

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now

(prima parte)

INDICE

1. **Walter Murch: note biografiche 2**

2. **Sound Design 3**

3. **Il primo sound designer 4**

4. **Il suono metaforico 5**

4.1 *Articolo da “La Stampa”: Dal Padrino al Cern, il meraviglioso mondo di Walter Murch (2015) 7* 4.2 *Il suono codificato 8* 4.3 *Il suono incorporato 8*

5. **Worldizing 9**

6. **Prospettive sonore 10**

7. **Estetica di Murch 10**

testo tratto da Silvia Orenco: “SOUND DESIGN NEL CINEMA - Il valore espressivo del sonoro nella narrazione cinematografica”, 2015

Le clip delle interviste sono tratte da **Walter Murch Interviews**

https://www.youtube.com/playlist?list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYCUWyz_U

Raccolta dei testi a cura di Alessandro Sala

1. Walter Murch: note biografiche [...] Walter Murch, nato e cresciuto a New York negli anni Quaranta, è un famoso film editor e sound designer americano. Da giovane scopre il registratore a nastro, e ne rimane affascinato quando si accorge che questo è in grado di catturare un aspetto della realtà, di riprodurla istantaneamente e riordinarla per trasposizione e per stratificazioni di suoni⁹.

Un giorno, mentre ascolta una trasmissione radiofonica, s'imbatte in una musica che è del tutto simile ai suoi collage su nastro: a fine programma questa viene presentata come un album di composizioni create dagli esponenti più importanti della Musique Concrète^{10*}. Dopo l'ascolto si rende conto che il modo in cui aveva organizzato le registrazioni e i suoni raccolti era seriamente considerato un genere musicale, abbastanza popolare e rispettato da poter volare oltreoceano e farsi ascoltare. Murch col tempo capisce che **la colonna sonora di un film non è altro che Musica Concreta che si trasforma e genera nuove relazioni dinamiche con l'immagine.**

Intraprende diversi studi universitari, tra cui architettura e oceanografia, ma alla fine decide di iscriversi alla Film School della University of Southern California, dove impara il mestiere del film editor. Qui incontra George Lucas con il quale inizia un'ottima intesa lavorativa. Nel 1969 Murch e Lucas si uniscono all'American Zoetrope di Francis Ford Coppola a San Francisco. E' all'interno di questa produzione che Murch svolge il ruolo di sound designer, pensato in modo analogo a quello del direttore di fotografia, assumendosi così la responsabilità di organizzare interamente il sonoro del film e di prendere decisioni definitive e creative¹¹.

Prima di tutto Walter Murch è un film editor; la sua metodologia di lavoro consiste nell'assemblare, in un primo momento, le sole immagini in sequenza, silenziando tutte le tracce audio durante questo procedimento, anche quella dei dialoghi. E' un modo per focalizzarsi meglio sulle immagini ed estrarne un significato maggiore grazie alla deprivazione sensoriale, per poi ascoltare i suoni e le voci nella propria mente. Bisogna saper misurare nell'immagine anche la quantità di colore e dettaglio, e mantenere un

equilibrio finale relativo al genere rappresentato, senza un'integrazione eccessiva del suono.

[...]

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 2

9 Da un'intervista con Walter Murch su [LoBrutto, 1994]. 10 Un genere di musica contemporanea che ebbe origine dalle esperienze del compositore francese Pierre Schaeffer, che la ideò nel 1948. L'idea di Schaeffer era quella di prendere suoni pre-esistenti, concreti, e di organizzarli assieme per creare un nuovo tipo di composizione musicale.

11 Non torno a casa stasera (1969), primo film della compagnia, è stato anche il primo lavoro su cui Murch si è preso cura del suono, a partire dalle registrazioni, dal trasferimento, fino al montaggio e missaggio. Egli lo considera una specie di lavoro embrionale di tutti i film che verranno dopo. Dall'articolo di Tom Kenny: Walter Murch, The Search for Order in Sound & Picture, su Filmsound.org.

