

*Il suono immaginato*¹

I rumoristi Paolo Amici, Italo Cameracanna,

Marco Marinelli, Massimo Marinelli raccontano

di Ilario Meandri

Premessa

Le interviste qui riportate, estratto dell'intervento tenuto dagli artisti al Convegno Suono e Immagine, edizione 2009, sono state integrate con i materiali dell'indagine sul campo dedicata ai mestieri sonori del cinema, condotta a Roma da Ilario Meandri (con documentazione audio e video) presso lo Studio 16 Rumori nel corso del 2009 e del 2010. Le testimonianze, una volta trascritte, sono state montate e riviste in collaborazione con i protagonisti, con minimi interventi di riscrittura e riformulazione nei punti più complessi. Il montaggio ha seguito il criterio di un'organizzazione tematica, attorno a exempla e secondo la lezione di un'aneddotica condivisa che è segno importante del processo che orienta la sensibilità degli artisti coinvolti. Si tratta di un documento rilevante, che da un punto di vista storiografico avrà bisogno di una più sistematica interrogazione delle fonti ma che qui può rinunciare a una contestualizzazione più marcata. Ne emergono immediatamente

¹ Eccettuata la premessa curata con Febo Guizzi, il presente lavoro, incluse le note, è opera di Ilario Meandri. La ricerca sul campo e il saggio sono stati realizzati con il sostegno della Fondazione Giovanni Gorla, nell'ambito del Progetto Master dei Talenti della Società Civile, e con il contributo della Fondazione CRT. Il testo è il risultato del montaggio operato sulle testimonianze dei rumoristi, si tratta di una selezione operata criticamente a esito della ricerca sul campo, come sua formale interpretazione; perciò, pur essendo i testi tutti riferibili ai soggetti indicati (con riscontro fornito dagli originali non montati), l'insieme è sostanzialmente un saggio pensato ed elaborato in forma di collazione "documentaria" di materiali: ma, come peraltro ogni documentario, tale forma dipende *in toto* da un lavoro autoriale, di natura scientifica e di impianto prettamente etnomusicologico, realizzato per mezzo di una "sceneggiatura" problematica, del contatto sul campo che fornisce gli "shots" e la loro selezione ermeneutica, del montaggio, delle "inquadrature" dei protagonisti, del commento esplicativo in "voice over" costituito dalle note. Questo lavoro trae ispirazione da due modelli. Il primo, d'ordine scientifico, è il noto lavoro di Vincent LoBrutto (*Sound-On-Film: Interviews with Creators of Film Sound*, Praeger, Westport, 1994): un'indagine in tal senso, condotta con tale ampiezza, è ancora mancante in Italia. L'interesse per l'aspetto tecnico non è tuttavia esclusivo. Si troverà qui traccia di un modello letterario che continua a rivestire un grande fascino per la ricerca antropologica; pensiamo in particolare a due testi: *Autobiografia della leggera* (Danilo Montaldi, Einaudi, Torino, 1961) e *Vite sbobinate* (Alfredo Gianolio, Incontri, Sassuolo, 2002).

importanti temi di indagine per un prossimo futuro: in campo etno-organologico è infatti ancora quasi del tutto inesplorato il capitolo degli strumenti, degli oggetti sonori, dei profili organologici e delle tecniche utilizzate per la realizzazione dei rumori sala. La prassi di un cinquantennio di tecniche di grande densità alla cui ricchezza non si può qui dedicare più di qualche cenno; così come non ci sarà spazio in questa sede per tentare una descrizione analitica del processo di sonorizzazione, quale scaturisce dall'osservazione sul campo e condotta nell'ottica di un antropologia cognitiva del processo creativo. Ci auguriamo che questo contributo possa favorire un dialogo interdisciplinare e un contatto tra prassi e teorie dell'audiovisivi; tra drastici e gnostici, per dirla con Carolyn Abbate².

Torino, Maggio 2010

² Si ringraziano il montatore Giorgio Franchini e i rumoristi Gianluca Basili, Sergio Basili e Antonio Tirinelli, dai quali questa ricerca era cominciata. E tutti i rumoristi dello Studio 16 che non compaiono in queste interviste: Riccardo Cameracanna, Enzo Di Liberto, Daniele Quadroli, David Quadroli e Fabrizio Quadroli.

Gli esordi; i rumori sala

ITALO CAMERACANNA: Ho 61 anni e faccio questo lavoro dal 1962. Ho cominciato per caso. Finite le scuole, nel giugno del '62, un amico di famiglia chiese a mia madre se mi mandava ad aiutare Renato Marinelli per portare le sue valigie di lavoro, per dargli una mano; ho iniziato così, andando con Renato, mio maestro, a fare questa esperienza, che a 14 anni non sembrava niente di stabile, e poi, invece, dal primo giorno mi ha preso la passione per il lavoro che faccio ancora oggi. [...] Nelle valigie c'erano le cose di routine, le cose che si usavano una volta sui film: piatti, forchette, noci di cocco, pattini, un guantone, tutte queste cose: gli attrezzi dei rumoristi.

MASSIMO MARINELLI: Cosa c'era nelle valigie? Di tutto: noci di cocco tagliate, scarpe di ogni genere, tazzine, bicchieri, piatti, palloni sgonfiati, tamburelli, catene, spade... tutto quello che poteva servire al rumorista per sonorizzare il film. Mi ricordo di aver letto un articolo dove il rumorista veniva definito "l'uomo con la valigia". Perché il suo lavoro era andare nelle sale di registrazione adibite per la registrazione dei rumori; e in sala il rumorista arrivava con le valigie.

ITALO CAMERACANNA: Nel 1967 successe un fatto molto grave a Roma. Uccisero due fratelli, i fratelli Menegazzo³, che facevano i rappresentanti di gioielli. La polizia ricercava questi assassini e aveva messo dei posti di blocco in tutta la città. Una sera, facendo ritorno a casa, fummo fermati:

«Patente e libretto. Aprite il cofano».

E dentro al cofano ci trovano queste valigie.

Subito un po' di confusione... «Che c'è dentro le valigie?».

«Niente... c'è...» (*mima l'atto di aprire la valigia*)

«Che è 'sta roba? Le spade... ».

«Questo? è per fare le battaglie... ».

«Le battaglie? E 'ste noci di cocco? Ma che so' 'ste noci de cocco?».

«Quelle? è per fare i cavalli».

«Cavalli?».

Insomma, la reazione dei Carabinieri è stata... oggi sarebbe stata un'altra reazione. Comunque è stata molto divertente, ma in Viale Trastevere c'erano otto posti di blocco e ce li siamo fatti tutti e otto, con tutte le reazioni di questi che non facevano che meravigliarsi per quello che vedevano dentro la macchina.

³ L'omicidio dei gioiellieri Gabriele e Silvano Menegazzo occorre il 17 gennaio del 1967.

MASSIMO MARINELLI: Quello del rumorista è un mestiere che nasce in Italia in contemporanea con il doppiaggio, perché c'era la necessità di doppiare i film: sia quelli italiani, sia quelli provenienti dall'estero. Doppiando il film sparivano tutti gli effetti e tutto il fondo sonoro, e quindi serviva qualcuno in grado di rifare tutti i suoni. Così nasce il mestiere del rumorista. Per tutta una lunga prima fase storica potremmo definire il rumorista un mago degli effetti sonori, un vero genio degli effetti sonori. Diciamo che il precursore, il capostipite dei rumoristi fu un certo Rocco, a cavallo tra gli anni Trenta e Quaranta. Lui si costruiva gli oggetti più strani per riprodurre determinati rumori: faceva addirittura la pioggia, i tuoni, con delle lamiere di metallo. E lavorava in contemporanea ai doppiatori, cioè nella stessa sala di registrazione: in contemporanea il doppiatore doppiava e lui faceva i rumori. Erano proprio gli inizi di questo mestiere.

ITALO CAMERACANNA: Nel dopoguerra il rumorista lavorava alle colonne di rifinitura, se le vogliamo chiamare così, insieme ai doppiatori in sala: c'era un microfono al centro con il leggio per i doppiatori, e da una parte c'era il microfono con il tavolino, dove il rumorista, con i suoi oggetti, aveva la possibilità di fare quei rumori, quegli effetti che mancavano a quella scena, cioè gli effetti che in presa diretta mancavano, o che erano stati registrati male, magari in esterno c'era molto vento... [...] Dunque anche gli effetti venivano doppiati, per cui, a esempio, la partenza del motoscafo non andava e allora il rumorista lì vicino doveva inventarsi un modo per rifare al volo il motoscafo che partiva. Tutto in una passata sola o al massimo due perché, registrando su colonna ottica, o avevi la possibilità di farlo bene subito oppure giravi banda e la seconda banda era definitiva. Altrimenti, in caso di errori anche sulla seconda banda, dovevi rifare l'anello e quindi cambiare nuovamente la registrazione. Ogni volta bisognava memorizzare quel singolo anello, il rumorista si preparava tutti i suoni (gli oggetti sonori che servivano a sonorizzare l'anello) e si dedicava a fare la memoria di quell'anello. L'anello non durava mai più di 30/40 o 50 secondi, a seconda della difficoltà della cosa. Questo anche per i doppiatori, non doveva essere mai tanto più lungo, insomma.

MASSIMO MARINELLI: Questo mestiere prende corpo con due grandi personaggi, a ridosso del dopoguerra. Uno è Tonino Caciottolo [1915-1984], che era un vero genio di questo lavoro... Addirittura Tonino Caciottolo inventò il “pugno con gemito”, che poi è stato ripreso dagli americani. Su dei compact americani⁴ si trova ancora il pugno che loro definiscono “americano”. No!, l'abbiamo inventato noi in

⁴ Si riferisce alle ampie librerie di suoni su cd, oggi comunemente impiegate nella prassi di sonorizzazione.

Italia e si chiama “pugno con gemito”. [...] Tonino sosteneva che i *brusianti* che dovevano riprodurre le reazioni dei pugni non erano capaci di farle, e allora le faceva lui direttamente in sala. Il pugno lo faceva su una poltrona che aveva vicino a sé, faceva e il pugno sulla poltrona e contemporaneamente il gemito e questa reazione che c’era era bellissima, perché il pugno e il gemito fatti insieme così erano aderenti alla scena. E così andava avanti, su tutte le scazzottate, variando la voce – da solo – faceva tutta la scazzottata con cinquanta persone che venivano colpite, con relativo gemito. Era una cosa stupefacente vederlo. Questo era un grande personaggio della rumoristica italiana. L’altro grande personaggio è stato mio padre, Renato Marinelli⁵.

ITALO CAMERACANNA: Renato cominciò negli anni Cinquanta, circa nel ’53, ’54. [...] Cominciò come operatore a Cinecittà, faceva il proiezionista. Guardando dal buco, dall’oblò della cabina, vide i primi rumoristi che venivano allora a lavorare, [Guglielmo] Barberini, Caciottolo e questo famoso Rocco. Guardando i rumoristi più grandi di lui (allora Renato aveva circa trent’anni), si innamorò di questo lavoro e cominciò a fare le prime cose, iniziò a fare le prime piccole integrazioni. Magari in un film dove mancavano pochi passi, poche cose come una poggiate di una bottiglia, invece di chiamare il rumorista a Cinecittà chiamavano direttamente Renato un attimo in sala, per fare queste piccole integrazioni. [...] Si incideva ancora su ottico in quegli anni, fino alla fine degli anni Cinquanta (circa ’59, ’60), quando gradualmente le sale incominciarono a sostituire il magnetico all’ottico. Man mano che venivano comprate le teste sonore magnetiche l’ottico veniva soppiantato negli studi di Roma del tempo. Le sale attrezzate per questo, all’inizio degli anni Sessanta erano la Titanus (negli studi alla Scalera, in via Margutta e in via dei Villini), Cinecittà e la

⁵ Renato Marinelli (1924-2004), come si evince dal racconto, è fondatore di una vera e propria scuola della rumoristica italiana, capostipite di un’intera genealogia di rumoristi, tutt’oggi attivi. Italo Cameracanna ricostruisce così i passaggi societari che hanno interessato la figura di Marinelli: «La prima società fu la S.E.S [Società Effetti Sonori], i cui soci erano Cameracanna, Caciottolo, Marinelli e Aurelio Pennacchia, che veniva dallo Studio Colangeli [Otello Colangeli]. Questo era nel ’65. Siamo stati insieme a Caciottolo dal ’65, fino al ’68, anno in cui ci siamo trasferiti nello studio in via di Villa Patrizi. Poi però Caciottolo preferì staccarsi da noi e tornò a lavorare per conto suo. Quindi per circa tre anni lavorammo insieme, in stretta collaborazione con Caciottolo, in un periodo in cui circa il 95% dei film italiani li facevamo noi. Nel ’68, quando si scindono Marinelli e Caciottolo, nascono due autonome società, la nostra era la Effetti Sonori di Renato Marinelli. Effetti Sonori va avanti fino al 1980, anno che vede la formazione di una nuova cooperativa, che si chiamava Studio Sound. I soci Studio Sound erano Renato Marinelli, Italo Cameracanna, Enzo Di Liberto e Roberto Arcangeli. Studio Sound va avanti fino al 1995, epoca in cui ci trasferiamo qui, nello studio in via Volterra. Nel 1995 ci fondiamo con la Gistar Movie [Acronimo derivante dai cognomi dei rumoristi fondatori: Sotir Gjika, Roberto Sterbini e Tullio Arcangeli]. La cooperativa venne poi abbandonata, diciamo per una dispersione dei soci, e si forma da qui il Consorzio Studio 16, e poi nel 2003, dopo lo scioglimento del consorzio, nasce l’attuale Studio 16 S.r.l.»

Fono Roma, che allora stava in Piazzale Flaminio. Quando ho cominciato io si navigava già pienamente con il magnetico, io non ho mai fatto una giunta con l'ottico, sebbene sapessi come si facevano perché le avevo viste fare, avevo visto fare le giunte con l'acetone, con la pellicola sovrapposta di un buco e incollata con l'acetone, poi da pressare con la giuntatrice per l'ottico. [...] Al tempo non avevamo uno studio nostro. Renato aveva un piccolo box, un box auto sotto casa sua, dove tenevamo le valigie e via via cominciavano a raccogliersi i primi nastri⁶ e un po' di scatole di anelli di magnetico 35mm⁷. Ma non avevamo uno studio nostro ancora, e si incideva negli studi di doppiaggio, dove si mixavano i film. [...] Si andava in giro quando ci chiamava la produzione: dove si faceva il film si andava a registrare la sala⁸. Ricordo

⁶ Per nastri, ora e più avanti nel testo, si intende il supporto magnetico da ¼ di pollice comunemente utilizzato con Nagra o analoghi registratori a bobina.

⁷ Le bobine di nastro magnetico 35mm costituiscono il supporto utilizzato in sala di missaggio per la sonorizzazione del film. Come si dirà più avanti nel testo, ogni suono registrato su apparecchiature ¼ di pollice dai fonici o dai rumoristi, doveva essere preventivamente trascritto su nastro 35mm per poter essere caricato sulle teste sonore 35mm della sala di missaggio.

