

IL RUOLO DEL SUONO NELLA  
NARRAZIONE CINEMATOGRAFICA:  
DALL'ESTETICA ALLA PRATICA DELLA  
SONORIZZAZIONE DEL  
CORTOMETRAGGIO

2 luglio 2011

# Indice

<b>1</b>	<b>STORIA ED ESTETICA DELL'USO DEL SUONO NEL CINEMA</b>	<b>6</b>
1.1	Breve storia del sonoro nel cinema . . . . .	6
1.1.1	Quando il film cominciò a suonare . . . . .	6
1.1.2	Periodi storici del film sonoro . . . . .	7
1.1.3	I film, gli autori e le tecnologie che hanno fatto la storia del sonoro . . . . .	10
1.2	Evoluzione dell'estetica sonora e della critica del cinema . . . . .	15
1.2.1	Estetica e critica del sonoro nel cinema dagli anni 30 agli anni 70 . . . . .	15
1.2.2	Estetica e critica del sonoro nel cinema degli anni 80 e anni 90 . . . . .	17
1.2.3	La critica e l'estetica di oggi . . . . .	18
1.3	La nascita del sound design: tecnologie, metodologie e visioni estetiche . . . . .	20
1.3.1	Tipologie ed estetiche del Sound Design . . . . .	20
1.3.2	Metodologie della progettazione sonora del film . . . . .	24
1.3.2.1	Dall'analisi della sceneggiatura alle mappe sonore . . . . .	24
1.3.2.2	La creazione dei materiali sonori . . . . .	28
1.3.2.3	L'unione di musica e suoni . . . . .	29
1.3.2.4	Analisi della qualità sonora del film . . . . .	30
1.3.3	La critica dei sound designer al cinema d'oggi . . . . .	31
<b>2</b>	<b>IL SUONO E IL SUO POTERE ESPRESSIVO</b>	<b>32</b>
2.1	La classificazione dei suoni nel cinema . . . . .	32
2.1.1	Come classificare i suoni per il loro utilizzo nel cinema . . . . .	32
2.1.2	Il sottile confine fra musica ed effetti sonori . . . . .	35
2.1.3	Il dominio e il potere della parola . . . . .	37
2.2	L'espressività e la composizione del suono . . . . .	41
2.2.1	La gestura sonora . . . . .	41
2.2.2	Tecniche per dare espressività al suono . . . . .	42

<b>3</b>	<b>IL SUONO, L'IMMAGINE E L'AUDIOVISIVO</b>	<b>45</b>
3.1	La sincronizzazione audio-video . . . . .	45
3.1.1	La percezione del montaggio audio-video da parte degli spettatori . . . . .	45
3.1.2	Il riconoscimento della fonte sonora . . . . .	47
3.1.3	I suoni nascosti dietro alle immagini . . . . .	49
3.2	Sinestesia e retorica audio-video . . . . .	50
3.2.1	Come una figura retorica viene espressa dall'audio . . . . .	50
3.2.2	Figure retoriche audio-visive . . . . .	51
<b>4</b>	<b>IL RUOLO DEL SUONO NELLA NARRAZIONE CINEMATOGRAFICA</b>	<b>56</b>
4.1	La diegesi sonora . . . . .	56
4.1.1	La relazione fra i suoni, la diegesi e la visibilità sullo schermo . . . . .	56
4.1.2	Suoni diegeticamente variabili e ambigui . . . . .	58
4.2	Il suono: ponte fra gli spettatori e i personaggi . . . . .	60
4.2.1	Il punto di vista e il punto di ascolto . . . . .	60
4.2.2	La comunicazione dei personaggi . . . . .	62
4.2.3	L'interpretazione sonora dello spettatore . . . . .	63
4.3	Lo spazio del cinema e lo spazio virtuale . . . . .	65
4.3.1	Il movimento del suono nel cinema . . . . .	65
4.3.2	La messa in scena dei suoni nel cinema . . . . .	66
4.3.3	La salienza, l'intimità e l'inglobamento sonoro . . . . .	68
4.4	Il film sonoro è un'arte temporale . . . . .	69
4.4.1	Tempo reale e tempo percepito . . . . .	69
4.4.2	Le dinamiche della narrazione del tempo . . . . .	71
<b>5</b>	<b>L'ANALISI DEL CORTOMETRAGGIO</b>	<b>74</b>
5.1	<i>Babel</i> : Analisi sonora . . . . .	74
5.2	Segmentazione formale del cortometraggio . . . . .	75
5.3	Il ruolo narrativo dei suoni di <i>Babel</i> . . . . .	83
5.3.1	SCENA 1 . . . . .	83
5.3.2	SCENA 2 . . . . .	83
5.3.3	SCENA 3 . . . . .	85
5.3.4	SCENA 4 . . . . .	85
5.3.5	SCENA 5 . . . . .	86
5.3.6	SCENA 6 . . . . .	86
5.3.7	SCENA 7 . . . . .	87
5.3.8	SCENA 8 . . . . .	87
5.4	Considerazioni finali . . . . .	88

