

## Wall-E. Il suono del futuro

Inviato da Maurizio Ermisino

Per alcuni è il nuovo E.T., per altri assomiglia al robot di Corto Circuito di John Badham. Potrebbe essere il cugino di R2 D2 di Guerre Stellari. I suoi movimenti a scatti, la sua carrozzeria arrugginita, fanno sì che Wall-E sembri vero. Ma per dare vita a un robot serve una voce. A dargliela è stato chiamato Ben Burtt, storico creatore di suoni del cinema. Da Alien alla frusta di Indiana Jones alla spada laser di Guerre Stellari, i suoni entrati a far parte della storia del cinema sono suoi. E anche i suoni di Wall-E saranno presto nella storia.

In che cosa consiste il suo lavoro?

Consiste nell'inventare qualunque cosa tu senta nel film, dai rumori sulla terra abbandonata fino a quelli della nave spaziale. La sfida più grossa in Wall-E è stato creare le voci dei personaggi, che non sono umani. Nel mio lavoro devi essere capace di immaginare ciò che è sconosciuto. In molti film aggiungi i rumori dopo che il film è stato girato, ma nell'animazione devi creare ogni cosa, perché non ci sono suoni nel girato.

Come ha lavorato per questo film?

Ho passato molto tempo a registrare suoni reali. Il mondo reale è pieno di suoni interessanti. Se usi suoni reali puoi convincere lo spettatore che le cose che sta vedendo sono vere. Poi ho lavorato nel mio studio, dove ho dei sintetizzatori. Infine ho registrato me stesso, per poi modificare la mia voce.

Da dove è venuta l'ispirazione per la voce di Wall-E?

Mi sono basato sulla mia esperienza di Guerre Stellari e sul robot R2 D2: volevo degli aspetti umani, ma dovevano essere mascherati da qualcosa di elettronico. Avevo l'idea di una macchina parlante. Sapevo che Wall-E doveva essere adorabile, così mi sono ispirato ai giocattoli. Poi avevo bisogno di una voce, e ho usato la mia...perché era l'unica che c'era!

Come ha usato il computer per modificare la sua voce?

Ho usato un programma, chiamato "Kyma", un sofisticato sintetizzatore musicale che grazie a una sorta di penna permette di distorcere le voci, "disegnandole" con il movimento di una mano, regolandone velocità e tono. È un programma esistente, ma l'ho modificato appositamente. Un altro programma usato per le voci è della Macintosh e si chiama "Macintalk": prima di registrare la voce si scrive la parola su una tastiera e si ricava un'immagine su cui lavorare per modificare la voce che si registra poi con un microfono.

Come ha creato gli altri personaggi?

Per il personaggio di M-O ho registrato la mia voce e l'ho accelerata. Il rumore del robot spazzola, invece, è nato registrando il mio rasoio elettrico! Il suono del movimento dello scarafaggio registrando il click di alcune manette che si aprono e chiudono...

Come è nato il rumore del volo di Eve?

Ho registrato il suono di due aeroplani radiocomandati, dalle ali lunghe due metri, manovrati in modo che passassero il più vicino possibile ai microfoni così da creare un suono molto forte.

Come ha iniziato a fare questo lavoro?

Avevo sedici anni, ero malato a casa, e mio padre mi regalò un registratore: nessuno ce l'aveva a quel tempo. Ho iniziato a registrare le cose, ed ero molto interessato a come i suoni e le immagini si combinano per raccontare una storia. Ho iniziato a girare qualche film amatoriale. Ho guadagnato un po' di denaro e sono andato a una scuola di cinema. Quando George Lucas cercava uno studente che non costasse troppo per Guerre Stellari è venuto alla nostra scuola...

Com'è nato il suono della spada laser?

È stato il primo suono che ho creato per Guerre Stellari: facevo il proiezionista in un cinema, e il motore del proiettore aveva un rumore fantastico. Così ho registrato quel ronzio, ma non suonava abbastanza pericoloso: un paio di settimane dopo il mio microfono aveva un cavo difettoso e io stavo ascoltando il suono del proiettore sulla mia tv. Quindi ho registrato quel suono distorto, ed ecco la mia spada laser!

Perché la gente ama così tanto i robot?

Credo che amiamo i robot perché le macchine possono fare cose che noi non possiamo. Ma non possiamo entrare in contatto con loro, così diamo loro una personalità.

Nota: verificando su internet, il programma vocale Macintosh viene scritto in vari modi: "Macintalk", "MacInTalk" e "MacinTalk". Vedete qual è secondo voi il modo più corretto di scriverlo!

Per alcuni è il nuovo E.T., per altri assomiglia al robot di John Badham. Potrebbe essere il cugino di R2 D2 di . I suoi movimenti a scatti, la sua carrozzeria arrugginita, fanno sì che Wall-E sembri vero. Ma per dare vita a un robot serve una voce. A dargliela è stato chiamato Ben Burtt, storico creatore di suoni del cinema. Da alla frusta di , alla spada laser di , i suoni entrati a far parte della storia del cinema sono suoi. E anche i suoni di saranno presto nella stori