⁸ I rumori sala costituiscono, nella pratica italiana, gli effetti sonori corrispondenti alla Foley art della rumoristica americana, vale a dire tutti quei suoni "naturali" (quali, a titolo esemplificativo, passi, poggiate di oggetti, vesti, stoviglie e altri suoni del repertorio rumoristico) che sono riproducibili in sala. I rumori sala sono realizzati dai rumoristi, solitamente in numero di due, in una sala di incisione attrezzata, con pavimenti diversificati (parquet, cemento, linoleum, cotto, marmo, selciato; vari tipi di pedane in ferro e legno; tappeti e altri materiali usati come modificatori del suono dei pavimenti elencati), e nella quale sono raccolti una grandissima quantità di oggetti sonori. Non possiamo in questa sede nemmeno accennare ai dettagli organologici del caso, peraltro molto ricchi. Nelle sale rumori si racconta, e vi è raccolta, gran parte della storia del sonoro cinematografico italiano (almeno dagli anni Cinquanta a oggi) per la progressiva stratificazione di oggetti, eredità di società e di repertori di oggetti appartenuti ai singoli rumoristi, talvolta caduti in disuso per cambiamenti del gusto e per mutazione della prassi. Oggi per esempio un gran numero di effetti sonori realizzati un tempo dal rumorista in sala vengono demandati al reparto effetti sonori speciali. Esempi: le macchine da scrivere; i citofoni e campanelli, effetti per la cui realizzazione veniva un tempo utilizzata una pulsantiera elettrica, costruita ad hoc da Renato Marinelli che commutava al bisogno il cicalino adeguato; le cosiddette "spadate", i combattimenti di spada; i cavalli, che oggi sono di rado realizzati in sala per mezzo di noci di cocco o di strumenti costruiti ad hoc da Renato Marinelli. Gli effetti sono in gran parte ottenuti con l'impiego di oggetti d'uso quotidiano (e.g. svariati bicchieri, di diverso materiale, ma tutti dotati di una buona "fonogenia", nonché di una adeguata riconoscibilità fonica). All'opposto, gli effetti possono essere realizzati da oggetti sonori, che quand'anche siano in origine d'uso quotidiano, sono utilizzati alla stregua di veri e propri strumenti rumoristici, e sono raccolti dal rumorista in corso di carriera perché "suonano bene", o possono tornare utili alla realizzazione di determinati effetti (e.g. la vecchia manopola di una radio per un cigolio, una vite su legno per uno scricchiolio, una forchetta su ferro per uno stridio, un vecchio pattino in ferro per il suono degli elementi mobili e metallici di fucili o pistole, una borsa di pelle per le armature in cuoio dei soldati o per le selle dei cavalli, un cassetto per i cigolii dei banchi di una chiesa o per un confessionale ecc.). Gran parte dell'arte rumoristica dell'età dell'ottico e dei primi anni del magnetico si segnala – e da qui si origina anche la vasta aneddotica che accompagna la figura del rumorista – per la capacità di "sintetizzare" suoni complessi a partire da semplici oggetti sonori (e.g. le "ancore" di Caciottolo, realizzate mediante il passaggio di una catena su una spada; il rumore del legno delle barche in alto mare durante una bonaccia, realizzato mediante lo sfregamento dei polpastrelli premuti con forza sotto la superficie di un tavolo in legno, con il pollice ancorato al lato superiore del tavolo). Ambito nel quale assistiamo a una resistenza della prima tradizione rumoristica è la televisione che, in particolare nello sceneggiato

ancora quando sono entrato la mattina alle nove all'International Recording; e ricordo il mio primo film è stato *Eva* (*Id.*, 1962, di Joseph Losey), era il battesimo del fuoco. Vedere un film alle nove del mattino era una cosa, un sogno, non ci capivo niente, era un mondo particolare... il regista, l'aiuto regista, il montatore, tutti questi personaggi importantissimi... ero un ragazzino e come primo giorno Renato Marinelli mi fece fare la Jeanne Moreau che saliva in una barca a Venezia e metteva il piede su una pedana di legno. Renato dice: Hai visto come mette il piede dentro? Fammi quel piede sulla pedana, così. Non conoscevo niente, non sapevo da dove iniziare, ero un ragazzino insomma, però ho appreso tutto subito e bene quello che mi arrivava, per cui ho capito tutto dall'inizio, ho capito le cose che si dovevano apprendere e le ho apprese nella maniera giusta, nei tempi giusti. Sono stato molto aiutato da Renato: lui ti sapeva indicare la maniera giusta per fare meglio una certa cosa, per cui avevo una spalla, una montagna dietro che mi aiutava e in questo sono stato molto fortunato. Renato mi diceva sempre: i passi sono la cosa più difficile da fare, bisogna avere la sensibilità di fare dei passi a seconda della scena, di come si muove l'attore o l'attrice sulla scena, bisogna dare la stessa identica intenzione che in quel momento il personaggio ha sulla scena, sapere dosare il suono, sapere come non infastidire con il suono la scena stessa, perché altrimenti c'è subito qualcosa che non va, ci vuol niente a rovinare una scena con il suono. Devi dare la stessa interpretazione che il personaggio sta dando in scena, se entra di soppiatto, se entra piano piano, se non si fa sentire: devi usare lo stesso metro dell'attore, ma dal punto di vista del suono. Cambiare spesso il tipo di scarpa è molto importante, è importante dare a ogni personaggio un timbro diverso. Ogni personaggio ha il suo timbro e la sua presenza sonora. Faccio un esempio: Mastroianni che aveva sempre un passo elegante, molto ben portato, aveva un suo timbro; ma se assieme a Mastroianni c'era un personaggio diverso, non so che paragone fare, ma si doveva dare un timbro diverso da quello di Mastroianni, altrimenti si sarebbero come dire equiparate le cose e non si sarebbe capito quale camminava o quale no. [...] Già cambiando il tipo di scarpa ti posso fare capire chi è il personaggio, dal tipo di passo, se ha paura, che carattere ha, se ha delle titubanze, se si avvicina ma non vuole entrare in un posto, se scappa...

in diretta, esige la produzione di rumori fuori scena da parte del rumorista (compresi gli speciali, quali i colpi di pistola). Questa fu la prassi in un'epoca in cui, data l'indisponibilità della registrazione videomagnetica, lo sceneggiato è realizzato in diretta (Marinelli e Caciottolo furono per esempio impegnati nella realizzazione dei rumori in *L'isola del tesoro* di Anton Giulio Majano, 1959); ma non sono rare le incursioni ben oltre gli anni Cinquanta: tutti gli sketch comici di Paolo Villaggio nella trasmissione Rai *Fantastico* vengono per esempio sonorizzati in diretta dal rumorista dietro le quinte; con una pratica che è diretta discendente dello sceneggiato televisivo.

MARCO MARINELLI: Il cuore del mestiere è sempre stato la sala rumori, ma io non ho mai provato a fare i rumori sala veramente, non ho mai fatto una scena di passi, è sempre stata una cosa lontana da me. Sembra una stupidaggine, ma il carattere è molto importante per poter fare i rumori sala o meno: devi essere molto reattivo, la sala ti comporta un lavoro fisico, devi esser sempre pronto a reagire con quello che fa l'attore sulla scena, devi essere dotato a entrare rapidamente nella scena, passare da una scena all'altra, entrare subito nell'immagine, al primo passo, memorizzare subito tutti i movimenti. Mi divertiva mio padre, vedere come faceva il rumore di una donna che scende le scale, mi emozionavo.

ITALO CAMERACANNA: Si facevano delle colonne che te lo dico a farle: lunghissime, pesantissime, di una difficoltà enorme perché tu vedevi i rulli e ti dovevi ricordare i cambi quadro, ogni attacco. Per non parlare di quelle cose che venivano fuori quando c'erano i film mitologici, quando c'erano i film western, i film in costume, quando dovevi adoperare le spade, gli spadoni. Con gli spadoni che si adoperavano finiva la scena che eri a pezzi, eri distrutto dalla fatica fisica proprio, perché a quei tempi non avendo ancora il montaggio come l'abbiamo oggi, non venivi aiutato in nessun caso dalla tecnica se non da te stesso, facendo colonna su colonna per sonorizzare le battaglie, e dunque con un processo molto, ma molto faticoso dal punto di vista fisico.

MASSIMO MARINELLI: Oltre a essere un grande rumorista, Renato Marinelli ha modificato un po' quella che era la figura del rumorista fino a quel tempo. Il rumorista fino a quel tempo era una specie di bottega da rigattiere ambulante che girava per queste sale di registrazione, con le valigie: andava lì e lì c'era la sua prestazione professionale. Mio padre capisce che questo è riduttivo e comincia a organizzare una propria struttura, comincia a fare degli investimenti, comincia a comprare degli apparecchi per registrare, comincia a comprare delle moviole – le famose moviole, dove si potevano sincronizzare gli effetti sonori. E quindi crea una sua struttura, con dei propri collaboratori e con figure che man mano, negli anni, si specializzano dai rumori sala, che resta il cuore del mestiere, agli ambienti, agli speciali⁹.

ITALO CAMERACANNA: Anticamente il rumorista veniva chiamato solo per realizzare i rumori sala: quando abbiamo iniziato noi, facevamo soltanto i rumori di sala e chi

⁹ La figura del montatore di ambienti nasce in realtà da un mutamento più recente della prassi, determinato dal progressivo abbandono della costruzione degli ambienti in sala rumori. Un tempo gli ambienti venivano infatti realizzati dai rumoristi in contemporanea ai rumori sala, mediante la tecnica delle cosiddette "basette" (di cui si dirà più avanti). È solo dalla seconda metà degli anni Novanta che l'abbandono della registrazione magnetica in favore della registrazione digitale renderà necessario specializzare alcuni montatori di effetti sonori speciali alla costruzione degli ambienti.

si occupava dei montaggi degli speciali erano i montatori della scena, in collaborazione con i loro assistenti. Ma questo avveniva sempre in un modo un po' strano, perché sarebbe spettato ai fonici di presa diretta registrare e incidere gli effetti che mancavano. Praticamente nella fase di girato, gli effetti che mancavano non venivano fatti perché le macchine, per esempio, quando partivano si fermavano dopo due metri uscendo di scena, di campo, e quindi tutte queste cose dal punto di vista del suono dovevano essere rifatte; e c'era il problema produttivo di chi le avrebbe fatte, perché il fonico di presa diretta spesso doveva partire per fare altri film, magari era già su un altro set, insomma non c'era tutto questo tempo per realizzare queste cose. Dunque gli effetti che mancavano li si andavano a fare durante la parte di edizione: qualche fonico andava a registrare tutte quelle cose che servivano per il film e che venivano montate in genere dagli assistenti dei montatori... ma questo processo non è che funzionasse sempre molto bene: accadeva spesso che il montatore chiamasse degli assistenti che non erano all'altezza, molto spesso erano proprio poco professionali, per non dire peggio. E allora film dopo film, ci siamo guardati in faccia, con Renato: «Ma perché – si è detto Renato – se il fonico sta già sull'altro film, se il montatore non sa a chi rivolgersi e si deve rivolgere a noi per aggiungere all'ultimo qualche effetto a vuoto... Ma non siamo in grado di montarceli da soli?». E io gli ho detto: «Renato, io mi ci metto in moviola, quando ti pare». Erano gli anni '63, '64. E così ci siamo presi noi la responsabilità di dare quelle cose che necessitavano al film, ci siamo messi a registrare noi, a montare noi gli effetti e offrire noi questo servizio alla produzione, a registrare tutte le cose che ci capitavano, dai singoli ambienti agli effetti, creando le nostre strutture e registrando nei nostri studi, che pian piano cominciano a essere attrezzati secondo le esigenze dei rumoristi.

MARCO MARINELLI: Al tempo in cui lavorava mio padre il *record* non aveva ancora la marcia avanti e marcia indietro e occorreva sonorizzare rullo per rullo, senza possibilità di tornare indietro in caso di errori. Ogni rullo poteva durare dieci, dodici o quindici minuti, mio padre si preparava tutti i materiali e gli oggetti, i suoni di cui aveva bisogno per la sequenza, in ordine cronologico e poi partiva il rullo e si sonorizzava pista per pista.

ITALO CAMERACANNA: Ognuno di noi aveva le sue mansioni: lotte, scazzottate, spade, gladiatori... in sala succedevano cose incredibili, e senza marcia avanti e marcia indietro, eppure abbiamo fatto delle colonne veramente belle. Era un lavoro assolutamente faticoso, faticosissimo. Galoppate di cinquanta, cento cavalli, combattimenti di spade... [...] Già il magnetico rispetto all'ottico migliorava decisamente le cose, ma con il magnetico i primi tempi erano abbastanza duri, perché senza

marcia indietro non ci si poteva mai fermare, partivi con il rullo da trecento metri che durava dodici minuti e quello che dovevi ricordare te lo dovevi ricordare veramente: perché un cambio quadro, un passo, se non veniva sulla prima colonna, se si sbagliava, si andava avanti sin dove si era fatto quell'errore, si correggeva in seconda colonna¹⁰ e poi, in fase di *pre-mix*, al volo, si chiudeva la colonna sbagliata e si teneva a parte la seconda colonna dove si era fatto il sincrono giusto. Così eventuali errori venivano corretti.

L'introduzione della marcia indietro in Italia è stata voluta fortemente da Renato Marinelli, dall'insistenza di Renato che fece il lavaggio del cervello a tutti gli stabilimenti di Roma, dal momento che la marcia indietro era già stata introdotta all'estero: arrivavano gli americani, arrivavano i francesi, arrivavano gli inglesi e ci dicevano: «Ma non avete ancora la marcia avanti e indietro?». E allora Renato, insistendo oggi, insistendo domani, fece in modo e maniera di convincere tutti gli studi più importanti (ma alla fine anche i più piccoli) ad adottare il nuovo sistema. [...] In Italia arrivò molto tardi, addirittura alla fine degli anni Sessanta. Che poi altro non era che un piccolo accorgimento tecnico sul proiettore e sul record, non era altro che un filo che portava in sincrono il proiettore con il *record* magnetico, nient'altro che un filo. Con in più una piccola modifica sulla croce di malta, in modo che il pattino si aprisse quando la scena doveva andare a marcia indietro, altrimenti la pellicola si sarebbe rotta. E poi naturalmente ci voleva un motore marcia avanti e marcia indietro. Tutto sommato era una modifica sciocca, un lavoro da niente per un tecnico, ma che per noi (e per il fonico, non dimentichiamocelo) ha cambiato completamente la lavorazione del suono. [...] Da quando cominciarono a inserire la retromarcia nelle sale di registrazione uno si poteva fermare, tornare indietro con la scena, ripartire, attaccare il *bias*¹¹ e riprendere la parte che avevi sbagliato e già lì, porca la miseria, lì ha cominciato a cambiare tutto un mondo anche perché ti capita spessissimo di sbagliare un attacco, un cambio quadro. Con la marcia indietro invece, torni indietro, riattacchi a quel punto e lo rifai bene. Con la tecnologia di oggi, ancora di più, tutto è molto più rilassante (rilassante tra virgolette). Prima arrivavi a fine giornata che eri veramente non dico fuso, ma abbastanza sotto pressione, perché una giornata di quei livelli e poi soprattutto su certi generi di film che ti capitavano, era abbastanza pesante. [...]

¹⁰ Dunque, per evitare di rifare da capo l'intero rullo, solo i rumori "sbagliati" venivano corretti. Poniamo l'esempio di una serie di passi fuori sincrono: i passi venivano rifatti in seconda colonna e, successivamente in fase di pre-missaggio, la prima colonna veniva chiusa nel punto recante l'errore. Era anche piuttosto frequente che alcuni errori di sincrono venissero ri-sincronizzati in moviola, lavorando sulla pista magnetica, per esempio togliendo un passo in coda e aggiungendolo all'inizio della parte da correggere.

¹¹ Qui e più avanti nel testo: *bias*, termine tecnico impiegato come sinonimo di *record* in relazione alla pre-magnetizzazione nel campo della registrazione magnetica.

Nel '64, '65 Renato aveva acquistato le prime moviole a sei piatti, due piste per il suono, più una per la scena. Ma poi vennero anche le moviole a otto piatti, tre piatti per le colonne da montare e uno per la scena. E quanto avevamo insistito con i costruttori, perché facessero finalmente le moviole otto piatti! Renato cominciò con la *Prevost* a faje 'na capoccia grossa così: «A noi ce servono moviole otto piatti, otto piatti; perché du' colonne pe' volta nun so' sufficienti.» E la *Prevost* comincia a mettere in progetto la moviola a otto piatti, cominciano a capire che era una necessità di mercato, fatto sta che poi hanno venduto un sacco di moviole a otto piatti, sia qui che all'estero. Allora avevamo un piccolo studio in via Giuseppe Palumbo, il seminterrato, in cui c'erano due moviole e una sala trascrizioni. [...] Io sono stato il primo ad avere una moviola a otto piatti. Nel '66, '67 avevamo già la moviola a otto piatti, con la proiezione a muro, su schermo: giravo la lente e proiettavo sul muro, laggiù, sul telo, con lo schermo bello grande. Ricordo che Monicelli, ogni volta che faceva doppiaggio ci chiedeva la cortesia di usare la nostra moviola otto piatti per montare i dialoghi: arrivava con le piste dei dialoghi, le montava sulla moviola otto piatti e scavallava tutte, tutte le battute! Non voleva si sovrapponevano i dialoghi degli attori, piuttosto andava fuori *sync*, non gliene fregava niente: uno cominciava e l'altro finiva, l'altro finiva e l'altro cominciava. Era una cosa che costruiva anche in scena, con gli attori, ma dove talvolta in scena la cosa non veniva, rilavorava il dialogo in moviola con il suo assistente. Se non aveva la moviola a otto piatti nello studio dove montavano, si faceva una passeggiata con le colonne dialogo e veniva da noi, ci chiedeva la cortesia e veniva da noi, a scavallare i dialoghi, battuta per battuta. [...]