# SOMMARIO

La sonorizzazione dell'audiovisivo cinematografico è una pratica artistica che oggi prende comunemente il nome di Sound Design. Il Sound Designer (supervisore dell'editing sonoro) di un film, in accordo con il regista, ha il compito di registrare, scegliere, manipolare e sincronizzare (con le immagini del video) i suoni per raccontare efficacemente la storia del film. Dalla nascita del sonoro ad oggi la critica cinematografica ha costantemente ribadito che il suono ha un ruolo decisivo nella narrazione cinematografica. Oltre che per il suo ruolo informativo degli eventi concreti ( per esempio il cigolio della porta), il suono è uno strumento importante per trasmettere emozioni. Va ricordato, inoltre, nel corso del tempo le modalità di impiego dei suoni sono cambiate in relazione alle diverse esigenze tecnico-artistiche di ciascun periodo storico in cui i film sono stati prodotti.

Il suono è un fenomeno complesso ed ogni suo parametro va tenuto in considerazione durante la sonorizzazione. Questa è, infatti, un'operazione creativa con molte variabili in gioco, in cui i suoni, la musica e le parole creano un vero e proprio contrappunto al loro interno e con l'immagine. In generale, l'espressività emotiva del suono deve avere la priorità sulla semplice realizzazione di suoni realistici.

I Sound Designer nell'affrontare le problematiche della realizzazione del sonoro cinematografico, hanno, sotto certi aspetti un compito simile del compositore elettroacustico. Pertanto le conoscenze sviluppate nell'ambito del Sound Design potrebbero essere utilizzate in ambito musicale e viceversa. La principale differenza fra le due pratiche artistiche consiste, prima di tutto, nel fatto che la composizione elettroacustica non si occupa necessariamente di raccontare una storia. La seconda differenza è che il Sound Designer deve sonorizzare un supporto visivo, prodotto da altre figure artistiche, cioè si occupa di organizzare i suoni rispetto al contenuto delle immagini fornite da altri.

Quando lo spettatore percepisce i suoni e le immagini che interagiscono fra loro, consapevolmente o non, interiorizza il loro contenuto sulla base del quale dà un giudizio estetico sul filmato. Il Sound Designer, per ottenere certi effetti descrittivi e per "modellare" i sentimenti dello spettatore attua determinate scelte, che riguardano, ad esempio, quale tipo di registrazione microfonica adottare rispetto all'immagine che si vuole sonorizzare (soggettiva o esterna, diegetica o non diegetica, acusmatica o visibile ecc. ), quindi, quale prospettiva offrire al pubblico, quali aspetti dei parametri acustici esaltare o ridimensionare (salienza

dell'oggetto sonoro, figura sfondo ecc.), come realizzare la spazializzazione del suono ecc. .

Per ottenere certi risultati nel campo della progettazione sonora bisogna seguire delle procedure tecniche, le quali sono identificabili nelle figure retoriche audiovisive spiegate nella rassegna sul sonoro cinematografico da me fatta. Nel cortometraggio *Babel* (Dussolier, 2008) ho cercato di individuare tali figure retoriche (l'empatia sonora, gli indovinelli acusmatici, il leit motiv sonoro , la finta soggettiva ecc.), che fanno interagire l'audio e il video del film in modo inusuale o espressivo.

