

PROFILO PROFESSIONALE

MONTATORE/MONTATRICE DEL SUONO

<i>deutsch</i>	<i>Sound Editor:in</i>
<i>français</i>	<i>Monteur/monteuse son</i>
<i>english</i>	<i>Sound editor</i>

Mansioni generali

I montatori del suono sono artisti del suono che sostengono altri professionisti. Si incaricano di uno degli ambiti di attività della creazione del suono descritti qui di seguito.

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

Il compito montatore 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

Realizzazione dei dialoghi

Attraverso 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

- Scelta e organizzazione dei canali microfonicici in caso di registrazioni sonore originali multitraccia; microfoni direzionali, radiomicrofoni, microfoni di supporto
- Sostituzione di suoni inutilizzabili con take alternativi o post-registrazioni ed eliminazione puntuale di rumori di disturbo
- In base a criteri tecnici (rilevanza di rumori di disturbo, comprensibilità del parlato) e agli obiettivi drammaturgici (miglioramento del testo), il montatore del suono determina le parti del sincrono in accordo con la regia e il fonico del messaggio
- Livellamento, filtraggio e restauro di registrazioni sonore originali critiche (opzionale, area di contatto con il messaggio)
- 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 dei suoni/colonna effetti (foley)

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 partecipazione alle registrazioni foley (comunicazione del significato drammaturgico dei suoni; monitoraggio della sincronia)
- Montaggio dei suoni per raggiungere una sincronia perfetta con l'immagine
- 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 può portare al successo.

Annotazioni / particolarità

A ogni progetto altri termini tecnici

Nei titoli di coda si usano i seguenti termini per designare le persone o le attività:

- Realizzazione dei dialoghi: *dialog editor* risp. *montaggio dialoghi*
- Se il doppiaggio e il montaggio del suono originale sono eseguiti da altri: *montatore suono originale* risp. *montaggio suono originale* e *ADR editor* risp. *montaggio sincronizzazione del parlato*
- Progettazione del suono: *progettista del suono* risp. *progettazione del suono*
- A sostegno del progettista del suono: *montatore degli effetti sonori (in breve FX Editor), atmo editor*
- Sincronizzazione suoni: *foley editor* risp. *montaggio sincronizzazione suoni*