Giorno dopo giorno ci siamo impraticchiti e abbiamo cominciato a usare alcune tecniche che agevolassero un pochino la lavorazione. Se c'erano per esempio cinquanta cavalli eravamo così furbi da adoperare anelli dove al volo si mettevano colonne base 35mm per gli ambienti (di uccellini, di mare, di traffico ecc.), cioè ci si attrezzava il lavoro a seconda delle necessità per poter formare quelle colonne effetti di cui avevamo bisogno. Chiaro che non facevamo una battaglia con settemila comparse in sincrono, perché sennò... era impossibile, quindi si facevano degli anelli che poi missati insieme creavano una quantità notevole di battaglie, di spadate, con un effetto abbastanza credibile, che poi si missavano insieme a quelle registrate dal vivo in sala, dove venivano registrati, per esempio, i colpi in primo piano, in sincrono con gli eventi della scena. Dunque, per l'esempio delle battaglie, in sala si facevano i primi piani sonori della scena e per lo sfondo si usavano le basi di generico: si metteva, tramite questi anelli missati insieme, una base di generico che andava benissimo. [...] Missavamo insieme più spadate e con quelle formavi un anello per spadate, mettiamo diversi tipi, diciamo spadate dieci persone, spadate venti persone, cinquanta persone ecc. Gli anelli li raccoglievamo in scatole 35mm, molto grandi; e

li, film dopo film raccoglievamo tutti gli anelli di spadate e spadoni o spade singole, perché potevano servire per i vari duelli fuori campo, e venivano usati a seconda delle necessità della scena in altri film. Questo valeva per tanti altri effetti: spari, cavalli, brusii ecc. [...]

C'è stata poi un'evoluzione nel tempo. Da quando si diffusero i nastri da $\frac{1}{8}$ di pollice¹², man mano, per la costruzione degli ambienti l'uso delle colonne 35mm viene soppiantato e si cominciano ad adoperare le famose *basette*.

MARCO MARINELLI: Le basette le usava soprattutto chi andava in sala a fare gli ambienti, perché una volta gli ambienti venivano fatti in sala e non erano montati al computer come oggi. La specializzazione negli ambienti, la nascita della figura del rumorista che si occupa solo del montaggio ambienti, è successiva ed è figlia recente del computer, che ha cambiato tutta la lavorazione del suono. Mentre fino a tutti gli anni Ottanta il rumorista di sala si occupava anche della costruzione degli ambienti: in contemporanea ai rumori sala classici si facevano anche gli ambienti, che da quando furono disponibili i supporti a nastro delle musicassette, erano costruiti per mezzo di queste famose basette.

ITALO CAMERACANNA: Prima delle basette gli ambienti si facevano sul 35mm da 300 metri, usavamo pile e pile di pizze di magnetico 35mm, con sopra registrati gli ambienti mono. Facciamo l'esempio dell'ambiente uccellini. Tu avevi dieci, venti basi diverse di uccellini: all'alba, al tramonto e via via tutti i casi. Erano state prima registrate su Nagra, e poi trascritte sul 35mm per poter essere montate sulle teste sonore della sala di missaggio. La regola era che nell'altra banda del magnetico 35mm di una stessa pizza (il lato B per intenderci), c'era una cosa che con gli uccellini non poteva avere niente a che fare, tipo il mare (che è molto raro ci azzecchi con gli uccelletti). Trascrivevi sul 35mm gli effetti in modo che sul lato A e B di una stessa pizza ci fossero ambienti mai utilizzabili con la stessa bobina di magnetico. Quindi vedevi il film, ti segnavi quei quaranta cinquanta ambienti che servivano al film, e

¹² Si tratta delle comuni musicassette, introdotte dalla Philips nel 1963. Dalla metà degli anni Sessanta fino al principio degli anni Novanta la prassi italiana, esclusivamente per ciò che riguarda la costruzione degli ambienti in sala rumori, sostituisce all'impiego delle pizze di magnetico 35mm le più pratiche basette. Sulla perdita di qualità determinata dall'impiego del nuovo supporto, riferisce Italo Cameracanna: «Effettivamente c'era una perdita di qualità, però tutto sommato gli ambienti erano abbastanza fedeli. A opera dei tecnici della Fono Roma [Giuseppe Storti e Aldo Rossi] era anche stata introdotta una modifica al *capstan* di trasporto del nastro: avevano costruito una specie di capsula più grande per cui il nastro camminava più veloce e correndo più veloce lo stesso nastrino poteva darti maggiore qualità, molta più dinamica e più presenza. Dunque per ovviare alla perdita di qualità si cercò di aumentare la velocità di scorrimento. Succedeva però che il capstan non aderiva bene all'asse del registratore e ogni tanto i suoni miagolavano, soprattutto per le frequenze alte. E allora abbiamo abbandonato questa cosa.»

io quando andavamo in sala, oltre alle valigie nostre, mi portavo tutte queste pile e pile di magnetico 35mm d'ambienti. E qui, caricate sulle teste sonore della sala mix, gli ambienti venivano costruiti assieme al fonico di missaggio, dopo che noi avevamo concluso la sala. Questo negli anni '64, '65. Pensa che fatica tutte queste pile di pizze 35mm per pochi effetti. È chiaro che quando si diffondono le cassette ci viene in mente che per gli ambienti possiamo usare quelle, e nel giro di poco tempo il magnetico 35mm per gli ambienti non lo caricavi più: con le basette in una valigia adesso potevi averci cinquecento pizze di magnetico, in una valigia! Renato Marinelli, sempre con Caciuoottolo, alla fine degli anni Sessanta, aveva avuto l'idea di costruire le piattaforme per le basette. Facemmo costruire una piastra da quattro, e poi persino da sei: era una piastra con sei lettori di basette in parallelo, che ci permettevano di costruire al volo gli ambienti mentre incidevamo i rumori sala. Su ogni cassetta (in pochi anni ne avevamo raccolte e registrate centinaia) c'era un ambiente diverso; caricavamo al volo gli ambienti che ci servivano, ogni lettore nastro andava in *consolle* su un canale separato e in questo modo mentre si premissavano i rumori sala, incidevi al volo anche gli ambienti.

MARCO MARINELLI: Vedevi prima tutto il film, da questo sapevi che basette dovevano essere utilizzate per gli ambienti: si usavano una miriade di basette. La scena veniva preparata per il rumorista apposta per il montaggio ambienti, con le famose diagonali su pellicola. Ti passavi il film in moviola e quando c'era il cambio ambiente sfilavi la pellicola dal rocchetto della lente, la tiravi, l'allentavi, prendevi la matita termografica e tiravi a mano una diagonale sulla pellicola. [...] Le diagonali si facevano a mano e si usavano anche per fare gli ambienti con le basette¹³: servivano per cambiare gli ambienti, per avvertire il rumorista che era in sala con le cassette che doveva fare partire il *bias* al cambio ambiente.

ITALO CAMERACANNA: Questo da quando si diffuse la marcia avanti e indietro, che permetteva di fare gli ambienti in sala. La scena ti diceva: cascata e uccelletti, e tu mettevi cascata e uccelletti sulle basette. Scegli la basetta giusta per la scena, quando le hai trovate fai partire le basette di cascata e uccelletti, fai partire la scena al proiettore, e *tac*, al cambio quadro il fonico attaccava il *bias* e cominciamo a registrare tutti i rumori

¹³ Su questo punto riportiamo anche un frammento di intervista a Paolo Amici, che distingue tra diversi tipi di diagonali: «Facevi quella dritta per il cambio quadro, facevi quella incrociata per le sfumate, per esempio per le sfumate ambienti che però tu sulla scena ancora non avevi, perché dovevano ancora preparare le *truke* della sfumata. Quindi ti facevi la diagonale, quella ondulata, e il rumorista in sala vedeva che doveva fare i passi a entrare per la scena che arrivava e i passi a uscire della scena appena passata. Queste erano convenzioni del nostro studio, ma poi ogni studio aveva le sue convenzioni, sebbene le diagonali venissero usate da tutti.»

sala della scena e in contemporanea anche gli ambienti cascata e uccelletti. Poi quella scena finiva e arrivava il cambio scena. A quel punto sullo schermo vedevi la diagonale, chiudevai gli ambienti e ti fermavi con la scena appena fatta. Tornavi indietro, caricavi le basette della scena successiva, mettiamo: traffico, rondini e una campana. Ti preparavi bene traffico, rondini e campana sui registratori. Riprendevi dalla fine della scena precedente, prima del cambio quadro, attaccavi traffico, rondini e campana sulle basette e intanto risentivi cascata e uccelletti, più i rumori sala della scena precedente. Arrivavi al cambio quadro, il fonico seguiva la diagonale, che finiva sul cambio quadro successivo e *trac*, al cambio quadro attaccava il *bias* e cominciavi a registrare a *sync* del cambio quadro traffico, rondini e campana, più i nuovi rumori sala della scena che seguiva. [...] È chiaro che si passa alle basette per la praticità di costruzione degli ambienti, per il fatto che le basette ti permettevano dei cambi ambienti veloci; altrimenti ogni ambiente, con tutti i cambi di pizze che c'erano da fare e da montare sulle teste sonore, aveva dei tempi di lavorazione lentissimi. [...] Questa rivoluzione delle basette avvenne sempre nel '65, '66 [...]. Certo che avviene tutto in quegli anni! In quegli anni lì le cose succedevano giorno dopo giorno. Fino alla fine degli anni Ottanta, per il montaggio ambienti si sono adoperate le basette.

Effetti sonori speciali, montaggio analogico

PAOLO AMICI: Per effetti sonori speciali si intendono tutti quei suoni che non possono essere riprodotti in sala di registrazione, come, per esempio: una rincorsa di auto, gli aerei, battaglie, sparatorie, tuoni, saette. Tutti questi suoni vanno sincronizzati alla scena, montati ed elaborati tramite software. Se l'esempio della chiusura di una porta è un effetto speciale cosiddetto semplice, gli speciali cominciano a essere complicati quando uno, per esempio, deve sonorizzare una sparatoria, perché bisogna strutturare la scena sonora e, in fase di montaggio, creare dei suoni differenti tra uno sparo rispetto a un altro. [...]

La vera scuola di montaggio degli speciali era la moviola. Quando ho cominciato, in studio c'erano già le moviole a otto piatti. Ho cominciato molto giovane, avevo 15 anni, adesso ne ho 37, quindi già vent'anni di carriera e passa sulle spalle, che non è poco. Questo è un mestiere che cominci da giovane, perché non esiste scuola, è un mestiere, questo, formato molto dalla gavetta, vera gavetta. È un mestiere che si tramanda da padre in figlio... parenti, zia, zio, zii, cugini vari. Nel mio caso, mio zio mi aveva introdotto al mestiere, che era Tullio Arcangeli, il nipote di Roberto Arcangeli che ora sta allo Sperimentale¹⁴, che al tempo era stato uno dei fondatori

¹⁴ Si riferisce al Centro Sperimentale di Cinematografia.

dello Studio Sound. Io, innamorato di questo lavoro già da quando facevo le elementari – pensa un po' ero a conoscenza di questo mestiere già da quando ero bambino – il sogno mio in realtà era questo lavoro, io sognavo questo lavoro già quando andavo alle elementari, non sto scherzando, ero molto piccolo e già sognavo il mondo dell'audio cinematografico, che per tanti era fantascienza, per me che c'era un parente che lavora dentro, era già una linea da seguire e me n'ero già innamorato, quindi sapevo già che finite le scuole io volevo fare questo mestiere. Non c'erano le scuole che ci sono oggi, corsi o scuole per fare questo mestiere. Il lavoro si imparava solo e prettamente sul campo; quindi incominciavi come me, con la gavetta, pulendo gli studi e facendo il recupero dello statico e del magnetico.

MARCO MARINELLI: A monte del missaggio finale, in cui i rumoristi portavano tutte le piste in sala mix, il lavoro del rumorista in studio, per quanto riguarda gli speciali, consisteva nella costruzione degli effetti. Facciamo l'esempio di una macchina, una Fiat Seicento del 1964: andavi in archivio, tiravi fuori la bobina Fiat Seicento anni Sessanta, ascoltavi la bobina¹⁵ e prendevi quello che ti serviva. Dei tanti effetti registrati sul nastro, io ascoltavo il passaggio della macchina che si addiceva alla scena, e quello giusto lo trascrivevo dalla bobina sul magnetico. C'era il passaggio dalla bobina al magnetico: tu dovevi incidere quell'effetto da utilizzare e trascriverlo sul magnetico, poi tagliavi quella parte di magnetico, la incollavi sullo *statico* al sincrono che ti serviva e poi procedevi con gli altri effetti.

PAOLO AMICI: Se c'era un film di un'ora e dieci, tu avevi bisogno di un'ora e dieci di statico che inframmezzavi quando dovevi registrare il suono con il magnetico. [...] Lo statico è semplicemente pellicola 35mm, la maggior parte delle volte erano vecchi controtipi, praticamente la copia di lavoro di un film che davano ai rumoristi, ai musicisti, a chi montava la presa diretta, copie di lavorazioni precedenti che vengono riutilizzate per le piste sonore. Non potevi avere un film, metti di un'ora e mezza, tutto di magnetico 35mm: il magnetico costava carissimo e si poteva usare solo quando avevi l'effetto sonoro, in corrispondenza di quella scena o di quell'effetto sonoro. Con la pressa Catozzo¹⁶ facevo il taglio a *sync* con la scena. La scena sulla moviola era *interloccata*¹⁷ con due pizze 35mm: le due piste vuote erano interloccate assieme alla scena e tu con la manopola andavi avanti indietro. Tu mettevi a *sync* il video con il magnetico; dove c'era il *sync* visivo (l'inizio dell'effetto da sonorizzare

¹⁵ Il nastrino da ¼ di pollice.

¹⁶ Si tratta della nota giuntatrice messa a punto da Leo Catozzo negli anni Cinquanta, che adopera nastro adesivo per le giunte ed era impiegata anche dai rumoristi per le unioni di statico e magnetico.

¹⁷ Da *interlock*: le bobine contenenti l'audio sono meccanicamente sincronizzate alla scena.

sulla scena) ti fermavi con la moviola, facevi il segno sulla pista, dove avevi bisogno del suono, facevi il segno a mano, con la matita, sulla testina dove passava lo statico; facevi il segno, la tiravi fuori, tagliavi.

MARCO MARINELLI: Nel processo del montaggio in moviola prendevo queste parti suddivise da rulli di dieci minuti l'uno, vedevo rullo per rullo, mi segnavo tutto quello che mi serviva da registrare, andavo in sala trascrizione e mi trascrivevo suono per suono, di tutti i suoni che mi potevano servire per quel primo rullo, quei primi dieci minuti. E quando avevi tutti i tuoi begli anellini di suoni trascritti – ti mettevi gli anellini di magnetico 35mm al collo, sulle spalle, man mano che le trascrizioni erano fatte – andavi in moviola con tutti gli effetti trascritti, e cominciavi suono per suono a sincronizzare e montare.

PAOLO AMICI: Bisognava trascrivere il pezzo sonoro; quindi se si trattava poniamo di un pugno, ti fermavi al *sync* del pugno, tagliavi lo statico, andavi in sala trascrizione, ti trascrivevi il pugno sulla banda magnetica 35mm. Per farlo, quindi, prendevi il nastrino $\frac{1}{4}$ di pollice dal repertorio dei pugni, lo caricavi sul tuo bel Nagra o Fostex o un Ampex, insomma un lettore di nastri a $\frac{1}{4}$ di pollice professionale, a seconda di cosa usavi, e lo trascrivevi. Il suono passava nella *consolle* e dalla *consolle* avevi già un minimo di equalizzazione da dare e di volume che già dovevi controllare¹⁸. Attaccavi il *bias*, la polarizzazione, registravi il suono, prendevi il pezzo di magnetico 35mm trascritto, te lo staccavi e tranquillamente te lo tagliavi con le forbici, andavi in moviola, sentivi il suono sulla testina, a mano, facevi lo *scroll* a mano facendo scorrere il nastro a mano sulla testina, sentivi quando c'era l'inizio del punto sonoro e lì dovevi tagliare: dove ti passava, dove si incontravano il segno sullo statico e l'attacco del suono, tu sapevi che era lì, facevi il segno sul magnetico, lo prendevi, lo mettevi sulla pressa, lo tagliavi al segno e univi la porzione di statico a quella della banda magnetica, facendo l'unione. Potevi fare due tipi di unione: sia l'aggancio in verticale, netto, che quello in diagonale, che sarebbe come un *fade in* di adesso, un taglio di due buchi, che risultava in un taglio di mezzo fotogramma in diagonale. Questo taglio in diagonale cosa permetteva? Entrando in diagonale sulla testina della banda magnetica non creava gli scrocchi, i clic che rischiavi di ascoltare entrando di netto. Invece, facendo entrare la banda magnetica un po' in diagonale evitavi il clic, lo scrocchio. [...]