# INTRODUZIONE

Questo elaborato si pone l'obiettivo di esporre, anche se in maniera non esaustiva, molte delle regole da seguire nella realizzazione del sonoro dei film. Alcuni studiosi come Michel Chion, David Sonnenschein e altri hanno valutato e discusso in diversi libri e articoli molte delle procedure adottate dai registi e dai Sound Designer per ottenere uno specifico sonoro adatto alle esigenze di una specifica narrazione cinematografica. In questa tesi vengono esposte in maniera sintetica alcune delle principali teorie che servono per capire meglio il ruolo del suono nel cinema. La scelta da me fatta di ciascuna teoria è stata effettuata sulla base del fatto che fosse sostenuta da più di uno studioso e che lo studioso avesse esemplificato la teoria con rimandi a scene di particolari film. Personalmente ho visionato molte delle scene citate dagli studiosi, in modo da verificare "prima manu" la corrispondenza tra la scena del film e le relative regole dedotte dalla medesima scena da parte dello studioso. Guardare e ascoltare in prima persona molti filmati permette, infatti, di capire la logica delle regole che i diversi autori hanno ricavato dall'analisi dei film. Pertanto ho riportato specifiche scene di film, per esemplificare le varie teorie esposte. Bisogna ricordarsi che un film è figlio del suo tempo, ovvero, che è frutto delle tecnologie disponibili in quel periodo storico. Di conseguenza, nella valutazione della sonorizzazione di un film, bisogna tenere presente i limiti imposti dalla disponibilità tecnologica del tempo. Inoltre, nell'ascoltare il film in lingua diversa dall'originale, bisogna tenere presente che in un film doppiato, spesso, può essere modificato in tutto o in parte anche il resto del sonoro. Le mie conoscenze sulle regole della realizzazione del sonoro mi hanno fornito una griglia interpretativa per analizzare scena per scena il cortometraggio *Babel* (Dussolier, 2008) alla cui visione si rimanda, per comprendere appieno l'analisi da me esposta nell'ultimo capitolo.

# Capitolo 1

## STORIA ED ESTETICA DELL'USO DEL SUONO NEL CINEMA

### 1.1 Breve storia del sonoro nel cinema

#### 1.1.1 Quando il film cominciò a suonare

Quando il cinema comparve alla fine del 19° secolo, venne da subito definito come arte dello stupore, perché la sua potenza espressiva derivava dalla sua finzione intrinseca[Chion03]. Infatti:

- non c'era esibizione dal vivo<sup>1</sup>;
- l'immagine proveniva da un proiettore;
- venivano messi in scena non solo attori, ma anche ambientazioni che si modificavano in un tempo diverso da quello reale o teatrale.

Contro quella che è la convinzione popolare, il mondo specialista non è più d'accordo nel definire il cinema degli albori come “muto”. Il film è certamente da considerarsi come muto, quando si vede un personaggio parlare e non si sente il corrispettivo sonoro. Però, fatta eccezione per situazioni come questa, va considerato che l'immagine per sua natura suggerisce il suono quando ciò che si vede è in grado da solo di evocare un determinato evento sonoro, il quale possiede delle caratteristiche acustiche ben conosciute dallo spettatore<sup>2</sup>. Infatti,

---

<sup>1</sup>Se non per la pit-music, che è la musica eseguita da musicisti presenti nella sala cinematografica nella “buca” del teatro.

<sup>2</sup>Per esempio i passi di una persona che cammina, generano un suono, che è scontato da parte dello spettatore, per cui udire o non udire i passi non fa differenza. Si pensi alle celebri camminate dei personaggi di Chaplin in *The Kid* (Chaplin, 1921 ).

quando c'è silenzio, l'immaginazione e l'aspettativa ci inducono a percepire i suoni anche quando non ci sono realmente.<sup>3</sup>

Parallelamente all'evocazione di fonti sonore, nell'espressività sonora dei primi film giocava un ruolo importante la pit-music, che veniva usata per accompagnare il filmato. Il cinema stesso, inoltre, si ispirava all'arte musicale per molti aspetti:

- all'inizio il cinema voleva essere un'arte emotiva come la musica e, quindi, organizzato, secondo regole formali;
- molte delle prime tecniche di montaggio erano un mezzo per suggerire un suono o comunque un ritmo;
- gli autori dei film facevano uso di immagini "leitmotiv", immagini simboliche o archetipo; fra queste, avevano un ruolo importante quelle che ritraevano musicisti e qualsiasi macchina industriale, in quanto intrinsecamente sonori.

La storia del suono nel film non iniziò quindi, come molti potrebbero pensare, con l'introduzione del sonoro, ma con l'invenzione del cinema stesso.

La narrazione senza suono presentava, però, diverse difficoltà per cui si diffuse sin da subito l'uso del narratore e poi degli intertitoli, usati come strumento informativo, ma allo stesso tempo come strumento di comunicazione fra autore del film, i personaggi e gli spettatori. La prolissità degli intertitoli portò, assieme al costo degli interpreti musicali, all'esigenza di suoni che colmassero le lacune delle immagini, in modo da renderlo un media più indipendente. Infine, nel 1927, con *The Jazz Singer* (Crosland, 1927) nacque la sincronizzazione audio-video, che fu accolta molto bene dal pubblico del cinema, sebbene ci fossero idee molto contrastanti sull'uso che se ne sarebbe dovuto fare.