**[... Ma cos'è la "musica concreta"? È la musica che non si vale dei suoni emessi dagli strumenti tradizionali, ma di elementi sonori preesistenti (il canto degli uccelli, il rombo di un motore ecc.), registrati e manipolati in vario modo attraverso modificazioni del timbro, dell'intensità, dell'altezza. La data di nascita ufficiale della musica concreta è il 1948, ad opera dell'ingegnere e compositore francese Pierre Schaeffer (Nancy, 1910-Aix, Provence, 1995). È allora che egli veniva fondando il Groupe de Recherches de Musique Concrète e i suoi lavori, dei quali il più celebre è forse la Symphonie pour un homme seul (1950 - <https://www.youtube.com/watch?v=MOYNFu45khQ>) <http://www.treccani.it/enciclopedia/musica-concreta/>]*

2. Sound Design

Sound design è il nome attribuito ad una modalità di creazione e lavorazione del suono. Lo stadio iniziale consiste nell'acquisizione, manipolazione o generazione di elementi sonori; questi sono poi ordinati tra loro in rapporti più o meno articolati, ed utilizzati all'interno di diversi ambiti: come principali possiamo considerare la produzione cinematografica e televisiva, i videogiochi, poi il teatro e la *live performance*, la *sound art*¹. Tuttavia il sound design è uno strumento valido per qualsiasi altro settore che

richieda un'integrazione creativa del suono. [...]

1 La *Sound art* è una disciplina artistica per la quale il suono è utilizzato come principale mezzo di comunicazione. Spesso è accompagnata da un'esperienza visiva, come una scultura od un video. Questa branca include le ormai diffuse installazioni sonore che troviamo nei musei o negli spazi culturali.

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 3

3. Il primo sound designer

Il termine *sound designer* viene introdotto nel 1972 a seguito del lavoro straordinario di **Walter Murch** sulla colonna sonora di *Apocalypse Now* di Francis Ford Coppola. Il significato originale del termine, come ci viene spiegato da Coppola e Murch, è il seguente: un individuo responsabile in definitiva di tutti gli aspetti della traccia audio di un film, dalla registrazione dei dialoghi ed effetti, alla post-registrazione della traccia finale⁵.

E' qualcuno con cui il regista può discutere riguardo alla sonorità complessiva del film, allo stesso modo con cui parla al direttore della fotografia riguardo alla qualità dell'immagine filmica.

Spesso il ruolo del sound designer si integra con quello del *supervising sound editor*⁶, per il lavoro di selezione e montaggio di suoni, e anche con il *re-recording mixer*, per quello che riguarda la creazione di nuovi suoni in assenza di una libreria preparata, organizzandoli assieme in una forma finale completa.

[...]

5 da Tom Kenny, *Sound for Picture: The Art of Sound Design in Film and Television*, 1999. 6

Egli dirige e coordina il contributo creativo dello staff della post-produzione, il quale può arrivare ad essere composto da dozzine di sound editor nei grandi blockbuster.

.....

Walter Murch - The role of sound designer (111/320)

https://www.youtube.com/watch?v=gfi8nhUv7KI&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYC UWyz_U&index=112

.....

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 4

4. Il suono metaforico

Nell'intervista rilasciata a Tom Kenny, Murch ci spiega di come l'immagine comune degli occhi che acquisiscono frontalmente e le orecchie lateralmente sia metaforicamente indicativa di come confrontiamo la realtà visiva in opposizione a quella uditiva. La vista è in cerca di un confronto diretto: le informazioni visive sono apprese con una misura di intelletto ed emozione, tramite un'assimilazione immediata. Nella dimora della percezione, il materiale visivo bussava alla porta d'ingresso, e andiamo ad aprirla con un certo livello di formalità e razionalità. Nel frattempo, le informazioni sonore si intrufolano dalla porta sul retro, ma anche dalle finestre, dalle assi del pavimento, e invadono casa, lasciandoci inconsapevoli della loro presenza. Restando invisibile, ma ubiquo, il suono è ora in grado di influenzare le informazioni frontali. Si vedrà alla fine un'immagine diversa, una volta che questa è stata esperienzialmente modificata dal suono, e la combinazione unica dei due elementi nella mente dello

spettatore riuscirà a fargli osservare o ascoltare qualcosa che nel film non è direttamente rappresentato. [...]