Gavetta in questo mestiere vuol dire recuperare, significa il recupero, il recupero dello statico e del magnetico. Io recuperavo questo statico per creare le piste vuote per chi

¹⁸ Comincia già in trascrizione il lavoro di manipolazione del suono: all'effetto originale vengono applicati determinati filtri in funzione delle esigenze della scena.

lavorava al montaggio effetti in moviola; quindi la mia vera scuola, come la scuola di tutti quelli entrati nell'epoca delle moviole, è stato recuperare statico e magnetico. [...] Nelle parti dove non ci sono effetti corre lo statico. Dopo che finiva l'effetto tagliavi il magnetico e rimettevi lo statico. Una volta montato il pugno, lo sportello, il tuono, qualsiasi rumore su questa colonna effetti, andavi in sala mix facevi il tuo bel mix con tutto quanto, e lì: fine di tutto il lavoro. Noi ragazzini dell'epoca andavano con le macchine allo studio dove si faceva il missaggio, riprendevamo tutte queste scatole, queste belle pizze 35mm da 300 o da 600 metri, le riportavamo in studio e lì subentravo io, e la gavetta: mi portavano queste belle pizze e il recupero era smontare, prendere le pizze e cominciare i giri a mano, tutto a mano, sul tavolo da recupero. Giri la pellicola, quando arrivi al raccordo di magnetico ti fermi, lo smonti, lo stacchi e ci riattacchi lo statico e vai avanti fino alla fine della pizza. Recupero magnetico e statico, magnetico e statico, quindi dal magnetico che tu recuperi incominci a fare dei rocchetti piccolini fin quando non diventa una pizza di 35mm grande, da 300 metri. A quel punto la ricarichi sul record e ci re-incidi sopra e poi la smagnetizzavi. Veniva smagnetizzata a mano, accendevi lo smagnetizzatore con la pizza di 35mm molto lontana, e dovevi entrare nel campo magnetico ruotando, sempre ruotando, poi entravi nella fessura dello smagnetizzatore, entravi, continuando sempre a ruotare con lo stesso ritmo, ruoti, ruoti, mai fermarsi, ri-esci dal campo magnetico, ma attenzione, perché se non fai così crei un campo magnetico sulla banda, crei un *hum*, crei una induzione sulla pista che quando vai a registrare il suono su questa banda magnetica senti solo un *hum*, che tu dici da dove viene? Semplicemente hai smagnetizzato male. Quindi nella gavetta c'era anche questo: la smagnetizzazione.

MARCO MARINELLI: La banda magnetica ha una parte lucida esterna, dove tu non puoi impressionare, e poi c'è la parte interna ruvida, che ti permette di incidere il suono. Quando si recuperava lo statico 35mm dovevi stare attento sempre al verso di come recuperavi, perché se recuperavo lo statico non in questo verso, ma nell'altro verso, rovesciato, se la banda veniva avvolta rovesciata, succedeva che la parte lucida poteva non stare interna, ma esterna, quindi l'opaco entrava a contatto con la testina: sporcavi la testina e ascoltavi tutto molto scuro, molto ovattato e occorreva ripulire la testina con la trielina e lo spirito. Tante volte mio padre mi aveva ripreso nel più umile dei lavori, quello del recupero pizza statico-magnetico, mi diceva: qui stai attento che mi hai messo il lucido dalla parte sbagliata, così si rovinano le testine, così gli effetti non sono più fedeli a quello che tu pensavi di mettere. Poggiavi il magnetico alle labbra per sentire il lucido o l'opaco, per evitare di rovinare la testina: dovevi sempre riconoscere il lucido dall'opaco.

PAOLO AMICI: Dalla posizione che ha la banda sulla moviola porti la pellicola sul

labbro e socchiudi la bocca, così, se ti si appiccica proprio sul labro inferiore è rovesciato, quindi rovesci la pellicola, la rigiri, la riagganci alla pizza 35mm, la prendi e si aggancia sul labro superiore, il che vuol dire che è giusto, che è nella posizione corretta. Questa cosa la facevi centinaia di volte al giorno. Per tre anni ho fatto questo lavoro, tre anni che ho recuperato molto, e mentre recuperavo ho guardato; ho rubato molto con gli occhi il mestiere, quindi la furbizia è stata questa. Non esistevano le scuole per questo mestiere, non esistevano le scuole ma c'era solo il lavoro sul campo e dovevi esser molto a furbo guardare con gli occhi e a rubare il mestiere, e a fare molte domande, mai zitto, molte domande. Perché hai montato questo suono qua invece che là? perché hai intrecciato questi suoni insieme? Ma non è che ti rispondessero, dovevi essere furbo nel guardare e questa è la furbizia, ma poi ci vuole la passione, intendiamoci, poi la passione prima di tutto: quando io vedevo che facevano queste cose a me brillavano gli occhi e quindi, era amore per questo mestiere. Durante la gavetta, mentre continui a fare il recupero, cercano di farti fare il primo passo, ti fanno montare i primi suoni in moviola, e prima di montare i suoni in moviola mi hanno insegnato come trascrivere il suono sul magnetico, sulla banda magnetica; e sempre da me, piano piano, ho scoperto che il suono usciva da questi registratori, entrava nelle *consolle* e dalla *consolle*, con un minimo di filtraggio, usciva e andava a finire dentro alla testa sonora, quindi io il percorso me lo guardavo anche con gli occhi, il percorso che faceva, e da lì ho capito il sistema e quindi trascrivendo i primi suoni ho cominciato a sedermi alla moviola, da solo, quando loro andavano a pranzo, avevo tutto lo studio libero per me e incominciavo a fare le prime esperienze. Mi ricordo una volta che loro erano a pranzo e io avevo lo studio tutto isolato, per me. Mi sono messo seduto alla moviola e c'erano dei suoni da montare e io piano piano ho incominciato, vedevo loro come tagliavano, cucivano il suono con la pellicola e da lì piano piano ho cominciato a montare i primi pugni, gli sportelli auto, un flash di un lampo, di un tuono, le prime cose più semplici, semplici perché hanno un *sync* molto preciso sul video. Si comincia con quello e poi piano piano con cose più complicate, quando incominci a montare i suoni con un passaggio di un'auto, mettiamo una corsa di macchine, è un po' più complicato, perché si montano in un altro modo. Montavo questi primi suoni e loro quando tornavano vedevano queste cose montate e incominciavano a meravigliarsi, quindi da lì hanno capito: il ragazzo è svelto, sveglio, gli piace questo lavoro; e hanno incominciato a darmi da montare queste prime cose, quindi avevo la mia prima moviola per me e le mie prime trascrizioni. La mia prima moviola era a sei piatti, due piste sonore più la scena. [...]

La vera scuola del montaggio audio viene dalla moviola, perché la moviola ti insegna la suddivisione dei suoni, come vengono ripartiti e come devono andare a finire sulla *consolle* e sui canali. Quindi tutti i primi effetti, effetti con *sync* singoli, belli

precisi, sempre sulla prima pista. Sulla seconda mettevi i suoni secondari, quelli aggiunti o di rinforzo, o le auto di passaggio, tutte queste cose; e questo ti insegna un metodo, che è già una suddivisione dei suoni, una gerarchia che fa corrispondere i tipi di suoni e di *sync* alle piste e un ordine nel montaggio audio. [...]

Avendo due sole piste alla volta, il processo era molto diverso da adesso. *Pro Tools*¹⁹ ha una infinità di piste e la creazione del suono oggi ce l'hai immediata, lo fai e lo senti: tu lo crei e lo senti subito, il suono, e pensando al processo di una volta è una cosa meravigliosa. Però oggi perdi un po' di allenamento mentale sulla costruzione del suono e ti spiego perché. Nel processo dell'epoca, avendo solo tre piste sonore su una moviola a otto piatti, se dovevi sonorizzare un passaggio di aereo con lo sgancio della bomba e l'arrivo della bomba e – mettiamo per fare un esempio, questi tre elementi: aereo, sibilo della bomba e bomba che esplose – già solo per la bomba che esplose due tre piste ti servivano e quindi incominciavi a montare il passaggio dell'aereo e su una pista ti montavi questo suono di passaggio di aereo, sulla seconda pista ti montavi lo sganciamento-sibilo della bomba, sulla terza l'esplosione. Dopodiché smontavi la moviola, scrivevi sui fogli di mix: in prima pista c'è l'aereo, in seconda pista il sibilo della bomba, sulla terza pista c'è l'esplosione, e dopo aver segnato tutto per bene tu sganciavi la moviola, smontavi e recuperavi tutto indietro; andavi a start, levavi le tre piste, ne caricavi altre tre e tornavi a quel punto dell'esplosione e ti montavi le tue componenti sonore dell'esplosione, pensando mentalmente come e dove i nuovi suoni andavano a legarsi con i suoni delle piste appena fatte. Dunque il suono completo di una sequenza non ce l'avevi mai all'ascolto. L'ascolto vero e proprio era solo al mix. Lì era quando, finito il lavoro di tutti i rulli, finita la sonorizzazione del film, andavi in sala di missaggio e lì era la soddisfazione, finalmente, sentivi tutto per la prima volta, tutto il lavoro di giorni e giorni. Anche se il film, dal punto di vista del sonoro, tu lo conoscevi a memoria, ce l'avevi già in testa tutto e quando il film passava al missaggio la cosa meravigliosa era che ti tirava fuori dalla testa quel suono e si materializzava in quelle casse, era una cosa meravigliosa. Ecco l'amore di questo mestiere. Gran parte dell'esperienza che ti facevi con il montaggio in moviola era che negli anni tu imparavi sempre di più a immaginare, a tenere in testa il suono del film. [...]

MARCO MARINELLI: Il montaggio degli speciali con la moviola era un modo di lavorare completamente diverso, dovevi immaginare il suono, non potevi caricare dieci piste insieme, potevi caricarne al massimo due, tre piste per volta, a seconda della moviola. Se tu avevi, per esempio, uno scontro auto, con rottura vetro e frenata

¹⁹ Si tratta del sistema proprietario hardware e software comunemente impiegato negli studi. *Pro Tools* costituisce al momento lo “standard” *de facto* della post produzione audio.

macchina e quant'altro, in quella scena non potevi mettere tutti gli effetti assieme, tutte le piste: montavi pista per pista gli effetti e dovevi essere abbastanza capace di relazionare tutti i suoni che montavi pista per pista, immaginando l'effetto risultante, poiché il risultato finale potevi ascoltarlo soltanto al mix finale, quando caricavi tutte le piste sulle teste sonore della sala di missaggio.

PAOLO AMICI: Poi tu ti prendevi tutte le piste, a film finito, tutte queste belle scatole, e te le caricavi in macchina, facevi questa grande bella sudata, così era l'epoca, e le portavi in sala mix, caricavi tutte le piste, e lì c'erano il regista, il fonico di mix e noi rumoristi. Portavi tutte le pizze 35mm, le caricavano tutte sulle teste sonore [...]; incominciavi a fare i primi livelli, esempio il livello della bomba, del sibilo, dell'aereo, cominciavi a muovere i suoni lì in sala con il fonico di mix, e in collaborazione con il fonico si decideva: alzami un pochino quello, abbassami un pochino quello; insomma, c'era una certa collaborazione in sala.

All'epoca dell'analogico andare a vedere i fonici di mixage era uno spettacolo, come lavoravano. Avevano una memoria prodigiosa perché le automazioni, quelle che ci sono oggi sulla *consolle* digitale, quando ti scrivi il movimento sul cursore, loro se lo scrivevano in testa, guardando la scena; e io non sono riuscito mai a capire come facevano, come agganciavano mentalmente un punto visivo al determinato movimento del cursore e sapevano rifarlo, perché era veramente una cosa pazzesca vedere la tecnica del fonico che tornava indietro e ti faceva gli stessi movimenti, ma non di un singolo cursore, ma di sette, otto cursori assieme: lui muoveva le mani e riguardando la scena ti rifaceva tutti i suoni, faceva gli stessi movimenti, ogni volta che la scena ripartiva da quel punto se li era memorizzati e li riproduceva uguali. Guardarli lavorare era una cosa veramente bestiale. [...]

Una volta che avevi finito il *pre-mix* degli effetti sala, speciali e ambienti, avevi la colonna effetti sonori, che poi doveva essere unita a dialogo e musica: arrivava il materiale del musicista, arrivava il doppiaggio sincronizzato e a questo punto il fonico di mix univa i rumori al dialogo e alla musica, e usciva il film finito dal punto di vista dell'audio. E lì è proprio il lavoro del fonico di mix, a saper giostrare tutti i livelli sonori, che non vadano in conflitto i suoni con il dialogo o con la musica tra loro. La prima cosa che impari al mix è il tuo lavoro a chi va a finire in mano, dove va a finire questo oggetto, impari le regole e a rispettare le regole del mestiere; e attenzione, perché il fonico quando poi è seduto alla consolle deve sapere che da determinati canali deve uscire un determinato suono, e se così non è il fonico si può lamentare; ma il rischio è soprattutto quello di rallentare tutto il processo. Dal missaggio impari la cosa più importante, che è la suddivisione dei suoni, la logica di suddivisione tra tipo di suono che hai e pista sonora, come la presa diretta e il doppiaggio hanno le

loro regole: che in prima pista c'è sempre il protagonista, in seconda c'è l'antagonista e in terza tutti gli altri, sempre. È una catena per cui bisogna rispettare determinate regole, perché il tuo lavoro non è finito da te, va a finire in altre mani, le altre mani si aspettano che sia sempre la stessa catena a lavorare; e se si sbaglia questo anello o non si rispettano le regole il rischio è di inceppare tutto il processo.

ITALO CAMERACANNA: La logica di divisione dei suoni arriva dalla sala. Anche oggi se ti prendo un film di vent'anni fa ti dico che cosa sta in prima pista, seconda o terza pista. La logica deriva dai personaggi, della gerarchia dei personaggi: non posso fare in prima pista il cameriere che porta i piatti da fondo sala e che sparisce a dieci metri dalla macchina da presa: quella sarà una colonna da ultima pista, una colonna generica. Se siamo in due in sala, per esempio io ed Enzo [Di Liberto], mentre io faccio il protagonista lui non può fare il cameriere, non lo deve fare: poiché in quella pista vanno solo i rumori dei campi in primo piano, del protagonista, che non può avere lo stesso campo di quello che sta dietro a dieci metri; poiché quella pista probabilmente verrà trattata, riverberata, abbassata di livello, e dovrà quindi essere un campo indipendente da quello, non so, della poggiate del bicchiere in primo piano o del movimento dei piatti del protagonista.

Prima vengono i passi, è preferibile fare una colonna o due di passi, e poi una terza pista o una quarta ancora, dedicata alle componenti secondarie della scena. In ultima pista stanno i passi generici e tutti quei rumori che sconfinano nell'ambiente, diciamo²⁰.

MARCO MARINELLI: Al massimo in sala mix potevi caricare circa 20 teste sonore, ma solo la sala A, la sala grande di Cinecittà, aveva 20 teste sonore, mentre la media era di 12-14 teste sonore alla volta. Più teste sonore aveva lo stabilimento più noi eravamo contenti, perché se c'era un film molto impegnativo, con tante colonne, mettiamo 60 piste, tu facevi il primo passaggio di venti, poi di altre venti e poi di

²⁰ Trascriviamo in nota questa ulteriore indicazione di Italo Cameracanna: «I campi in generale non si fanno con i microfoni in sala, nel senso che si decide sempre la posizione del microfono in relazione al suono, ma non è usanza di fare i campi posizionando i microfoni in sala. Se tu fai il campo in registrazione, il riverbero come effetto non funziona più, non te ne prende più quanto un suono registrato a livello normale. Meglio fare il campo dopo, riverberando un suono bello presente, e allora hai un riverbero che mantiene sempre quella stessa sonorità, quella stessa qualità e puoi abbassare o alzare il riverbero a seconda se il suono viene in primo piano o si allontana; mentre se fai quella cosa di abbassare o alzare i passi in sala mentre registri, questo dà fastidio al processo di riverberazione del suono.» Sebbene talvolta, soprattutto sulle entrate e uscite in scena dei personaggi, il rumorista suggerisca, accennandoli appena, i campi sonori, la pratica dei rumori sala evita di produrre contestualmente al suono un campo per il suono stesso. Già dalla fine degli anni Cinquanta, per esempio, Cinecittà, come l'International Recording e altre sale di missaggio fanno impiego di un riverbero a camera che rende superflua la produzione del campo sonoro da parte dei rumoristi. Per quest'ultima informazione (comunicazione personale, 10 maggio 2010) si ringrazia Federico Savina.

altre venti, e con tre passaggi avevi finito. Naturalmente più teste sonore avevi, meno passaggi facevi.

