

PROFILO PROFESSIONALE

SUPERVISORE AL MONTAGGIO DEL SUONO

<i>français</i>	<i>Chef monteur son / cheffe monteuse son</i>
<i>deutsch</i>	<i>Supervising Sound Editor:in</i>
<i>english</i>	<i>Supervising sound editor</i>

Mansioni generali

Il o la progettista del suono responsabile del concetto complessivo funge da supervisore al montaggio del suono. Si occupa sia della creazione sonora, sia in molti casi anche della gestione dell'organizzazione e del budget.

La progettazione del suono è un mezzo drammaturgico per creare un'atmosfera emotiva di base che va a completare, ampliare o addirittura superare l'effetto dell'immagine. Spesso gli effetti visivi si esprimono appieno soltanto nell'interazione con la colonna sonora o il montaggio del suono. Anche l'impiego mirato del silenzio o l'omissione voluta del suono determinano una decisione di progettazione del suono.

Il compito del progettista del suono è la creazione sonora di tutti gli elementi udibili di un film ad eccezione della colonna sonora.

Ambiti di attività e di responsabilità

Mansioni principali

Il supervisore al montaggio del suono detiene la responsabilità artistica principale per la progettazione del suono.

- In base alla sceneggiatura o alla bozza di montaggio, il supervisore inquadra al più presto tutti i lavori da affrontare
- Assieme al regista e al produttore discute il concetto del suono per uno specifico film
- Redige un budget delle prestazioni per le quali assume la responsabilità generale
- In collaborazione con la produzione determina la tabella di marcia per i lavori al sonoro
- Se per l'elaborazione del suono c'è bisogno di un team di specialisti, il supervisore lo compone e coordina. Può coinvolgere gli ambiti montaggio dei dialoghi, effetti sonori, rumoristi, montaggio colonna effetti, post-sincronizzazione o missaggio del suono.

Workflow e missaggio

Se il supervisore al montaggio del suono è coinvolto in tempo, coordina il workflow dal suono sul set fino al missaggio.

- Coordina il trasferimento del progetto dal sistema di montaggio dell'immagine al formato DAW, di solito attraverso documenti EDL e AAF
- Si accorda con la sala montaggio sui formati delle immagini per la post-produzione del sonoro
- Discute le tappe di missaggio con il fonico di missaggio e la sezione tecnica (pre-missaggio, capacità dei fornitori ecc.)
- Partecipa al missaggio (comunica i concetti di suono al fonico di missaggio e alla regia; si occupa dei fornitori nello studio di missaggio)

Realizzazione dei dialoghi

In un processo elaborato e ricco di dettagli, il dialogo viene “estratto” dai suoni originali o, se necessario, sostituito dalla sincronizzazione del parlato.

Elaborazione del suono originale

- Sceglie e organizza i canali microfonici in caso di registrazioni sonore originali multitraccia; microfoni direzionali, radiomicrofoni (microport), microfoni di supporto
- Sostituisce suoni inutilizzabili con take alternativi o post-registrazioni ed elimina puntualmente i rumori di disturbo
- In base a criteri tecnici (rilevanza di rumori di disturbo, comprensibilità del parlato) e agli obiettivi drammaturgici (miglioramento del testo), determina le parti del sincrono in accordo con la regia e il fonico del missaggio
- Livellamento, filtraggio e restauro di registrazioni sonore originali critiche (opzionale, area di contatto con il missaggio)
- Verifica e scelta degli elementi sonori utilizzabili per la versione IT (versione sonora internazionale senza parlato)
- Sincronizzazione del parlato o ADR (ingl. “automated dialogue replacement”)
- Preparazione delle liste dei take per la sincronizzazione del parlato
- Cura delle registrazioni vocali (comunicazione del concetto di sincronizzazione vocale, garanzia di registrazioni sufficientemente sincronizzate)
- Montaggio delle registrazioni vocali per ottenere la sincronizzazione labiale

Creazione di atmosfere ed effetti sonori

Creando le atmosfere si definiscono ed ampliano gli spazi in cui avviene l’azione cinematografica. (Dove siamo? Com’è il posto in cui siamo? Caldo? Freddo? Tranquillo? Minaccioso?)