*“[...] il modo migliore in cui il suono può contribuire in un film è creando una tensione metaforica con l'immagine. Se produci un suono che non ha tensione creativa, che semplicemente riproduce ciò che stiamo guardando, esso aggiunge qualcosa, ma non molto perché non stai sollecitando l'immaginazione dello spettatore. Questi guarda un'immagine e ciò che ode è esattamente quello che si aspetta. [...] L'idea visiva e quella sonora non vanno sempre insieme. Ma se proponi questa combinazione allo spettatore, egli sarà in grado di mettere assieme i pezzi nella sua mente, applicando una propria razionalizzazione del rapporto audiovisivo: questa sarà unica e diversa per ogni persona del pubblico [...]”*¹²

L'associazione non prevedibile d'immagini e suoni provoca infatti nuove figure e sensazioni che non provengono dallo schermo, ma che si generano nella mente dello spettatore. E' importante saper parlare metaforicamente piuttosto che letteralmente. **Il pubblico deve essere invitato a completare un cerchio del quale il regista ha disegnato solo una parte.** Ogni persona, nella sua unicità, lo completerà a modo suo; dopodiché proietterà quel completamento sul film stesso. Pertanto lo spettatore guarda un film che in parte sta anche creando.

12 Dall'articolo Walter Murch interviewed by Gustavo Costantini, sulla rivista The Soundtrack, Volume 3 Numer 1, Intellect Ltd Article, 2010. Traduzione a cura di Silvia Orengo.

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 5

Nel suo articolo “Stretching the sound to help the mind see”¹³, Murch riflette su come l'invenzione del fonografo abbia dato una nuova forma al suono: quest'ultimo poteva essere riprodotto indipendentemente, rompendo ogni legame iniziale con il visivo. Il cinema sonoro conobbe da subito la possibilità di riassociare liberamente suoni e immagini in situazioni diverse ed in varie giustapposizioni. Questa nuova associazione può essere anche in grado di estendere la relazione tra suono e immagine. Maggiore è l'estensione e più profonda sarà la verità potenziale; si creerà anche una forte tensione: non bisogna contrarre ed esasperare troppo questa discontinuità, perché ad un certo

livello si perderebbe ogni senso intuibile e si romperebbe la dimensione creata. Ad esempio bisogna essere cauti nell'usare suoni che sono totalmente estranei al mondo narrativo del film, poiché con la loro presenza si rischia di cadere nell'assurdo.

L'uso metaforico del suono è uno dei mezzi più proficui, flessibili e convenienti; in certi casi è in grado di creare un vuoto percettivo nel quale la mente del pubblico dovrà inevitabilmente calarsi. Vedere un uomo in giacca e cravatta che corre, ed udire contemporaneamente il ticchettio di un orologio, ci farà supporre che quest'uomo sia in estremo ritardo per il lavoro.

In altri casi, la percezione sonora fornirà degli elementi in più rispetto a quelli visivi. Ad esempio, il suono di una porta che sbatte ci darà informazioni sul materiale della porta stessa, sul tipo di spazio attorno, e sullo stato emozionale di chi l'ha sbattuta.

13 Articolo su Filmsound.org. [<http://www.filmsound.org/murch/stretching.htm>]

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 6

.....