Talvolta al missaggio dovevano essere effettuati dei cambiamenti: non tutto quello che si montava piaceva e molte volte si cambiava. Mettiamo il caso di un problema tipico, di un oggetto che cade e l'oggetto è leggermente fuori *sync*. In questo caso si allentava la pista dove passava l'effetto e a seconda se l'effetto ritardava o anticipava, si passava dove c'erano le testine, si allentava un attimo, si spostava la pizza e poi si rimetteva a posto. C'era il fonico che diceva all'operatore sopra: guarda che la bobina tre me la devi anticipare di quattro fotogrammi. L'operatore andava alla pista tre e fisicamente si allentava di livello la testina dove passava l'effetto e si anticipava il suono di tre fotogrammi, la richiudeva e poi si ripartiva fino a quando era in *sync*; e se non era in *sync* si continuava fino ad allineare il suono al sincrono giusto.

Transizione al digitale

PAOLO AMICI: *Pro Tools* è attualmente la macchina per fare *editing*, utilizzata quasi ovunque, di fatto uno standard mondiale. Quindi ora tutti dobbiamo allinearci con queste macchine per comunicare nelle varie fasi di lavorazione, in modo che quello che faccio qui in sala montaggio potrà essere letto da qualsiasi altro studio nel mondo. Prima di questa fase ci sono state altre macchine, un po' più rudimentali. Prima di *Pro Tools* ci sono state varie macchine, come l'*Augan*, l'*Audioframe*, il *Fostex Foundation*, il *Cinetrack*²¹. Sono macchine che sono passate tutte da questo studio, fino

²¹ Paolo Amici, che ha seguito l'intero processo di digitalizzazione dello studio, ne ricostruisce così le fasi: «La prima macchina in digitale che ho visto è stata nel 1990 e si chiamava Audioframe, quando lavoravo presso la Digital Sound Production di Paolo Frati. Era un computer che ti permetteva di fare editing, come fa oggi Pro Tools. La usavano per fare gli ambienti e ci registravano la sala. Ma la cosa brutta dell'epoca è che pure essendo una macchina digitale, alla fine l'intero progetto doveva essere trascritto su un quattro piste magnetico, perché le sale non erano pronte ad accettare i computer e i progetti digitali per missare, avevano ancora solo le teste sonore e quindi tutto il suono digitale doveva essere scaricato su un 35mm magnetico. Poi con la Gi.St.Ar avevamo fatto questo grosso investimento e avevamo comprato l'Augan. L'avevamo presa, però eravamo talmente ignoranti all'epoca, e poco capaci di usare la nuova macchina (ché ancora eravamo innamorati delle moviole, non sapevamo di questo stravolgimento dei computer che sarebbe arrivato) e allora avevamo provato questo computer, ma lo usavamo per fare gli ambienti, quindi neanche ci registravamo la sala o ci montavamo gli speciali, ci facevamo solo gli ambienti e anche qui eravamo costretti, come con l'Audioframe, a trascrivere tutto in magnetico per portare il lavoro finale in sala mix. Tutti gli ambienti del *Postino* [1994, di Michael Radford], per esempio, li abbiamo fatti con l'Augan, il rumore del vento, delle foglie, del mare, li abbiamo montati con l'Augan, ma sono tutti suoni che venivano dalle registrazioni che all'epoca avevamo fatto con il DAT; siamo andati a registrare il vento, il grano, la scogliera famosa, le cicale, quindi registravamo in DAT, montavamo con l'Augan e poi trascrivevamo sul magnetico 35mm. Dall'Augan poi si presero queste macchine della Fostex, precisamente il Fostex Foundation R2000E. Ci lavorammo per circa un anno nel '98 e poi la Fostex ci comunicò che chiudeva l'assistenza in Italia e smettemmo di usarlo anche per questa ragione. Ogni due anni c'era uno stravolgimento, insomma, prima che Pro Tools si imponesse come standard. Poi si diffuse il Cinetrack, che aveva

all'arrivo di *Pro Tools*. Quindi in passato si è cambiato sistema con una certa frequenza. È un cambiamento che subisci anche psicologicamente, perché io pure li ho subiti psicologicamente, i cambiamenti. La moviola era la macchina che ti permetteva di toccare il suono con le mani, tu toccavi con le mani il suono. Cioè, passi da un contatto fisico a un rapporto freddo psicologicamente, ne risenti; quindi devi adattare la tua mentalità di come lavoravi prima a come si lavora oggi, ed è stata una grande trasformazione. Questo mestiere è cambiato tantissimo negli anni e, devo dire, oggi sinceramente la situazione è peggiorata. Prima si faceva più fatica da una parte, non c'era tutta la tecnologia che adesso ti agevola il processo, però era molto più umano come lavoro, più rispettato, c'era più considerazione dal mondo del cinema, da parte di produttori e registi.

MARCO MARINELLI: Quando nacque il Consorzio Studio 16, e la Gi.St.Ar Movies si fuse con lo Studio Sound. La Gi.St.Ar aveva appena acquisito un computer digitale, che si chiamava *Augan* e che al tempo era stato un grandissimo investimento. E loro che si univano con noi, che venivamo dalla scuola di Marinelli, che bene o male nel campo del cinema era veramente un nome, loro erano molto vanitosi di questo nuovo acquisto: l'*Augan* era un vanto niente male per loro, e spesso ci punzecchiavano, ci dicevano: «Ancora siete rimasti alle moviole?». Le moviole vennero sostituite definitivamente nel corso degli anni Novanta, intorno al 1995. Ma noi almeno fino al '97, '98, abbiamo resistito. Nel nostro studio sono resistite per un po', poi sono definitivamente scomparse. Quando mio padre tentò di rivenderle non gliel valutarono nemmeno come ferro vecchio.

Questo lavoro oggi, confrontato con il lavoro anche solo di venti anni fa, sono come due parenti lontani. Era un processo molto lungo e molto più complicato di quello di adesso, però aveva un altro fascino. Qualsiasi persona che abbia un po' di età il passaggio dalla moviola alla tecnologia l'ha sofferto e soprattutto ricorda il fascino che era il contatto con la pellicola. I romantici di questo lavoro rimpiangono la pellicola perché era un lavoro più diretto, più fisico, meno asettico. Il computer bene

schede Digigram, una casa francese, ed era però assemblato in Italia dalla concessionaria Gervasi Elettronica. Teniamo ancora nello studio il Cinetrack, e io lo uso ancora alle volte per fare i ralenti sonori, perché ha dei convertitori analogico-digitale molto buoni, secondo me superiori a quelli attuali della Digidesign [la produttrice di *Pro Tools*]. I Cinetrack Gervasi vennero acquistati intorno al 1999-2000, mentre *Pro Tools* entra definitivamente in tutte le sale dello studio intorno al 2003-2004, con la versione 6.1. [...] Certo che piano piano l'uso del computer comincia a modificare i suoni degli speciali; per esempio sul primo film di [Renzo] Martinelli, *Porzus* [1997], ci sono effetti che lui usa, dei woosh, dei suoni di transizione sui cambi quadro che costruimmo con questa famosa macchina della Fostex. Quello è un film che è un buon esempio di misto tra moviola e macchina digitale, dove tutti gli speciali tradizionali sono fatti in moviola, e tutti questi *woosh*, questi nuovi suoni che si diffondono in quegli anni, sono fatti con il Foundation».

o male è una cosa che sta lì, la moviola è una cosa che toccavi materialmente; la moviola aveva il suo fascino: sentivi la pellicola. E come statico ti capitava talvolta una pellicola di un film vecchio, tiravi su la pellicola per vedere i fotogrammi che scorrevano, e magari stavi lavorando con una copia di lavorazione di *C'era una volta il West*. Lavoravi il suono come un artigiano.

PAOLO AMICI: Quando recuperavi ogni tanto davi una occhiata alla pellicola, guardando il fotogramma potevi vedere Alberto Sordi, e quindi toccavi il contatto con la pellicola, era straordinario. Quando montavi magari su un pezzo di statico avevi 20 metri di Fellini, poi magnetico, poi altri cinque metri di un filmetto di quelli *softcore* di quegli anni, poi ancora 10 metri, che ne so, di Leone, Risi, Pasolini. A volte ti fermavi e ti incantavi a vedere i pezzi di questo vecchio statico che aveva girato di studio in studio, era passato di mano in mano negli anni.

Giravi con il collo appeso di magnetico con gli effetti che ti servivano, che stava accanto a tonnellate e tonnellate di pellicole, eri invaso dalle pellicole, quindi tu nuotavi dalla mattina alla sera nella pellicola, camminavi e avevi la pellicola sotto i piedi, accanto a te, sopra di te, sotto di te, quindi pensa che contatto fisico che ci poteva essere.

ITALO CAMERACANNA: Tutto questo era la pellicola ai suoi tempi, come supporto c'era solo quella, e forse per fortuna, perché abbiamo cominciato a capire il vero cinema. Perché per me quello era il vero cinema. Lo dicono tutti che era un'altra cosa. Oggi se tu parli con un assistente che ha iniziato con l'elettronica, quando noi gli parliamo e raccontiamo le cose che la pellicola ti poteva dare, fisicamente parlando, sono sensazioni che lui non sa di che parli, perché non le ha conosciute, sperimentate di persona, non sa di che cosa stai parlando. Per fortuna noi queste cose le abbiamo conosciute.

La tecnologia ha cambiato in gran parte il modo in cui si fanno gli ambienti e gli speciali. Ma devo dire, anche per fortuna, che per quanto riguarda i rumori sala, il tempo passa e rimangono sempre gli stessi, perché le cose che si facevano una volta con il magnetico sono quelle che si fanno oggi con *Pro Tools*: i passi, i cavalli, le cose che dovevo fare vedendo la scena con il proiettore, adesso le vedo con il videoproiettore, non c'è più la cabina di una volta, però il mio lavoro è rimasto quasi uguale, non è cambiato molto insomma. Non credo che si possa soppiantare il fruscio dell'attore e dell'attrice in scena, non credo che l'elettronica possa fare questo, perché la sensibilità che ha il rumorista in sala nel fare una scena d'amore non credo che l'elettronica la possa dare in nessun caso e con nessun supporto.

PAOLO AMICI: Nei film classici di una volta si sente che il suono veniva immaginato,

ti dà un effetto più caldo, più vivo. C'è un margine di imprevedibilità, di incertezza, magari anche piccole imprecisioni, ma sono quelle imprecisioni che facevano il gusto del tempo. E la chiave sta in come era costruito il suono in quegli anni: ti guardavi una sequenza, te la immaginavi sonoramente, sceglievi i suoni e li montavi suono per suono, trascrivevi nastro per nastro, due piste per volta, e il suono lo facevi via via, ma non lo sentivi mai sino alla fine: il risultato dov'è che ce l'hai? Ce l'hai in testa. È una cosa affascinante questa: prende corpo solo alla fine, a volte non è come l'avevi immaginato, perché prende delle soluzioni, delle pieghe che non avevi immaginato ma che funzionano bene lo stesso (come a volte ti accorgevi che quello che avevi immaginato non funzionava proprio per niente), ma era una comunque una lavorazione più artigianale, era un cinema naturale. Come il ferro battuto dell'artigiano: il ferro battuto non è mai preciso, c'è una martellata in più che ti storce il ferro; e di questo te ne accorgi guardando il suono dei film che si facevano ancora in moviola. Montando, immagini il suono ma non sai se viene veramente quello che hai in testa: dai una direzione al suono, pista per pista e poi il suono si fa da sé²². Oggi il ferro battuto se è costruito con il computer non ha un'imprecisione, ed è, infatti, freddo. L'abbiamo provata per anni questa sensazione, ma se provi a spiegarla a un ragazzo di oggi non ci riesci.

Il repertorio

PAOLO AMICI: La fonte del montaggio degli effetti speciali sonori è il repertorio, che viene creato nel corso degli anni con i lavori e con l'esperienza. La conoscenza del repertorio dà la possibilità al montatore di poter usufruire e di scegliere, all'interno del suo repertorio, un suono piuttosto che un altro. Il repertorio e gli archivi del rumorista sono la cosa principale. Senza, questo lavoro non potrebbe neanche esistere.

MASSIMO MARINELLI: Gli ambienti sono tutte le ambientazioni sonore di un film: campagne, arie, venti, piogge, mari, traffici, uccellini. Tutta questa tipologia di suo-

²² Questa considerazione di Paolo Amici è molto suggestiva: non solo perché la metafora del ferro battuto è, per la sua efficacia sintetica, un buon punto di ingresso per una considerazione del rapporto tra la tecnica e l'estetica sonora di un'epoca (ma si potrebbe sostenere fin d'ora che si tratta, a meglio udire, di un'etica del suono). Implica (almeno) una chiave: nel montaggio in moviola, nella tecnica del tempo, il suono non è pura immediatezza, la sua lavorazione lascia delle tracce che non possono essere occultate, che volutamente non lo sono, ed è anzi su questo tratto che si fonda "il calore" del tempo nella memoria degli interpreti. Il processo non è dunque trasparente, è in parte stocastico (alla determinazione delle componenti del suono complessivo contribuiscono abilità, memoria, ma anche il caso gioca un ruolo rilevante), artigianale, nel senso di un oggetto che reca il segno del lavoro (per questo anche si è detto: è un'etica), che non occulta le tracce del suo farsi.

ni fa parte del cosiddetto montaggio degli ambienti. La prima regola per montare gli ambienti è che devi avere una libreria, diciamo un archivio: il rumorista deve avere un archivio molto vasto e che conosce alla perfezione, un archivio il più vasto possibile che è dato chiaramente dall'esperienza di tutti gli anni di lavoro: più lavori hai fatto e più grande sarà l'archivio. Tutto il montaggio degli ambienti ha come prima regola il fatto di avere un archivio che deve essere il più vasto possibile.

PAOLO AMICI: Per la nostra vita e per la sopravvivenza del nostro mestiere più del cinquanta per cento del lavoro è dedicato agli archivi, alla creazione della libreria e al repertorio. Se hai una libreria completa, raccolta in anni di lavoro, puoi fare determinati tipi di film, se non ce l'hai non li puoi fare. La nostra società, che raccoglie la libreria e gli archivi di più società, e dunque archivi che hanno più di cinquant'anni, ha uno dei repertori più vasti esistenti oggi. Puoi immaginare che repertorio è stato raccolto in anni di lavoro. Su nastro, intendiamoci, si tratta di repertorio su nastro, relativamente vecchio, ma ci sono certe cose che suonano meglio con i metodi di registrazione vecchi, in mono, con i microfoni del tempo, che non con le tecniche di oggi con i registratori digitali HD²³. Quindi è un patrimonio che in Italia hanno pochissimi: un'Alfa Romeo del '66, tu ce l'hai, la sirena della polizia prima del 1980, tu ce l'hai: qualsiasi suono a partire dagli anni Cinquanta/Sessanta, quando è cominciata l'attività di Renato Marinelli, sino ai nostri giorni, negli archivi c'è tutto.

ITALO CAMERACANNA: Oltre ai rumori sala e alle valigie, gran parte della gavetta per me era cominciata con il repertorio. Renato un giorno mi diede un registratore²⁴: Questo è tuo, disse, portatelo appresso, fai quello che vuoi, quello che ti pare; ma registra bene! Tutto quello che si registra deve essere usato sempre, e deve essere usato sempre per tante cose; ricordati che non devi parlare quando registri... Mi ha insegnato da zero tutto quello che c'era da sapere. Lui aveva questa passione per registrare i suoni, a volte era un incubo, si portava dietro il registratore ovunque, in vacanza... in trattoria, mi ricordo, ogni volta che si andava al ristorante c'era sempre questo registratore acceso, non si poteva mai parlare, ovunque andava c'era sempre da registrare. Era un'ossessione, tutto il giorno; lo spegneva solo quando si andava a dormire. Ovunque andavi con lui c'era sempre il registratore acceso, per poter registrare qualunque cosa fosse interessante e utile un domani per un film. Non poteva nascere un bambino che subito lo registravano: c'era il figlio che faceva

²³ Si riferisce ai registratori digitali oggi comunemente impiegati, come per esempio l'Edirol della Roland.