Gli effetti sonori (spotFX) conferiscono il carattere emotivo desiderato agli elementi non umani della trama del film (veicoli, mobili, attrezzi, animali, creature non umane). Rendono reale ciò che durante le riprese deve essere simulato (spari, vetri che si rompono, incidenti d’auto ecc.).

Per le sue creazioni, il sound designer/montatore del suono impiega gli ambienti originali e gli “a vuoto” del set (suoni registrati durante le riprese senza riferimento diretto all’immagine, in inglese “wildtracks”), gli effetti sonori del rumorista e ogni sorta di archivi del suono.

- Elabora un concetto sonoro in collaborazione con la regia
- Se necessario, organizza ulteriori registrazioni durante la post-produzione se determinati motivi sonori possono essere meglio catturati (ad esempio veicoli o ambienti speciali)
- Creazione di atmosfere ed effetti compatibili con il formato multicanale (da TV stereo fino a dolby EX ed SDDS): “stratificazione” delle atmosfere, solitamente a partire da una base multicanale e da singoli elementi; creazione di effetti sonori a partire da combinazioni di rumori per ottenere un suono ricco e unico

Sincronizzazione del suono/colonna effetti

Per le registrazioni della colonna effetti si accentuano o sostituiscono i rumori causati dal corpo delle figure in azione (passi, movimenti, manipolazione di attrezzi ecc.). Inoltre, si registra del materiale sonoro che diventa parte del design sonoro (effect-foley).

- Comunicazione preparatoria con il rumorista/foleyartist e con il sincronizzatore in merito a particolari esigenze (oggetti di scena, spazi)
- Se possibile partecipa alle registrazioni foley (comunicazione del significato drammaturgico dei suoni; monitoraggio della sincronia)
- Montaggio dei suoni per raggiungere una sincronia perfetta con l'immagine
- Se necessario, pre-missaggio dei suoni costituiti da molte componenti singole

Requisiti e qualifiche

- Udito impeccabile
- Senso della drammaturgia cinematografica. È fondamentale avere un istinto sicuro su ciò che il suono può e deve dare al film.
- Capacità di essere creativo anche sotto grande pressione temporale e di aspettative
- Competenza sociale e capacità di lavorare in gruppo
- Avere un debole per la tecnica digitale

Vie d'accesso alla professione

In Svizzera, diverse università del cinema offrono corsi di laurea incentrati sul sound design per il cinema, ad esempio HEAD a Ginevra, la Zürcher Hochschule der Künste ZHDK, l'università di Lucerna ecc. Ci sono inoltre dei corsi di formazione privati in ingegneria dell'audio per il cinema o la musica che possono costituire un buon prerequisito.

Anche l'accesso come assistente di sound designer esperti o il lavoro come montatore del suono e il successivo passaggio a supervisore del montaggio del suono possono portare al successo.

Annotazioni / particolarità

A ogni progetto situazioni professionali differenti

I compiti principali di un supervisore al montaggio del suono riguardano progetti sia grandi che piccoli, ma in misura diversa. In fase di trattative per il budget, è necessario determinare quanti dei giorni complessivamente necessari per la post-produzione del suono siano da attribuire al supervisore al montaggio del suono e quanti al montatore del suono.

Nei titoli di coda, il supervisore del montaggio dei suoni è generalmente nominato nel gruppo dei reparti dei creativi (regia, fotografia, sceneggiatura, montaggio, scenografia, musica ecc.). Sono comuni i titoli di *sounddesign*, *progettazione del suono* o *supervising sound editor* – solitamente prima o assieme al titolo di *missaggio*.