4.1 Articolo da “La Stampa”: Dal Padrino al Cern, il meraviglioso mondo di Walter Murch

(2015)

<https://www.lastampa.it/tecnologia/2015/10/25/news/dal-padrino-al-cern-il-meraviglioso-mondo-di-walter-murch-1.35218077>

[...] *Chissà cosa avranno pensato gli spettatori americani de Il Padrino, nel 1972, quando nel bel mezzo di una scena i personaggi si sono messi improvvisamente a dialogare in italiano. Senza sottotitoli. È la sequenza in cui Michael Corleone (Al Pacino) uccide il trafficante di droga Virgil Sollozzo e il poliziotto Mark McCluskey. «Francis non voleva che il pubblico si concentrasse sulle parole dette dai protagonisti: l'attenzione doveva essere rivolta alla tensione vissuta da Michael, che stava per commettere i suoi primi omicidi ed entrare nel destino violento della sua famiglia. Per farlo, Francis decise di usare i suoni: i rumori del ristorante in cui si trovano i personaggi, le parole in italiano. A me venne l'idea di aggiungere lo sferragliare dei treni della metropolitana. Non compaiono mai, ma nel Bronx sono all'aria aperta: è plausibile che passino lì vicino. Le accelerate e frenate accompagnano la scena verso il climax».*

https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=kSQqv2UuvC0&feature=emb_logo

[...] *Personaggio estremamente sfaccettato, che confessa di preferire la lettura di un libro che andare al cinema (e che ha tradotto in inglese un'antologia di opere di Curzio Malaparte), Murch non ha lesinato esperienze, racconti, curiosità: saltando dalla visione della citata scena tratta da Il Padrino a quella del drammatico urlo "ritardato" di Al Pacino che chiude il terzo capitolo della saga sulla famiglia mafiosa italoamericana; [...]*

https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=QyaDIIirJnw&feature=emb_logo

.....

vedi anche:

4.2 Il suono codificato

.....

Walter Murch - Encoded sound (116/320)

https://www.youtube.com/watch?v=FpWEY_4L0HQ&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYCUWyz_U&index=117

.....

4.3 Il suono incorporato

.....

Walter Murch - Embodied sound (117/320)

https://www.youtube.com/watch?v=7PNj7fV6TaA&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYCUWyz_U&index=118

.....

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 8

5. Worldizing Tra le tante innovazioni che Walter Murch ha portato nel mondo del cinema vi è sicuramente la tecnica del *worldizing*: si tratta di ricreare il modo in cui un suono si diffonde in un ambiente, con le sue caratteristiche acustiche e i suoi riverberi; quindi si manipola il suono affinché questo sembri appartenere ad uno spazio reale. Per ampliare le possibilità di riverberazione artificiale del suono Murch capì che la soluzione migliore era catturare direttamente l'acustica naturale corrispondente a quella desiderata: era solito infatti munirsi di due registratori Nagra, posizionare i microfoni in un ambiente scelto e mentre riproduceva il suono diffondendolo attraverso altoparlanti, lo registrava nuovamente, ad una certa distanza, in modo da definire al meglio la relazione tra l'emittente sonoro e lo spazio attorno ad esso. *“L'aria ha molto a che fare con le caratteristiche emozionali; è una sorta di profumo del suono – il suono senza aria non ha odore”* ¹⁴

Tornato in studio, solo durante il missaggio decideva in che quantità doveva dosare la traccia originale e quella completamente riverberata. In *“L'uomo che fuggì dal futuro”* usò abbondantemente sia il *worldizing* sia la metodologia di lavoro del Foley: lui stesso si dirigeva nelle grandi sale del Museum of Natural History di San Francisco, ed eseguiva camminate scansionate per ricreare i passi dei soldati-robot di acciaio, mentre il Nagra riprendeva il tutto. Ebbe molta libertà sul suono di questo film, perché esso

descriveva un mondo immaginario, e nessuno aveva preconetti riguardo a come avrebbe dovuto risuonare questo mondo.

14 Da [LoBrutto, 1994], cit. a pagina 88. Traduzione a cura di Silvia Orengo.

.....

Walter Murch - 'Worldizing' the film sound (50/320)

https://www.youtube.com/watch?v=DE65XYXKty4&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYCUWyz_U&index=51&t=0s

.....

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 9

6. Prospettive sonore

Murch ci spiega come la progettazione sonora spaziale si avvicini molto alla resa della profondità di campo nella fotografia, al poter posizionare un oggetto anche nello spazio sonoro, e renderlo più o meno sfocato, a seconda della sua importanza in quel momento.