²⁴ Come ha in un secondo tempo precisato Italo Cameracanna, si trattava di un registratore magnetico da supporti di $\frac{1}{8}$ di pollice (musicassette). Al tempo gli ambienti vengono già costruiti per mezzo delle basette di cui si è riferito in precedenza.

la comunione? Lui registrava l'ambiente del ristorante. C'era la partita allo stadio, si portava il registratore. Andavi a registrare i suoni del mare, il rumore della risacca, le arie, i brusii della gente. Era una malattia e ti contagiava con questa passione. Una volta sono andato a fare i tre giorni al Celio²⁵ per il militare e io, di nascosto, avevo il registratore in spalla; ho acceso il microfono, ed era assolutamente una cosa vietata. Ho registrato anche lì dentro, ho registrato l'interno della caserma. Si registrava qualsiasi cosa capitava.

MASSIMO MARINELLI: Ma l'archivio è solo una parte del lavoro, il resto è l'esperienza, perché più film hai fatto e più sai che per fare un buon ambiente campagna dovrai usare, mettiamo, un'aria con gli uccellini, ma poi dovrai usare degli animali a seconda della campagna, della stagione, dell'intenzione della scena; e quindi questa sensibilità deriva chiaramente dall'esperienza dall'aver montato tanti e tanti film. Ma la prima regola è che un rumorista deve conoscere alla perfezione la sua libreria e la libreria chiaramente si forma con il tempo, si forma con l'accumulo di tutti gli ambienti e dei repertori registrati per i film realizzati dallo studio. Una buona libreria non si può ricavare dai cd di basi sonore che si sono diffusi ultimamente in commercio, perché i cd che sono in commercio hanno un grosso handicap. Primo: non sono ambientazioni italiane; secondo: sono tutte ambientazione di durata molto breve, invece è fondamentale avere un repertorio personale in cui uno va a registrarsi i suoi ambienti, con registrazioni molto lunghe per ogni ambiente perché la grossa differenza tra un ambiente di un cd, che dura due, tre minuti e un ambiente che dura mezz'ora è la ricchezza, è la vita dell'ambiente che hai registrato tu. Con un ambiente che dura pochi minuti rischi un *loop* di alcuni elementi sonori, rischi le ripetizioni. In un ambiente che dura mezz'ora tu hai una varietà di suoni, una varietà di come il suono muta nell'ambiente; e quindi una volta che tu utilizzi quell'ambiente, sarà vivo, non sarà mai ripetitivo. Faccio un esempio: se io registro un'ambientazione di notte in campagna e registro per due minuti, non ha senso perché anche se c'è silenzio quel silenzio cambia ogni minuto, è vivo; come se io debbo andare a registrare un bosco: se mi metto lì due minuti io registrerò sempre quell'uccellino che canta in quel momento: quel canto diventa talmente ripetitivo che poi dà fastidio, sembra una macchietta e non un ambiente. Invece se io registro un bosco, quel bosco avrà l'uccellino che per un minuto farà quel verso, poi arriva il corvo, poi c'è un attimo di silenzio, poi c'è la cornacchia, poi un merlo... allora solo lì, a quel punto, ho un ambiente che comincia a essere buono per una sonorizzazione ben fatta. Poi, è chiaro, gli ambienti vanno di pari passo con il film, nel senso che quando si visiona il

²⁵ Si riferisce ai tre giorni della visita medica di leva, presso all'Ospedale militare del Celio (Roma).

film con il regista è il regista che ti dice che cos'è che vuole dire con quell'ambiente. Quindi anche gli ambienti devono seguire la traccia che dà il regista: non è solo una questione di verosimiglianza, non è detto che un film girato in campagna abbia automaticamente un ambiente campagna se al regista non piacciono gli uccellini; forse vuole un uccellino solo. Oppure per un film girato in città il regista non ama il traffico intenso, anche se c'è traffico, vuole una cosa *soft*, morbida. Per cui diventa fondamentale seguire le indicazioni che dà il regista. Il rumorista deve seguire possibilmente queste indicazioni, non solo per quello che riguarda i rumori in sala e gli effetti speciali, ma anche per quello che riguarda gli ambienti.

ITALO CAMERACANNA: Accadeva alle volte che il regista indicasse lui i posti dove andare a registrare i suoni, questo succedeva per registi che avevano una particolare sensibilità dal punto di vista del suono. Il repertorio si arricchiva anche di ambientazioni ed effetti che la produzione o il regista realizzavano apposta all'estero, dove veniva girato il film. Leone per esempio ci mandò bellissime registrazioni dei treni in America, che conserviamo ancora negli archivi. Su *Uccellacci e Uccellini* [1966], Pasolini stesso ci indicò il posto dove andare a registrare il silenzio e le arie che voleva per il suo film. Disse a Renato: «Se vai sull'Appia Antica, lì troverai il silenzio vero, il silenzio che mi interessa». Erano posti che lui conosceva perché aveva l'abitudine di fare queste lunghe passeggiate. E con Renato andammo: ed era una campagna aperta, silenziosissima, senza alberi, molto brulla, un suono molto particolare, un ambiente aperto, ma molto silenzioso, lontano dalla città, non c'erano uccellini perché non c'erano alberi, era tutto prato, e allora sentivi questo silenzio sonoro, vivo. Sull'Appia Antica tornammo con Renato perché, avevamo visto, in quel silenzio passavano i treni, sulla ferrovia. E tornammo con il Nagra a registrare degli ambienti con dei treni in lontananza, bellissimi. [...] Ogni occasione era una possibilità. Io la sera andavo con qualche amico a registrare i tram di notte, perché di notte si registra meglio, perché il traffico è molto scarso; andavo a registrare la fontanella di notte, il mare di notte e tutte quelle cose che potevano servire un domani. [...] Nel '68, quando ci spostammo in via di Villa Patrizi, a Piazza della Croce Rossa c'era il Ministero dei Trasporti, e nel '68 un giorno sì e un giorno pure, c'erano sempre i cortei che partivano: il Sessantotto era, era il Sessantotto! non ti dico che cos'era; e tutte le manifestazioni partivano da là, praticamente davanti al nostro studio. E di tanto in tanto, quando capitava, andavamo a registrare i cortei, registravamo gli slogan, le voci, i brusii della folla. Dovevi sempre andare a rubare i suoni interessanti. Non dovevi mai farti vedere con il registratore così, perché altrimenti, primo s'azzittavano tutti, e poi a quel tempo subito qualcuno veniva a chiederti cosa stavi facendo, ti scambiavano per un giornalista e ti rovinavano la

registrazione. Allora facevi finta di niente, non guardavi nessuno, con il registratore a tracolla – e non potevi nascondere, erano tredici quattordici chili di registratore sulle spalle – giravi per la manifestazione facendo finta di niente, ti mettevi con il microfono così, facendo finta di camminare e rubavi. Ma a quel tempo, poiché il repertorio in quegli anni era in via di formazione, ogni suono che non avevamo era un'occasione: c'era un registratore sempre acceso. Arrivò un temporale incredibile a via di Villa Patrizi: uscimmo dallo studio di corsa sotto il diluvio e andammo a registrare. Arrivava un temporale in campagna, lontano dalla città? Subito a registrare perché quello era un temporale buono, per esempio, per un film in costume senza traffico cittadino. [...]

Su tutti i nastri di quegli anni c'è incisa la mia voce da ragazzo. Nel repertorio ci sono tutti i suoni di Roma e di altre città di quegli anni; e il lavoro di arricchimento del repertorio è continuato da quegli anni su ogni film, perché ogni film è un mondo sonoro a sé stante, ci sono cose nuove che non sono in repertorio e che è necessario andare a registrare. [...] All'inizio avevamo un Uher, il primo Nagra [era il Nagra III] riuscimmo ad acquistarlo solo nel '67, '68. Agli inizi usavamo registratori che ci metteva a disposizione la produzione, gli stessi che usavano i fonici di presa diretta del film, come il Maiac, che era un apparecchio un pochino più grosso, una specie di valigetta, con una carica a manovella, pensa. Dovevi caricarla più volte e una volta che iniziavi la registrazione avevi quattro o cinque minuti di registrazione senza problemi, ma non molto di più. Per questa ragione i fonici abbandonarono quasi subito il Maiac, perché se capitava una scena un po' più lunga non avevi abbastanza autonomia. Tutti gli effetti del film *Il sorpasso* [1962, di Dino Risi], per esempio, incluso il clacson dell'Aurelia 2500, furono fatti con il Maiac. [...]

Gli ambienti

MASSIMO MARINELLI: A seconda del tipo di film e soprattutto per certi generi come l'horror e la fantascienza ci si allontana dalle ambientazioni realistiche e bisogna inventare; e questo vale per tutte le fasi, addirittura per i rumori sala, che è sempre la più realistica delle fasi, ma anche qui, per certi tipi di film, si usano accorgimenti particolari: certi generi hanno i passi più pesanti, si usano stoffe più pesanti, i passi, i vestiti suonano di più, quindi nel caso di film particolari è chiaro che i suoni possono diventare assolutamente protagonisti. Il rumorista deve seguire le indicazioni del regista, ma spesso è il rumorista a suggerirle, è il rumorista l'esperto di ambientazioni e a seconda del senso della scena può suggerire che cosa mettere, rondini se è primavera, corvi se è autunno (per fare un esempio classico). Poi è chiaro, noi essendo lavoratori italiani, lavorando in Italia, abbiamo repertori italiani e cono-

sciamo bene le ambientazioni italiane: abbiamo le cicale italiane, non abbiamo le cicale tropicali per esempio, la libreria si forma con i suoni dei vari paesaggi italiani. Ti può capitare di lavorare su un film straniero, e per esempio a noi è capitato con *I Romanov* [*Romanovi: Ventsenosnaya Semya (I Romanov: Una Famiglia Imperiale, 2000, di Gleb Panfilov)*]. Era un'ambientazione totalmente sconosciuta per noi. Questi boschi sempre innevati, dalla presa diretta sentivamo un'aria con pochissimi uccellini, quasi niente; tutti i suoni che avevamo noi suonavano troppo rispetto a quell'ambiente rarefatto. Eravamo in difficoltà e abbiamo chiesto al regista e alla produzione di aiutarci, in questo senso: o noi andavamo in Russia a registrare un po' di ambienti, oppure un fonico di presa diretta russo registrava là gli ambienti e li mandava a noi per la sonorizzazione, e così è stato. Sono arrivati i DAT con registrazioni di boschi russi e assolutamente il regista era contento, conosceva quel suono, riconosceva il canto dell'uccellino russo, sentiva che quel sonoro era quello giusto, che era aria di casa sua. Anche i parchi, ci hanno mandato: hanno un sonoro totalmente diverso dai nostri parchi, un'aria di fondo con pochissimi elementi, quasi in silenzio, quindi totalmente diverso dal parco che avremmo usato noi, con in lontananza il rumore del traffico, con i bambini che giocano. Sono arie che suonano in maniera completamente diversa.

ITALO CAMERACANNA: La creazione del repertorio e degli archivi è continua, da una parte perché cambiano i microfoni, la qualità del suono, gli impianti: oggi il tipo di sonoro che si usa al cinema suona in un altro modo, il suono si è aperto progressivamente. E dall'altra perché cambiano i suoni stessi. Le macchine di nuova generazione per esempio, fanno tutt'altro rumore, altro sonoro dalle macchine degli anni Settanta e Ottanta: altra carburazione, altre marmitte, motori più silenziosi, che girano a regimi più alti. Il rumore degli sportelli, qualsiasi cosa, il rumore delle ruote. Le stesse ambientazioni sono molto cambiate: una volta i traffici erano più rarefatti, oggi un traffico è molto più compatto, un'aria molto più piena. Ma la ripresa sonora è il punto chiave: una volta si registrava tutto mono, le tecniche attuali hanno molto più campo, più ampiezza del campo sonoro, che può assimilare molte più cose, più dettagli del paesaggio. Cambia il mondo sonoro e cambia la tecnologia, che comunque è oggi molto più agevole rispetto a fare gli ambienti con il Nagra e con i nastri, come un tempo.

MASSIMO MARINELLI: Gli ambienti fatti bene devono essere dinamici e non statici: un ambiente statico – e cioè che non ha movimento di suono – non ha resa, non è un ambiente fatto bene. L'ambiente dinamico il più delle volte non si realizza con un solo ambiente, ma con la composizione di vari ambienti. Facciamo un esempio:

posso rendere dinamico un porto aggiungendo all'ambientazione base, per esempio, dei gabbiani lì dove non ci sono, aggiungendo dei movimenti di acqua, come uno sciacquettio vicino dell'acqua dove non c'è, mettendo una sirena in un punto per costruire la profondità dell'ambiente, oppure il passaggio di un peschereccio con una sirena; dunque tanti elementi che possono arricchire un ambiente che da solo sarebbe statico, e che definiscono le coordinate del paesaggio, che danno il punto d'ascolto²⁶, che naturalmente dipenderà anche dalla scena: l'acqua vicina, i gabbiani in alto, la sirena lontana, il passaggio del peschereccio. Nei cambi di ambiente o nei passaggi di tempo in uno stesso ambiente, il fatto che il paesaggio sia dinamico è importantissimo: tante volte un elemento che ti entra di impatto su un campo ambiente dà allo spettatore l'idea che hai cambiato ambiente, o che hai cambiato tempo all'interno di una stessa scena. Per esempio: una sirena montata al cambio quadro sul porto ti dà subito idea che stai al porto prima ancora di vederlo, per cui molte volte non è solo la dinamicità, ma anche il ritmo e i punti – i momenti in cui vanno inseriti questi elementi – sono importanti, la scelta del punto della scena in cui va inserito questo elemento. Se io ho un primo piano di uno che sta su una collina e guarda la pianura, io avrò un vento su di lui e quando andrò in pianura avrò un ambiente senza vento. Quell'elemento aggiunto del vento sulla collina mi dà la sensazione che sto dal punto di vista dell'uomo che sta sulla collina; e basta un elemento in quel caso: il vento²⁷.

²⁶ E che dunque, lavorando i suoni di un paesaggio per progettare un punto di ascolto, contribuiscono alla fondazione di uno sguardo.

²⁷ Nella costruzione degli ambienti, le modellizzazioni dello spazio narrativo operate dal suono sono spesso profonde, ma implicite, appartenenti all'ordine di inferenze drastiche (Carolyn Abbate, *Music-Drastic or Gnostic*, «Critical Inquiry», 3, 2004). Particolarmente rappresentativo l'esempio che segue, cui si è potuto assistere durante l'osservazione sul campo; e ancor più rappresentativo, se vogliamo, perché testimonia di un momento di lavoro ordinario (peraltro su una produzione televisiva non eccelsa quanto a qualità, per usare un eufemismo). Per la serie TV *Rex* (2010) Fabrizio Quadrolì è al lavoro nella costruzione dell'ambiente per una scena in cui uno dei personaggi è in coma in una camera del reparto di terapia intensiva e riceve la visita del padre. Fabrizio cerca nell'archivio digitale dello studio un'aria adatta alla scena, ascoltando e scartando una a una le "arie ospedale" disponibili. Nella stanza fa ingresso Italo Cameracanna e insieme si comincia a discutere quale possa essere l'aria adatta per la situazione. La discussione è brevissima, ma sorprendente per l'efficacia con cui la scelta è operata. Italo rileva in primo luogo che il padre deve essere oggetto d'empatia, e da qui discende la scelta dell'aria: l'ambiente deve essere leggero, i suoni dell'ospedale che filtrano nella stanza devono essere lontani, "come arrivassero da un altro mondo"; respiratori e monitor medici dovranno essere appena accennati, in più non è l'aria ospedale quella giusta (troppo caratterizzata, riconoscibile, tutto sommato consueta); "piuttosto un'aria museo, un'aria che suoni molto più vuota", che descriva – volendo interpretare con una nostra inferenza la scelta poi operata – uno spazio ancora più interno in quel mondo, e che postuli, nel suono, un silenzio che è primariamente il luogo di un'assenza. Una volta completata la scena, spulciando tra le arie museo dell'archivio, nulla si rivela in effetti più efficace. Si è optato per un'aria da museo di storia naturale, per intenderci. Quell'aria interroga il silenzio, quasi contenesse la chiave di uno straniamento (per coglierne il drastico, e dunque il valore paradossale, di ossimoro, di quel silenzio, bisogna immaginare di entrare nella stanza della balena, quella con

ITALO CAMERACANNA: Man mano che fai questo lavoro, sia i rumori sala che l'attenzione in genere ai suoni e alla registrazione del repertorio, l'orecchio cambia e stai attento ai suoni in modo diverso: quasi tutte le volte che sento una cosa particolare, che fino a quel momento non avevo mai sentito e che mi incuriosisce, magari il giorno dopo faccio in maniera di capire cos'era quella cosa, di andare subito a ricercare da dove arriva quel suono, perché sono sonori che durante l'arco della vita ti capitano una volta e magari li prendi al volo per poterli mettere in repertorio in libreria, per poterlo poi sfruttare quando dovesse capitare per un film. Per esempio ricordo che avevamo una volta un motorino, un vecchio Ciao che non veniva mai usato, perché per metterlo in moto faceva tutto un rumoraccio, una specie di *ciuffe ciuffe*, ma proprio per quel suono lì l'avevamo sempre tenuto da una parte. E un bel giorno ci è capitato un film dove c'era bisogno di un motore comico. Immediatamente ci siamo ricordati di questo motorino che avevamo in ufficio, l'abbiamo rimesso su, rispolverato un pochettino e abbiamo registrato l'avviamento di questo motorino assieme al suono di un altro motore, perché la scena voleva un motore comico di una macchina, non bastava solo il motore di un motorino; ma con questa aggiunta di *ciuffe ciuffe*, di motorino comico, è venuto fuori il suono giusto per la scena e al regista piacque molto. Ogni film richiede la registrazione o la creazione di nuovi suoni in questo modo. In *Per grazia ricevuta* (1971, di Nino Manfredi), Manfredi voleva un motore comico per l'auto di Zi' Checco [il personaggio interpretato da Tano Cimarosa]. Ci ricordammo di questa vecchia Fiat 1100 di un nostro amico elettricista, gliela chiedemmo in prestito, togliemmo una candela in modo che il motore, che già di suo non è che fosse uno splendore, battesse ancora peggio. E mentre registravamo Renato passava una forchetta sul cofano, sul lato interno, creando tutto uno stridore come di frizione, ed ecco fatta l'auto di Zi' Checco.

