

CONVERSAZIONE SUL SUONO

Stefano Sasso 12.3.2009, Macerata, Italy

"Volevamo che il suo suono si avvicinasse ad un eco poeticizzata, a dei fruscii, a dei sussurri. Questi avrebbero dovuto esprimere una realtà convenzionale e, nello stesso tempo, avrebbero dovuto riprodurre esattamente determinati stati d'animo, il suono della vita interiore"

"Inoltre la musica elettronica possiede la caratteristica di dissolversi nell'atmosfera sonora generale. Essa può nascondersi dietro i rumori e risuonare come l'indefinita voce della natura, di vaghi sentimenti"

S. Sasso, sulla sonorizzazione di "Nuvole, mani"

Riguardo all'analisi pittorica e del movimento del tuo lavoro: vorrei analizzare prima il "singolo frame" il tratto, e poi come si sviluppa nel tempo. Come sei arrivato al passo 2 / passo 3?

Il passo 2 nasce dall'insegnamento scolastico che recita "il passo 1 è fluido ma ci sono troppi disegni e se lo può permettere solo Disney; il passo 3 comincia ad andare a scatti; dunque il passo 2 rappresenta un ottimo compromesso (l'occhio è stupido non si accorge della ripetizione del fotogramma)". In realtà l'occhio (e non solo quello) è MOLTO stupido e il passo 3 va benissimo: fa risparmiare molto lavoro e se è vero che si perde in fluidità, è vero anche che il movimento acquista una lentezza onirica, direi metafisica. Dunque per il tipo di animazione che faccio io va benissimo. E per il futuro non escludo addirittura il passo 4

Volevo chiederti poi, se la svolta pittorica, la maturità conseguita con "Pittore, aereo", ha coinciso in qualche maniera con una sonorizzazione più orientata verso suoni concreti -sebbene "Piccola mare" e "Io so chi sono" abbiano una colonna sonora "strumentale"- se ti ha schiuso cioè il mondo dei suoni portandoti ad un certo "rumorismo"...

Secondo me il suono è legato al tipo di storia (nonché al segno grafico) che si racconta; fra il 1995 e il 1997 ho realizzato dei lavori -"In aprile", "Racconti" e "Keep on! Keepin' on!"- che hanno all'interno della colonna sonora suoni e rumori. Dunque dipende dal film, dalla storia che si vuol raccontare: non riesco ad immaginare un film che concentra una quantità di episodi e di emozioni in pochi secondi (penso soprattutto a "Io so chi sono") non riesco ad immaginare un film così con suoni e rumori: sarebbe un pasticcio. Detto questo: "Pittore, aereo" mi invoglia al silenzio, mi fa scoprire la forza del muto. Ed è una piccola rivoluzione che condiziona i film successivi (nei suoni ma bada bene: anche nelle storie, nei personaggi, espressioni, tutto).

Vorrei parlare ora di come viene orientato il movimento -le carrelate senza soluzione di continuità in avanti -indietro in "Nuvole, mani"- come utilizzi questa tecnica, quali soluzioni ti offre e come avviene il connubio con i suoni

Io parto da due intenzioni: raccontare il niente ed estendere il tempo. Quello che accade in un secondo si dilata fino ai 6 minuti ed oltre: un battito di ciglia in mezzo c'è il niente. Per fare questo paradossalmente ho scelto una via realistica: nella vita reale lo "stacco" non c'è, non esiste, è tutto un piano sequenza, ci avviciniamo e ci allontaniamo dalle persone, dai luoghi, dalle cose. Così, per raccontare il mio niente, per ingannare il tempo, mi metto sulla strada della vita reale, prendo per mano lo spettatore e lo porto a passeggio nei posti della memoria, senza stacchi; ci avviciniamo per vedere meglio, ci allontaniamo perché bisogna andare avanti, perché a volte è necessario andarsene. E poi: la mia prima animazione, "Immemoria", è stata una sfida accettata (e vinta) sull'utilizzo del piano sequenza; da allora mi è rimasta la voglia di ripetere questo gioco che ha una regola bellissima che dice di "non staccare" e che m'impone di ragionare in maniera diversa, di trovare certe soluzioni che con lo "stacco" mi sarebbero precluse.

Dal punto di vista musicale, sviluppi un processo creativo fin da subito, o ci pensi solo a posteriori?

Dipende dal lavoro e dalla sua complessità; i primi corti erano molto brevi e "semplici" e dunque la musica era chiara fin dall'inizio... gli ultimi lavori -come sai- sono molto più complessi e tutto viene cammin facendo. Il discorso vale per le sequenze, per le idee, e naturalmente anche per i suoni. Il suono di base a grandi linee ce l'ho già nella testa (e poi è sempre lo stesso: Spacemen 3) ma è un tappeto sonoro o poco più, una base su cui andare a costruire i suoni veri che debbono accompagnare il film e dare emozioni e suggestioni in maniera discreta (mai retorica o furbetta), impercettibile; qualcosa che alla fine nello spettatore dovrebbe risultare difficile da spiegare e perfino da ricordare. Queste le intenzioni poi non sempre si riesce

E' importante ch'io ne ricavi indicazione per una analisi audiovisiva. Ti vorrei far leggere a riguardo un testo di Tarkovskij perché penso che ci siano dei punti in comune con la ricerca che stiamo conducendo. Almeno da parte mia ho questo atteggiamento nel sonorizzare i tuoi lavori. Lui parla di musica elettronica, ma quell'elettronica profonda, impercettibile, "depurata dalla chimica che l'ha creata" (parole di Tarkovskij). Ci vedo dei punti di contatto con l'elettronica -o la ricerca all'interno dei suoni reali, all'interno del timbro con quella che è presente nei nostri lavori.