In *American Graffiti* (1973), la storia si sviluppa attorno all'idea che ogni teenager nel film abbia l'autoradio sintonizzata sulla stessa stazione; così in ogni angolo della città echeggia lo stesso suono tra i palazzi e le macchine passanti. Con questo lavoro Murch vinse la sfida di avere quasi due ore di musica ininterrotta e continua sullo sfondo, riuscendo a trasformarla, a farla decadere e fluire drammaticamente tra le scene. E' importante notare come, per fare spazio ai dialoghi, egli abbia trovato un metodo più

efficace del classico filtrare certe frequenze o dell'abbassare i livelli: pensò semplicemente che posizionando la musica in uno sfondo spaziale e mettendola fuori fuoco, la voce poteva stagliarsi in primo piano e ed essere pienamente intellegibile.

7. Estetica di Murch In un film ci sono tre fattori importanti e legati strettamente tra loro: **la storia, l'emozione ed il ritmo**. Occasionalmente possono essere separati, ma si può fare a meno di uno di questi solo per un tempo limitato. Possiamo avere scene dense emotivamente e povere di storia, oppure in alcune può mancare del tutto il ritmo¹⁵. Saranno momenti molto intensi e liberi per quello che riguarda la sperimentazione, ma dopo un certo periodo dovranno essere di nuovo stabilizzati nel contesto. La musica di accompagnamento, secondo Murch, è veicolo di emozioni, ed è molto efficace in questo. Il problema sorge quando il film diviene troppo dipendente dalla musica, e questa tenta artificialmente di indurre un'emozione; ad esempio una musica molto triste su una scena neutra rivelerà tutta la tragicità di quest'ultima, ma in qualche modo creerà anche un livello di drammaticità eccessiva. Una musica adatta e funzionale dovrebbe aiutare a incanalare delle emozioni, per la precisione quelle che sono già presenti ma che non riusciamo a interpretare. La musica è uno strumento guida, e non dovrebbe condizionare lo spettatore in modo esclusivo¹⁶.

Il nuovo mestiere di Walter Murch si evolve anche in concomitanza con il lavoro in quadrafonia: è con *Apocalypse Now* (1979) infatti, uno dei primi film in Dolby Stereo a sei tracce, che egli ebbe anche il compito di riorganizzare il suono tridimensionalmente, cioè progettandolo in un assetto a suo modo architettonico.

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 10

Una regola fondamentale per Murch è quella di **non dare mai allo spettatore più di due elementi (e mezzo) su cui dirigere l'attenzione per trovare nessi logici**. Infatti, una volta che le linee concettuali indicate dai suoni superano questo numero, sarà sempre più difficile distinguere le componenti sonore e attribuire ad ognuna di loro un senso nel contesto narrativo¹⁷.

15 Per ritmo non intendiamo solo quello musicale, ma è anche quello della voce e dei suoni, del montaggio e dei movimenti all'interno della scena. 16 Da Sound Doctrine: An Interview with Walter Murch di Michael Jarrett, pubblicato su <http://www2.yk.psu.edu/~jnj3/> 17 da [LoBrutto, 1994].

.....

Apocalypse Now - Birth of 5.1 Sound

<https://www.youtube.com/watch?v=VbPxxQmak8Y>

Walter Murch - The beginning of 5.1 sound (93/320)

https://www.youtube.com/watch?v=EoHLddyhPBE&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYCUWyz_U&index=94

Walter Murch - 'Apocalypse Now': The General's speech scene (113/320)

https://www.youtube.com/watch?v=4Y2rX5l2h5s&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYCUWyz_U&index=114

Walter Murch - Dialogue does not sound so good in stereo (115/320)

https://www.youtube.com/watch?v=ZZR69njVjLY&list=PLVV0r6CmEsFzCodipONmNiROhYCUWyz_U&index=116

.....

Walter Murch: Sound Design in Apocalypse Now (prima parte) 11