MASSIMO MARINELLI: Con *aria* e con *vento* si definiscono cose diverse: le arie, dal punto di vista del montaggio ambienti, danno il luogo in cui ci si trova. Un esempio: io posso avere un'aria che va bene per il mare, quando sto al mare e ho un mare in campo lungo. Attenzione che non è vento, ma è aria. Poi posso avere un'aria che va bene per la montagna, e che di nuovo non è un vento, è un'aria, una apertura di suono: l'aria è un campo sonoro, un'apertura del suono. Il vento è molto più specifico, è un suono più

i fanoni). Similmente, per un gran numero di esempi, abbiamo potuto assistere a ragionamenti, o più frequentemente a scelte condotte dall'istinto che portavano il suono a contribuire in maniera sottile, ma pervasiva, alla costruzione dello spazio narrativo: frequentemente (ma verrebbe da azzardare: sempre se il suono è "ben fatto") i protagonisti della vicenda attraversano sonosfere spesso cariche di modellizzazioni culturali, tanto potenti quanto implicite, che per la natura stessa del suono si presentano come oggetti celibi, resistenti all'inferenza di un "sublime crittografico" (Carolyn Abbate, *Music-Drastic or Gnostic*, cit. p. 525 e passim), ma drasticamente inclini, e come, a una produzione di senso.

definito, perché il vento può essere per esempio a folate o sibilato, o un vento tempesta, un vento leggero, ma c'è comunque sempre un elemento forte dal punto di vista sonoro. L'aria non è definita, è solo una apertura di suono. L'aria raramente si usa da sola, l'aria si usa sempre con elementi aggiuntivi. Ho fatto l'esempio del vento in montagna: io ho un'aria per un altopiano, ma poi ci devo mettere un vento affinché sia completo il montaggio dell'ambiente, a quel punto posso dosare l'importanza, l'incidenza che il vento ha sull'aria o viceversa, aumentare più l'aria e diminuire il vento, o aumentare il vento e diminuire l'aria a seconda del tipo di sensazione sonora che voglio dare. Aria è il termine con cui tutti definiamo la presenza dello spazio nell'ambiente. Spesso per esempio il fonico di mix può dire al rumorista: su questo esterno mi manca un po' d'aria, mi aggiungi un'aria? Non ti dice aggiungi un vento, ti dice aggiungi un'aria. Gli archivi da questo punto di vista devono essere molto vasti, io nello *storage* ho una cartella della mia libreria venti, che è la cartella generica. Aprendo quella cartella poi trovi tutte le categorie: aria deserto, montagne, campagne, pianure, praterie; e poi i vari tipi: a folate, leggero, sibilato, vento foglie... Vento pini è un suono, vento pioppi è un altro suono, il vento fra le canne ha un altro suono ancora, il vento tra le palme ha un altro suono; il vento d'inverno è un vento sibilato, vento freddo, il vento d'estate è un vento caldo, quindi è un vento... come con un sonoro più corposo. Poi ci sono i venti che vengono dalla storia del cinema, per esempio il nostro studio storicamente ha fatto tutti i venti dei film di Leone e il vento Leone è un vento composto da vari venti, lo riconoscono tutti. Abbiamo una cartella con i venti Leone e quella a volte la usiamo per costruire altri venti. Su *Baaria* [*Baaria – La porta del vento*, 2009] per esempio a Tornatore piaceva tanto il vento Leone, ma continuava a dire: Io non posso usare quel vento, non posso... allora abbiamo costruito un nuovo vento, che abbiamo chiamato vento Tornatore, che è costruito da tanti venti in 5.1 e che dentro ha anche alcuni venti Leone: il film inizia con questo vento sui titoli in nero e quello è il vento Tornatore, che dentro è fatto anche con il vento Leone.

ITALO CAMERACANNA: Recentemente abbiamo avuto la possibilità di recarci in Sicilia, per *Baaria* di Tornatore e per il film il lavoro è stato molto dettagliato: abbiamo cominciato con l'uliveto, registrando il suono della battitura delle olive, con i battitori che battono con le canne per buttare giù le olive; poi abbiamo registrato il rumore degli scanatori, che sono delle tavole enormi dove le donne siciliane fanno la salsa di pomodoro e che fanno poi seccare al sole per fare i pomodori tipici (che sono buonissimi); poi abbiamo registrato le varie campane, abbiamo registrato la sera tardi per via del traffico, per cui questi cittadini di Bagheria alla sera si sono sentiti suonare le campane a festa che di solito suonano la domenica, e si sentiva la gente là sotto, che noi vedevamo da su, dal campanile, che diceva: Ma che sta a succedere,

per carità! Io stavo lì sopra dove ci sono le campane, a dirigere cosa doveva fare il campanaro che era venuto apposta da Palermo. Poi abbiamo registrato la fontana, abbiamo registrato i carretti siciliani, i traini, abbiamo registrato la mola, l'arrotino, le cave di pietra di tufo, il rumore delle pietre che battono contro le rocce.

PAOLO AMICI: Abbiamo fatto accendere la fontana di Bagheria a mezzanotte e mezzo, per evitare i rumori di fondo del traffico. La fontana di Bagheria di oggi è molto diversa da quella che poteva essere una volta, perché una volta aveva solo una bocca che buttava acqua, adesso ce ne sono un sacco, troppe. Allora ci siamo posti un problema: come facciamo a dare a Tornatore il suono di quella fontana? Con dei picconi abbiamo chiuso dieci bocche della fontana e abbiamo fatto funzionare solo la bocca centrale e il suono che veniva fuori, con il riverbero della piazza, era più vicino al suono della fontana antica.

MASSIMO MARINELLI: Forse il suono più suggestivo è quello che abbiamo chiamato "Ambiente Limonaia", dove si incartavano i limoni: venivano caricati su delle casse e queste casse venivano messe sul vagone del treno, perché proprio attaccato alla fabbrica c'era il treno che partiva e portava i limoni nei vari posti. Questo sonoro qui, non credo che esista da nessuna altra parte. Abbiamo dovuto portare l'elemento base, abbiamo dovuto portare le carte veline per incartare i limoni, perché altrimenti quel suono non poteva essere riprodotto. Abbiamo usato la carta velina che ci ha dato la produzione, solo quella, perché era particolare, faceva un rumore particolare. Abbiamo dato i fogli di carta velina a quei signori che incartano i limoni – ne incartano cinquanta ogni tre secondi, come fanno non lo so – e abbiamo dato una mano per fare massa ed è venuto fuori questo suono che non esiste da nessuna altra parte.

Il rapporto con la regia

ITALO CAMERACANNA: Tornatore ha un orecchio, che nessuno di noi arriva a certe frequenze, ma lui le sente. È incredibile, è di una sensibilità acustica incredibile, su certe frequenze, dove io non arrivo o per lo meno non mi concentro a sentire quelle cose, lui ci arriva subito. E poi ha memoria per i suoni, che è una cosa importante: si ricorda di aver registrato una parola di un brusio di una signora di un turno alle due di notte di sei mesi fa, ha una memoria spaventosa, maniacale addirittura, è impressionante: ma come fai a ricordarti, su trecentocinquanta turni di brusio o di doppiaggio, quella parola che ha detto, che ne so "amore" invece di "tesoro"... lui se lo ricorda.

PAOLO AMICI: Il rapporto con il regista? è molto semplice: se il regista è convinto ed è sicuro del prodotto che ha girato l'audio si sposa molto bene con le immagini, ma se il regista stesso è insicuro del prodotto, la situazione non andrà bene e il suono difficilmente va a coprire le immagini e a salvare il visivo. Le cose si devono sposare bene insieme: visivo e sonoro. Quando giri le scene devi sapere che il sonoro deve essere in quel modo, quello è il vero regista: quando gira ha già in mente quello che sarà il prodotto finale del suono. La scena te lo deve suggerire e tu devi fare da interprete sonoro del suono che lui ha in mente, dell'immaginazione sonora del regista. Prima di iniziare la fase lavorativa devi avere un bel colloquio con il regista, devi vedere il film assieme, decidere la linea sonora del film insieme al regista, capire cosa vuole avere lui dalla scena. Ti deve suggerire, non so, che a questo punto dobbiamo colpire gli spettatori con i suoni in un determinato modo, con determinate emozioni. A volte ci sono i registi che sono insicuri di quello che già hanno fatto, la scena non è sicura, segui la tua interpretazione e rischi che il suono che hai fatto non piaccia. Non piace il lavoro che hai fatto tu, ma non sanno neanche loro cosa vogliono e non ne esci, a volte non ne vieni a capo; quindi cominci con discussioni e si crea un clima molto brutto in sala mix: il regista comincia a fare e a disfare, prova diverse situazioni sonore, ma alla fine il risultato non lega con l'immagine, perché è il regista che non sa cosa vuole dal suono. [...] Ogni regista deve avere la sua linea sonora. Se il regista è sicuro allora segui la linea che ti dà, fai da interprete della scena sonora che vuole costruire, e in tanti anni di esperienza con un regista capisci che lui il sonoro lo vuole in un modo piuttosto che in un altro. Ti faccio un esempio: per Martinelli adesso sto facendo *Barbarossa* [2009], siccome lavoro con lui dal suo primo film, da quando avevo 19 anni, e ora ne ho 37, tanti anni che conosco Martinelli e so già che linea sonora ha in testa per i suoi film. In tanti anni di lavoro so già che lui lavora con suoni di impatto, cattivi, aggressivi, molto forti, volume alto: questa è una linea sonora che mantieni con lui, ma con altri tu sai che devi fare dei suoni leggeri, dolci, le linee cambiano, l'impatto è un altro, da regista a regista. *Baaria* di Tornatore: altra linea sonora, cura maniacale, la scena deve essere piena di suono, satura, piena di dettagli lavorati di fino, vuole che si senta ogni cosa. Se lavoro con lui so che dovrò curare tutto, tutto, dal piccolo semplice effetto, all'uccellino che cinguetta, alla foglia che cade, tutti i dettagli con lui si devono sentire. All'opposto, altri lavorano più all'americana, con un suono più classico; i suoni devono essere meno pieni, si devono sentire solo poche cose, suono per suono. Ultimamente per esempio ho fatto un lavoro televisivo in due puntate, un western con Terence Hill [*Doc West*, 2009 di Giulio Base e Terence Hill], e Terence ha curato il suono insieme a noi. Suono per suono, facendo uscire quella semplice cosa che si vedeva. Solo quello,

quello, quello, e ti posso dire: un prodotto finale molto ben fatto dal punto di vista del suono; non è stato un lavoro sull'ampiezza di suoni, sull'ampiezza dei campi o sul suono spettacolare, ma sul semplice suono. Con lui si lavora a dettaglio: quello che vedi sonorizzi, stop, con un piccolo fondo dietro. Voleva un disegno del suono nel vecchio stile western. E infatti se ascolti bene i suoni usati per *Doc West* sono gli stessi, identici suoni usati per *Giù la testa*, *Per un pugno di dollari*, *C'era una volta il west*: gli stessi suoni dei film di Leone, con gli stessi rumoristi di sala che lavorarono con Leone, che quindi fanno le scarpe che dovevano utilizzare, che ferraglie dovevano usare, che intenzione metterci nei passi; così come io agli speciali, io so gli spari, i sibili e i cavalli che vanno per quei film, e chi fa gli ambienti sa i venti e le arie che deve fare per avere quel suono classico. Se tu senti quel suono fatto oggi, fatto un anno fa, e lo confronti con un western fatto trent'anni fa, senti che sono gli stessi, identici suoni. Oggi i cavalli quasi sempre si montano come speciali, ma lì qualche cavallo invece Terence l'ha voluto fare in sala rumori, con le noci di cocco fatte da Italo in sala, che gli danno al cavallo il sapore dell'epoca, come li facevano una volta, che tu senti questo suono classico, meno realistico, del vecchio cinema.

ITALO CAMERACANNA: Una sequenza difficile che abbiamo fatto recentemente è sul film di Tornatore, *Baaria*. Tutti nel paese sono scesi in piazza a protestare, perché hanno ammazzato dei contadini, c'è stata la strage di Portella delle Ginestre e allora c'è questo corteo che cammina in silenzio, nella polvere. Per la scena, Tornatore voleva una sequenza in cui si sentissero tutti i passi, centinaia di passi: non c'è musica nella sequenza, forse solo un timpano, un tamburo. In tre, io, Enzo e Riccardo, abbiamo fatto varie registrazioni e varie piste, che sono state riversate insieme con vari *pre-mix* di un certo tipo e cioè: prima tolta la prima pista e messa in un certo sincrono e poi tolta la terza pista e messa in un altro sincrono in modo tale da dare diverse sonorità, mai unite tra loro, per poter assommare le varie piste; e quello è stato molto impegnativo dal punto di vista tecnico. Andavano fatti tutti i campi sonori, della folla in primo piano, della gente che cammina in fondo al corteo. Tornatore voleva che quando la macchina da presa va a scoprire dall'alto tutto il corteo, si andassero a sommare tutti questi suoni: farli venire su primo piano piano, e poi diventano tanti passi, solo passi, centinaia di passi: è una scena molto bella.

PAOLO AMICI: Si lavora bene se c'è un buon *feedback*, il regista viene qua, si guarda un rullo per vedere qual è l'idea di sonoro, l'impronta, per capire se la strada è quella giusta. Ora sto facendo le due puntate di De Angelis, *Gli ultimi del paradiso* [2010] e sono arrivato a mezz'ora della prima puntata. Tra due giorni viene qui il regista, in sala controllo, si mette con me che gli faccio ascoltare assieme i primi venti minuti e già da

questo si capisce quale sarà il sonoro del film, lui capisce l'impronta sonora. Attenzione, abbiamo già avuto un incontro con lui prima, ci ha detto quello che voleva e quindi ci ha detto, per esempio su questo film: curate bene i camion. Dal primo incontro lui vedrà se la linea sonora è quella che abbiamo discusso insieme, se abbiamo realizzato quello che voleva, se qualcosa non va; mi dirà se questo camion è troppo grosso, troppo pesante, ci ho ripensato lo voglio più leggero, più liscio. E da questo *feedback* che ci darà, andiamo avanti sugli altri rulli e il sonoro viene fuori così.

ITALO CAMERACANNA: Tra tutti, Leone è quello che ho più nel cuore, che mi è rimasto più impresso, assolutamente, è un personaggio unico perché ti dava una carica incredibile. Su ogni film arrivava e diceva: Ti ricordi quello che è successo con il film precedente, quello che abbiamo fatto, come abbiamo lavorato su quel film? Ecco: scordatelo! Questa è un'altra cosa hai capito?

