia sonora hollywoodiana si sarebbe così giostrata nella dialettica tra questi due differenti approcci e, dopo l'iniziale sopravvento dell'aspetto inscrittorio, avrebbe conosciuto nei decenni a partire dagli anni Sessanta un progressivo ritorno dell'aspetto emulativo, riuscendo nell'intento di unire al versante referenziale della comunicazione verbale, il portato emozionale: si pensi al valore seduttivo che hanno quotidianamente alcuni spot pubblicitari in cui la componente referenziale è apparentemente sacrificata o relegata ai margini della comunicazione, ma restituita sotto forma "subliminale" per mezzo di elaborazioni visive o sonore (per esempio l'alta definizione delle frequenze medio-gravi sulle voci, sfruttata in lungo e in largo dal cinema contemporaneo per le voci-narranti o le voci-pensiero).

Il valore aggiunto di un *sound designer* rispetto al 'classico' *sound editor* sta nel fatto che egli è *effettivamente* l'autore del suono del film; ben più importante della possibilità di poter individuare o meno una figura con tale nome nell'organizzazione produttiva di un film, è il fatto che da un certo momento storico in poi al film è richiesto di avere un'identità sonora che va al di là delle cifre distintive degli Studios già presenti negli anni Quaranta e Cinquanta. L'esperienza del suono diventa un valore in sé, oggetto di frui-

zione estetica o, nelle manifestazioni più estreme, feticistica. Il suono, inteso come risultante complessiva dei fenomeni acustici generati da un supporto può diventare cifra distintiva, categoria estetica a cui si riferiscono artefici e pubblico: si pensi, per esempio, a come per pratiche musicali d'origine afro-americana, il *sound* del complesso sia un valore avvertito come fondante, pur nella sua vaghezza concettuale, il giudizio estetico. Tale cambiamento avviene non a caso in corrispondenza con l'avvento del supporto magnetico, che permette, accanto a una grande facilità di montaggio e manipolazione (rispetto al supporto ottico), anche una maggiore risposta in termini di frequenza, vale a dire una maggiore ricchezza nel segnale.

D'altronde la competenza del *sound designer*, così come viene presentata nella manualistica, è fortemente incentrata su nozioni di psicoacustica, nonché su una concezione dell'esperienza sonora e musicale significativamente orientata a paradigmi comportamentisti (Sonnenschein 2001); gli studi sul punto d'ascolto, equivalente acustico del punto di vista, e sulla prospettiva sonora, la relazione dell'orecchio 'virtuale' con l'occhio della macchina da presa e così via, sono proprio quelli che, sostanzialmente perdenti nel cinema sonoro classico (Lastra 2000, pp. 154-215), riemergono con l'avvento della stereofonia negli anni Cinquanta (Belton 1992) e stanno attraversando nel cinema contemporaneo le più importanti innovazioni tecnologiche (sistema DTS ecc.), favorendo il passaggio dalla nozione di *ascolto* alla nozione di *immersione* sonora. L'avvento del *sound design* potrebbe dunque essere letto come segnale di un cambio di sensibilità nei confronti della questione sonora all'interno del sistema produttivo californiano. Dal paradigma vococentrico proprio del periodo classico si giunge sul finire degli anni Sessanta a un sistema più complesso, che pur non scardinando l'organizzazione sonora nella tripartizione tra musica, rumore e voci – che si riflette dal punto di vista dell'organizzazione produttiva e della divisione del lavoro all'interno dei *sound departments* americani – la ridiscute conferendo un peso nuovo alle diverse componenti; il rumore, su tutti, assume una notevole potenza espressiva in relazione alla sua capacità di evocare contenuti sul piano emotivo. Qui si spiega anche l'accostamento della nozione di *sound design* alla svolta nella modalità di concepire ed elaborare proprio gli effetti sonori, come ho già ricordato a proposito dell'esperienza di Ben Burt. Una delle più importanti novità apportate sotto il profilo sonoro dalla nuova generazione di cineasti americani degli anni Settanta e dai loro collaboratori sta nel fatto che gli effetti, precedentemente realizzati con prassi consolidate da rumoristi e biblioteche di suoni in possesso delle case di produzione, diventano elementi da creare *ad hoc*, usando una quantità di tempo senza precedenti per registrare, manipolare e mixare