### 1.1.2 Periodi storici del film sonoro

Il cinema è tuttora un'arte giovane, ma, da quando arrivò la sincronizzazione audio-video, ci fu un uso del suono molto vario e con diversi obiettivi. E' possibile trovare delle correlazioni fra uso del suono nei diversi decenni, ma allo stesso tempo bisogna tener conto che ogni singolo autore ha un suo "stile sonoro" [Ribrant99], poiché ogni regista aveva e ha una diversa sensibilità e interesse nello sfruttare questo mezzo creativo. Spesso gli autori che spiccano sono quelli che scelgono di non conformarsi al manierismo del loro periodo. Per comprendere come i diversi registi nei decenni si siano comportati, ci si deve rifare a un paradigma di analisi. Nei decenni si sono sviluppate diverse modalità d'analisi, che hanno portato alla nascita di diverse scuole di critica. Ciascuna modalità di analisi è l'espressione di un originale giudizio estetico di un deter-

---

<sup>3</sup>Si pensi per esempio al film *Sunrise* (Murnau, 1927), in cui le immagini della campagna e della città evocano due mondi sonori fortemente contraddistinti.



## CAPITOLO 1. STORIA ED ESTETICA DELL'USO DEL SUONO NEL CINEMA<sup>8</sup>

minato critico cinematografico, oppure il dare voce al comune sentimento del pubblico di una certa epoca.<sup>4</sup>

Dal 1927 ai primi anni 40 prevalse la teoria del "naturalismo". Esso prevede la necessità di sonorizzare ogni oggetto presente nella scena, soprattutto gli attori, tramite la voce. Inizialmente questa pratica di sincronizzazione era dettata da una volontà di estremo realismo, che si rifaceva al teatro e allo stesso tempo alla voglia di sfruttare le nuove tecnologie. Nonostante ciò, il desiderio di sperimentare era alto e diversi autori<sup>5</sup> testarono già da subito diverse tecniche di ripresa e postproduzione, che dovevano sopperire ai limiti tecnologici. Altri aspetti, che ricorrono in questo periodo, sono la riproduzione di paesaggi sonori della quotidianità: il rumore costante non era visto negativamente, ma anzi come metafora di energia e di ritmo di cui i registi volevano appropriarsi.<sup>6</sup>

Gli anni 40 sono invece noti come gli anni del "classicismo". Questo cinema era, infatti, notevolmente formale e i film, prevalentemente statunitensi, erano caratterizzati da una ossessione per il dialogo. Questo "verbo-centrismo" fu parallelamente accompagnato dalla riscoperta della musica. Per mantenere la diegesi<sup>7</sup>, numerose erano le scene in cui erano presenti musicisti ritratti mentre suonavano. L'obiettivo estetico era quello di non rendere mai consapevole il pubblico del fatto che ciò che si stava fruendo fosse finzione e, per questo motivo, il sonoro era concepito come un continuum. Questo continuum era governato da regole rigide, in cui il dialogo, la voce narrante, la musica e gli occasionali rumori ambientali passavano da uno all'altro, senza mai lasciare lo spettatore nel silenzio o consapevole dell'artificio audio-visivo<sup>8</sup>.

A questi anni estremamente formali si contrappose il "modernismo" degli anni 50 e 60, che videro, anche grazie alla voglia di cambiamento dovuto alla seconda guerra mondiale, la diffusione di film che ricercavano un uso più poetico del suono e dell'immagine. Il verbo-centrismo fu quindi pian piano abbandonato e diversi autori sperimentarono nuovi usi della musica,<sup>9</sup> dei suoni e del parlato

---

<sup>4</sup>In questo elaborato ho scelto di prendere come paradigma di critica e di strutturazione storica quello concepito da Michel Chion[Chion03].

<sup>5</sup>Come Jean Vigo che nel suo capolavoro *L'atolante* (Vigo, 1934) cercò di caratterizzare ogni personaggio, facendo sentire ciò che dice in secondo piano, portando, invece, in primo piano dei rumori in qualche modo correlati al personaggio. Fritz Lang in *Das Testament des Doctor Mabuse* (Lang, 1931), invece, usa i suoni come giustificazione per i cambi di scena e associa ai movimenti dell'inquadratura il volume dei suoni.