Assolutamente, sono d'accordissimo: e, senza aver letto il libro, hai visto che anch'io uso per la musica l'aggettivo impercettibile. Il collegamento fra questo tipo di sonoro e tecnica-storie-disegni è strettissimo: il

suono "minimo", il fruscio e il silenzio mi suggeriscono un numero illimitato di situazioni, di storie, di personaggi. Individuato il fine (il niente) posso inventare storie su storie, un uomo che torna a casa a mangiare, una donna che si affaccia alla finestra, un vecchio che vanga l'orto... Da scene di vita "banali" escono storie che posso raccontare all'infinito. Il personaggio "muto" ha un milione di cose da dirmi, il suo silenzio mi affascina cento volte più rispetto a chi ha il dono della parola, e io cerco sempre di andargli vicino a "leggergli" la faccia a cercare di carpirgli un cenno, un gesto, uno sguardo che dica...

CONVERSATION ON SOUND

Stefano Sasso 12.3.2009, Macerata, Italy

"We wanted the sound approached a poeticize echo, rustles, whispers. These were supposed to express a conventional reality and at the same time, they would have to reproduce exactly certain moods, the sound of the inner life"

"In addition, the electronic music has the ability to dissolving into the general sound-atmosphere. It can hide behind the noises and to sound like the undefined voice of nature, of vague feelings"

S. Sasso, on the sound of "Cloud Hands"

Concerning the analysis, pictorial and of the movement, of your work: I would like first to analyze the "single frame" the stroke, and then how it develops over time. How did you get to Step 2 / Step 3?

Step 2 comes from school that says "Step 1 is fluid, but there are too many drawings and only Disney can afford it, step 3 begins to be intermittent, then step 2 is an excellent compromise (the eye it's stupid does not notice the repetition of the frame)". In reality, the eye (and not only that) is VERY stupid and step 3 is fine: it saves a lot of work and if it is true that you lose in fluidity, it is also true that the movement acquired a dreamlike slowness, I would say metaphysics. So for the type of animation I do is fine. And for the future I do not exclude even step 4

I wanted to ask then, if the pictorial turning point, the maturity achieved by "Painter, airplane," coincided somewhat with a sound more oriented towards concrete sounds -although "Tiny sea" and "I know who I am" have an "instrumental" soundtrack - so, if it has opened you the world of sound leading you to some "noisy"...

I think the sound is related to the type of story (and the graphic) that one tells; between 1995 and 1997 I made works -"in April", "Tales" and "Keep on! keepin' on!"- that have in the soundtrack sounds and noises. So depends on the film, the story you want to tell: I can not imagine a movie that focuses a lot of episodes and emotions in a few seconds (I think especially to "I know who I am") I can not imagine a film like this with sounds and noises would be a mess. After that I say: "Painter, airplane" tempts me to quiet, makes me discover the power of silence. And it is a small revolution that will affect the following films (in the sounds, but beware: even in the stories, characters, expressions, everything).

I would like to talk now of how is oriented the movement -seamlessly tracking shots forward or backward -as in "Clouds, hands"- how do you use this technique, which solutions offers you and how does the combination with the sounds

I start from two intentions: to tell the "nothing" and the extension of the time. What happens in a second expands up to 6 minutes or more: blink of an eye and in the middle there is nothing. To do this, paradoxically, I have chosen a realistic way: in real life there isn't the "cut", it doesn't exist, all is a long sequence shot, we approach and we move away from people, places, things. So, to tell my anything, to mislead the time, I take the road of real life, I take the hand of the viewer and bring him for a walk in the places of memory, without cuts; we get closer to better see, we leave because we must go forward, because sometimes it is necessary to leave. And then: my first animation, "Unmemory", was a challenge accepted (and won) on the use of the long take, and since then I've been wanting to repeat this beautiful game that has a rule that says "do not cut" and that obliges me to think differently, to find some solutions that, with the "cut", would be precluded.

From the musical point of view, do you immediately develop a creative process, or do you think about it only in retrospect?

Depends on the work and its complexity, the first animations were very short and "simple" and therefore the music was clear from the beginning... the last works -as you know- are very complex and everything comes along the way. This is true for sequences, for ideas, and of course for the sounds. The basic sound, in outline, I have it already in the head (and it's always the same: Spacemen 3) but it is a carpet of sound or a little more, a base on which to build real sounds which must accompany the film and to give emotions and

feelings in a discreet way (never rhetoric or mischievous), inaudible, something that in the end the viewer would be difficult to explain and even to remember. These are the intentions then you can't always succeeds **It's important that I get an indication for a visual analysis. I would like you to read a text about Tarkovsky because I think there are some points in common with the research we are conducting. At least on my part I have this attitude in making the sound for your works. He talks about electronic music, but that kind of electronic which is deep, imperceptible, "purified by the chemical has created it" (Tarkovsky's words). I can see points of contact with the electronic -or the research within real sounds, within the tone, with that is present in our works.**

Absolutely, I totally agree: and, without reading the book, you saw that I also use the adjective 'imperceptible' for the music. The connection between this type of sound and technique-drawings-stories is very close: the "minimum" sound, the hiss and the silence suggest me unlimited number of situations, stories, characters. Found the aim (nothing) I can invent stories on stories, a man who returns home to eat, a woman who appears at the window, an old man who digs the garden... From scenes of "trivial" leaving I can tell endlessly stories. The character "mute" has a million things to say to me, his silence fascinates me a hundred times more than those who have the gift of speech, and I always try to go near him to "read" his face to try to steal a sign, a gesture, a look that says ...