Così ti caricava, ti sentivi coinvolto nel lavoro che se dovevi dare cento gli davi cento e uno, davi il massimo che potevi, sapeva come caricarti. Ti raccontava, ti faceva capire, ti imprimeva quelle sensazioni che capivi benissimo quello che desiderava, quello che voleva. È stata un'epoca fortunata, abbiamo potuto lavorare con i registi più grandi che c'erano allora e me ne potrei dimenticare qualcuno: Leone, Fellini, Visconti, Petri, Damiani, Zurlini, Risi, Rosi, Monicelli e tanti altri. Me ne scordo qualcuno sicuramente, ma sono tutti quei registi di una volta, che hanno fatto il cinema italiano. Anche perché bene o male una volta gli studi erano pochi, non c'erano tanti rumoristi, e Caciuoottolo e Marinelli facevano da soli l'ottanta per cento del cinema italiano. Il lavoro che arrivava a noi era infinito e passavi da Petri a Monicelli... un giorno stavi con Fellini, il giorno dopo con Visconti, porca la miseria! dico Damiani con Zurlini, magari lo stesso giorno c'avevi. E tutti avevano conoscenza del lavoro tuo, ti lasciavano molto, molto spazio e quello era molto importante: ti davano la possibilità di provare tu intanto la soluzione al problema, e poi eventualmente si prendevano, diciamo così, insieme, le scelte per l'eventuale rifacimento di una cosa o di una scena che non andava. Nessuno, voglio dire nessuno, imponeva le scelte, neanche il più grande regista. Ti dava la possibilità di avere intanto tu quella estrosità e sensibilità che potevi dare alla scena, al film, poi magari migliorata in qualche cosa, dove aveva bisogno di essere migliorata, ma si migliorava insieme. [...]

Risi era simpaticissimo, sempre scherzoso, sempre allegro. Fellini aveva le sue abitudini, si metteva lì dietro mentre tu lavoravi e faceva i suoi disegnini, faceva le sue cose. Aveva un rapporto con noi molto libero, ti faceva lavorare e poi lo controllava: miglioriamo qui, facciamo qui, facciamo là. Aveva le sue attenzioni. Visconti... una persona di un livello culturale enorme, lui si avvicinava soltanto, ti spiegava il film

che voleva, lo si vedeva insieme, si prendevano gli appunti e poi quando avevi finito lo controllavi insieme a lui e ti diceva cento volte grazie, ti ringraziava cento volte, come se gli avessimo fatto un favore noi a fargli il film!

MARCO MARINELLI: La ragione per cui si sceglie una o l'altra specializzazione, se fare ambienti, speciali o rumori sala, dipende anche molto dal carattere della persona. Nel mio caso ho cominciato a venire in studio già dall'età di quindici, sedici anni e vedendo le difficoltà di fare i rumori in sala, avendo una tipologia di caratteristiche che non mi permette di entrare in contatto tanto tranquillamente con il regista; poiché spesso vedevo che il regista, al tempo, stava in sala dietro al rumorista, e spesso poteva essere un tipo fumino, come si dice da noi, e non di rado poteva essere anche oltraggioso nei tuoi confronti, molte volte si alzava la voce, c'era una tipo di atteggiamento abbastanza spavaldo, bisognava saper rispondere a tono e io non ho il carattere per poter rispondere a tono senza andare nel volgare, per saper tenere un atteggiamento paritario; su questo aspetto manco di questa caratteristica per avere un dialogo con il regista testa a testa. Ci sono dei personaggi che nel corso delle esperienze di lavoro che abbiamo avuto negli anni, dei personaggi che, assolutamente... persone a cui andrebbe risposto male e finché sei nel montaggio ti puoi ancora salvare, puoi rispondere a tono nei pochi incontri con la persona; ma, al tempo, se avevi una esperienza di sala diretta, tutto il confronto era immediato, continuo, stressante. Mio padre per tipologia di carattere, per sua indole, aveva la risposta pronta; aveva quel suo carattere di trasteverino, era cresciuto così, con questo tipo di rapporti: avere sempre il regista alle spalle, sempre questo esame continuo, sempre con persone di una levatura... Leone, Fellini, Rosi, Risi. Le prime volte che vedevo queste cose, a quindici anni, io ci pensavo e dicevo: saprò essere all'altezza di rispondere senza essere sgarbato, senza perdere la pazienza. E alla fine ho optato per un lavoro di montaggio degli effetti sonori, non perché fosse più facile, ma perché è un lavoro più solitario, di scelta dei suoni, più tranquillo.

ITALO CAMERACANNA Avevo da poco cominciato e capitò di fare il film *L'eclisse*, di Antonioni [1962]. Era una domenica e allora facevamo la sala all'International Recording. Inizia il film e vediamo il primo rullo, con questa bella prima sequenza molto rarefatta, con la Vitti che a un certo punto nel silenzio prende un quadruccio in mano e lo poggia sul tavolo. Io e Renato sul nostro tavolo avevamo i nostri oggetti, tutti preparati e Renato quando è il momento prende un oggetto e fa la poggia. Si ferma la registrazione, s'accende la luce ed entra l'aiuto regista e dice: Ma come l'hai fatto Marinelli, questo rumore? Si sente che non è legno.

Allora stiamo fermi più di un'ora a cercare un oggetto che andasse bene a questo

aiutoregista per fare la poggia di questo quadruccio. Ma qualsiasi cosa che facevamo era sbagliata, senti questo senti quello, nessuna cosa andava bene. A un certo momento entra in sala l'aiutoregista con una palanca lunga tre metri, dicendo che la poggia andava fatta con questa palanca. E allora ricordo che Renato gli disse: Scusa ma, con 'sta palanca che ce voi fa'? Ma come la poggia sul tavolino sta palanca, ma che senso c'ha: è solo la poggia di un quadruccio, un quadruccio, piccolino. Quello risponde: Sì, ma almeno questo è legno! Insomma, morale della favola arriva a mezzogiorno e non avevamo fatto che una piccola parte del primo rullo, il fonico dice: Bene signori, allora buon pranzo, ci vediamo alle due. Renato mi fa l'occhietto a me: «Prendi la roba, che se n'annamo». Metto in macchina le valigie, usciamo, e non ritorniamo più. Telefonano a casa di Renato, e allora Renato con calma gli spiega: «Vedete, non è il caso di continuare un film in questa maniera, un turno interno per una poggia di un quadruccio, non si può lavorare come pensa di fare quello, il suono non si può fare così». Insomma, morale della favola, la produzione convince Renato a tornare sul film e noi sì, ci siamo tornati, ma l'aiutoregista in sala con noi non ci ha mai più messo piede!

MASSIMO MARINELLI Era perché mio padre dava il cento per cento, sempre, sia che era il film di Antonioni, sia che era il film dell'ultimo venuto. Sul lavoro era una persona non seria, serissima. E proprio per questo non accettava quelli che giocavano. Lui amava molto i registi che apprezzavano il suo lavoro dal punto di vista artistico, come Rosi, Leone, Fellini, che non davano risalto soltanto alla tecnica, alla bravura tecnica, ma al valore artistico della professione; che ti lasciavano libero di fare, perché sapevano: il tuo lavoro poteva dare un contributo artistico al film. Uno di quelli che aveva la massima stima di Renato, massima, era Mario Monicelli. Mario ci chiamava per vedere il film, poi noi gli facevamo il film e ci si rivedeva solo alla fine del lavoro, che Mario non ne aveva mai sentito nemmeno un passo. «Io mi fido di quello che fai», gli disse una volta a mio padre, «non ti devo dire io quello che devi fare».

Fu toccante quando Monicelli venne al funerale di mio padre, l'unico regista che venne al funerale di mio padre fu lui. Venne persino in chiesa. Lui, che non è nemmeno credente, che più ateo di lui non si poteva, venne in chiesa, per l'amicizia che aveva con mio padre.

Una questione politica

La nascita della associazione dei rumoristi italiani risale a qualche annetto fa²⁸ e

²⁸ Il nome completo dell'associazione è ACS: Associazione Creatori Suoni, nata nel 2005. Prima dell'ACS è esistita l'ARI, Associazione Rumoristi Italiani, fondata nel 2000. Il presidente dell'ACS è dall'atto della fondazione lo stesso Massimo Marinelli.

devo dire che è stato un evento per una categoria che è sempre stata una categoria un po' individualista, nel senso che il rumorista nasce come professionista che lavora per conto suo e quindi non ha bisogno di mettersi in società con nessuno, perché lui il lavoro suo lo sa fare, e quello fa. Man mano che passa il tempo questo lavoro si è evoluto, per cui i rumoristi hanno iniziato a crearsi una serie di collaboratori agli speciali e agli ambienti, sono nate via via le società e oggi a Roma gli iscritti sono molti (praticamente quasi esclusivamente a Roma). Attualmente sono iscritte quasi cinquantaquattro persone che, ripeto, fanno parte di vari gruppi di varie società²⁹. In ogni società c'è il rumorista referente che ha costituito la società, poi ci sono i vari collaboratori. L'associazione è stata un grande successo, perché ha cementato una categoria che non ha mai avuto storicamente il senso di appartenenza a una categoria. Ma l'aspetto più importante che vorrei sottolineare è che questo lavoro, che è sempre stato considerato dagli addetti ai lavori (e da noi stessi) un lavoro artigianale, è oggi, anche legalmente, considerato in un altro modo. [...] Questa creatività di cui abbiamo parlato è stata – e questo lo voglio dire come presidente dell'Associazione Rumoristi – è stata sancita con una sentenza del Consiglio di Stato del Gennaio del 2007³⁰, che ha riconosciuto il rumorista titolare di diritti connessi al diritto d'autore. [...] Con la sentenza del Gennaio 2007 è stato riconosciuto che l'attività del rumorista e di tutti coloro che partecipano alla creazione e realizzazione degli effetti sonori è meritevole di essere assoggettata ai diritti connessi ai diritti di autore. Questo che cosa vuol dire? Che non siamo più artigiani, ma artisti. È una parola grossa, ma è così chiaro... come in tutte le attività; facciamo l'esempio del campo musicale: qui da sempre il musicista è considerato un artista. Poi ci sono i musicisti bravi, meno bravi, quelli meno artisti, quelli più artisti; comunque fare musica è essere titolare di un diritto di autore. Chi fa gli effetti sonori, chi è rumorista oggi può dire, dopo la sentenza del 2007, che è titolare di diritti connessi ai diritti di autore. È stato un salto enorme per noi, che ancora stiamo in realtà navigando in questa situazione. Ci stiamo attualmente confrontando con la SIAE e altri istituti per capire bene come deve essere gestita questa nuova situazione³¹, ma mi ricordo con grande orgoglio questo

²⁹ Tra i consociati dell'associazione vi sono i rumoristi dei maggiori studi di Roma: Anzellotti Sound, Cineaudio Effetti e Studio 16 Rumori. Nell'ACS confluiscono anche i gruppi di altri importanti operatori, tutt'oggi attivi, facenti capo al rumorista Mario Giacco, al rumorista Sergio Basili e il gruppo di rumoristi operanti presso la Fono Roma. Tutti gli iscritti della ACS lavorano a Roma.

³⁰ Si tratta della Sentenza del Consiglio di Stato n. 270 del gennaio 2007.

³¹ La situazione è in effetti complessa, ma politicamente rilevante, per cui ne riassumiamo qui gli estremi con le parole di Massimo Marinelli: «La realtà è che la SIAE si trova attualmente in un'impasse, perché per legge la SIAE non si può occupare della riscossione diretta dei diritti connessi, ma se ne doveva occupare l'IMAIE [Istituto per la Tutela dei Diritti degli Artisti Interpreti Esecutori]. Nonostante il mandato SIAE, in cui la SIAE aveva, con lettere ufficiali, dato procura all'IMAIE di occuparsi dei diritti connessi dei rumoristi, l'IMAIE non si è mai occupata dei nostri diritti. Dopodiché l'IMAIE è fallita, ed è attualmente in liquidazione. Ci siamo trovati costretti ad adire le vie legali

articolo sul giornale *Il Messaggero*, il giorno dopo l'uscita di questa sentenza, il titolo diceva: «I rumoristi non più artigiani, ma artisti». [...] La battaglia non è nata da un rumorista e questa è una cosa che sembra assurda, ma è così. È nata dal genero di un vecchio rumorista, il grande rumorista che si chiamava Tonino Caciuffolo. Il genero era sempre stato un ammiratore del suo lavoro. Un giorno mi chiama e mi dice: Senti un po', ho ritrovato delle colonne sonore fatte sul magnetico da Tonino, le ho riascoltate e sento suoni meravigliosi, lui era proprio un artista. Ma possibile che voi... perché non fate domanda alla SIAE per essere ammessi come diritti connessi al diritto d'autore, o come autori addirittura? Ma magari! Mi presentò un avvocato, andai a parlare allo studio di questo avvocato, un grande avvocato che conosce vita, morte e miracoli della SIAE, e da lì partì tutta la vicenda: abbiamo fatto richiesta alla SIAE, la SIAE naturalmente non ce l'ha accolta, abbiamo fatto ricorso al TAR del Lazio, ci è andata male e abbiamo perso, ricorso al Consiglio di Stato e alla fine abbiamo vinto. Il Consiglio di Stato con questa sentenza ci ha dato ragione, non come diritto di autore purtroppo, ma come diritti connessi al diritto d'autore. Ha dato ragione a una cosa, che di per sé aveva ragione da sempre: la particolarità di questo lavoro è la creazione, l'opera di ingegno. Quella è la bravura, la vera peculiarità di questo lavoro: essere creatori di un sonoro perché ripeto, non si tratta della semplice registrazione. Altrimenti, se noi fossimo dei semplici operatori di microfono, saremmo equiparati ai fonici di presa diretta, che registrano il suono sul set. Ma loro registrano il suono in funzione del dialogo, noi invece interveniamo in un secondo tempo, quando il film è montato e in quella fase la ricostruzione del sonoro è opera di un rumorista. Vorrei sottolineare un aspetto molto importante: quando un film è finito, prima che esca al cinema, la produzione fa due cose: una è il mix italiano per la versione italiana da mandare al cinema; poi fa un altro master, che si chiama colonna internazionale. Su questo master sono stampate due cose, una è la musica originale del film, che è quella che si sente poi nella versione italiana; e l'altra è la colonna effetti, che si definisce "internazionale". In quel caso, nella colonna effetti internazionale, tutta la lavorazione è opera del rumorista e quello diventa il marchio mondiale del film, dal punto di vista del sonoro. Ecco perché penso che anche a livello italiano, di produzione, dovrebbe essere importante avere un riferimento e dare questo lavoro a chi lo sa fare e non a chi si improvvisa: non ci si può improvvisare con un lavoro del genere. Quindi la colonna effetti, tra gli altri elementi, dovrebbe essere considerata come un fiore all'occhiello per la produzione

contro l'IMAIE, chiedendo anche i danni derivati da questa situazione, e siamo attualmente in causa. Ma andrà per le lunghe, poiché la questione dei diritti connessi è in questo momento esplosa, non si capisce ancora chi dovrà occuparsene dopo la liquidazione dell'IMAIE. È una polveriera enorme e la decisione dovrà essere affrontata sicuramente in sede politica.»

italiana, così come dovrebbe essere importante poter dire: questo film me lo ha fatto Italo Cameracanna, che è stato premiato per la colonna effetti.

Diciamo che su questo punto vorrei fare una postilla, perché io non riesco a non fare una polemica. Anzi, approfitto dell'occasione. Diciamo che oggi – e siamo nel 2010 e quindi questo mestiere esiste già da più di cinquant'anni – quello del rumorista è l'unico mestiere del cinema non premiato. Non esiste nessun premio italiano, non c'è un premio alla colonna effetti sonori. Se noi pensiamo a colonne di quelle che sono state fatte in Italia, ne cito due sole: *C'era una volta il West* e *C'era una volta in America* – fatti da Italo con mio padre – sono due film di Sergio Leone, tra i più importanti, e avevano due colonne effetti che in America avrebbero preso l'Oscar. In Italia ancora oggi non esiste un premio alla colonna effetti sonori. Cioè, si premiano tutte le arti e tutti i mestieri (che sono validamente e giustamente premiati), ma non c'è un premio alla colonna effetti sonori. Bisognerebbe organizzare un festival dove togliamo la musica, togliamo il dialogo e facciamo sentire, scegliendo dieci film, soltanto le sequenze di colonna effetti. E allora lì potremmo davvero dare un giudizio: quello è bello, quello è stato fatto meglio, quello è stato fatto peggio... [...] Ma non c'è stata mai verso di farla una cosa del genere, più che altro è sempre stata una questione politica.