oggetti ed eventi sonori che rispondano alla coerenza del progetto drammaturgico dell'opera. La stupefacente capacità emulativa dei sintetizzatori, l'introduzione del nastro magnetico e delle relative opzioni di taglio e montaggio, comunicano il fatto che la tecnologia ha raggiunto il traguardo di strutturare la sfera dell'acustico analogamente a quanto era già possibile per la sfera visiva. Il rumore è scomponibile in unità minime di suoni e, viceversa, a partire da queste, può essere ricomposto. Il suono può dunque essere trattato congiuntamente all'immagine, prefigurando cioè quella omogeneità tra esso e il fotogramma che sta alla base della nozione di "testo audiovisivo" come struttura costituita da immagine, parola e suono, il cui significato si determina nell'interazione delle componenti (Borio 2007). Le conseguenze di tale assunto in termini rappresentativi sono notevoli: l'autore cinematografico ha finalmente in mano, grazie alla consapevolezza fornitagli dall'esperienza musicale elettroacustica, un formidabile strumento di invenzione e organizzazione del paesaggio sonoro.

### Bibliografia

- Belton, John (1992), *1950s Magnetic Sound: The Frozen Revolution*, in Altman, R. [ed.] *Sound Theory Sound Practice*, New York, Routledge, pp. 154-167.
- Borio, Gianmario (2007), *Riflessioni sul rapporto tra struttura e significato nei testi audiovisivi*, «Philomusica on-line», VI/3, [http://philomusica.unipv.it/annate/2007/comunicazione\\_audiovisiva/borio/index.html](http://philomusica.unipv.it/annate/2007/comunicazione_audiovisiva/borio/index.html)
- Corelli, Simone – Felici, Fabio – Martinelli, Gilberto (2006), *Elementi di cinematografia sonora*, Roma, Lambda Edizioni.
- Davies, Hugh (2001), *Drawn Sound*, in *Grove Music Online. Oxford Music Online*, <http://www.oxfordmusiconline.com.pros.lib.unimi.it/subscriber/article/grove/music/4763>
- Hanson, Helen (2007), *Sound Affects. Post-production Sound, Soundscapes and Sound Design in Hollywood's Studio Era*, «Music, Sound, and the Moving Image», I/1, Spring, pp. 27-49.
- Jullier, Laurent (2006), *Le son au cinéma*, Paris, Éditions Cahiers du cinéma – Sceren-Cndp (trad. it. Elga Mugellini: *Il suono nel cinema. Storia, regole, mestieri*, Torino, Lindau, 2007).
- Kahn, Douglas (1992), *Introduction. Histories of Sound Once Removed*, in Kahn, Douglas – Whitehead, Gregory [eds.], *Wireless Imagination. Sound, Radio, and the Avant-Garde*, Cambridge, MIT Press, pp. 1-29.
- Lastra, James (2000), *Sound Technology and the American Cinema. Perception, Representation, Modernity*, New York, Columbia University Press.
- Levin, Thomas (2003), "Tones From Out of Nowhere": *Rudolf Pfenninger and the Archeology of Synthetic Sound*, «Grey Room», XII, Summer, pp. 32-79.

- LoBrutto, Vincent (1994), *Sound-on-Film. Interviews with Creators of Film Sound*, Westport, Praeger.
- Ondaatje, Michael (2002), *The Conversations. Walter Murch and the Art of Editing Film*, New York, Knopf.
- Pye, Michael – Myles, Lynda (1979), *The Movie Brats. How the Film Generation Took Over Hollywood*, New York, Holt, Rinehart & Winston.
- Sonnenschein, David (2001), *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*, Studio City, Michael Wiese.
- Whittington, William (2007), *Sound Design & Science Fiction*, Austin, University of Texas Press.