<sup>6</sup>Il potere del suono era un tema ricorrente in molti film, che facevano vedere il potere del parlato tramite la radio e il cinema. In *The Great Dictator* (Chaplin, 1940) si vede come i due protagonisti, dicendo cose completamente diverse, influenzino comunque il pensiero e l'approvazione del popolo solo perché parlano tramite la radio.

<sup>7</sup>Nel cinema l'aggettivo "diegetico", riferito al sonoro, è utilizzato specificatamente per definire il suono avvertito dai personaggi della narrazione. Se un personaggio entra in una stanza dove vediamo qualcuno che sta suonando, il suono è diegetico. Vedi paragrafo 4.1.1.

<sup>8</sup>In *Casablanca* (Curtiz, 1942), infatti, non si sente praticamente mai il silenzio.

<sup>9</sup>Per quanto riguarda la sperimentazione musicale troviamo i compositori Giovanni Fusco, che compose numerose colonne sonore che si rifacevano alle sonorità della musica elettroacustica italiana come in *La signora senza Camelie* (Antonioni, 1953) o *Il Grido* (Antonioni, 1957) e Nino Rota che compose numerose colonne sonore con strumentazione orchestrale, che modulò le prassi esecutive, in modo che non si notasse la differenza fra musica diegetica e non diegetica come in *La strada* (Fellini, 1954).

stesso<sup>10</sup>. Si riteneva, infatti, che la tecnica (cioè la retorica<sup>11</sup>) del cinema potesse essere uno strumento per esprimere quella che era l'idea narrata dal film stesso<sup>12</sup>. Grazie anche a questa sperimentazione, fu possibile creare dei film di successo, che trattavano problematiche complesse. A tal proposito, fu importante in quegli anni la ricerca finalizzata a vedere come l'uso particolare di alcuni suoni e del parlato potesse indurre una diversa percezione del tempo<sup>13</sup>.

Gli anni 70 e 80 sono invece più difficili da comprendere, perché, sebbene i registi più acclamati continuassero a fare ricerca nel campo delle tecniche a fine espressivo, i film più innovativi erano quelli in cui si sperimentavano nuove vie e nuovi modi riguardo la "sensorialità"<sup>14</sup> senza aver pretesa di trattare temi "elevati". Molti autori ritenevano, infatti, che il film dovesse essere uno strumento per creare mondi virtuali, resi unici nel loro genere dalle percezioni audiovisive, che non avevano pari né nel mondo quotidiano, né nel cinema del passato. Per questo motivo, questi anni videro la diffusione di titoli fantascientifici, che si prestavano a questa nuova estetica<sup>15</sup>. Questa ricerca di mondi "diversamente" reali fu accompagnata da importanti innovazioni tecnologiche per la ripresa, la postproduzione e la diffusione sonora che permisero il raggiungimento di questi obiettivi. Tra le tecnologie vanno ricordate quelle che permisero la spazializzazione del suono<sup>16</sup>. Infatti, fu possibile alterare con maggior controllo la percezione dello spazio, esplorando i confini della diegesi e della visibilità<sup>17</sup>. Altri temi affrontati in questi anni sono la creazione di paesaggi sonori, che permettevano la costruzione virtuale di mondi sonori particolareggiati<sup>18</sup>. Di conseguenza grande importanza ebbe il tema della sostituzione dello stimolo sonoro originale con un surrogato<sup>19</sup>. Gli attori non utilizzavano più lo stesso tipo di voce pedissequamente in ciascuno dei personaggi dei diversi

<sup>10</sup>Per quanto riguarda la sperimentazione sonora e del parlato si veda Alfred Hitchcock che nei suoi capolavori di quegli anni esplorò la percezione del tempo e della tensione drammatica indotta dai suoni in *Rear Window* (Hitchcock, 1954) o *The Birds* (Hitchcock, 1961).

<sup>11</sup>Con il termine "retorica" Michel Chion intende l'utilizzo di suoni, immagini e tecniche per creare figure retoriche nel contesto cinematografico. Di conseguenza tutti gli autori che si rifanno alle figure retoriche sono definiti "retorici".

<sup>12</sup>Per esempio in *A bout de souffle* (Godard, 1960) il regista usa un montaggio brusco, per creare una sequenza di immagini molto staccate fra loro, per suggerire un ricordo piuttosto che una realtà.

<sup>13</sup>Per esempio in *La Dolce Vita* (Fellini, 1960) ci sono numerose scene prolungate la cui lunghezza è ancor più accentuata dall'uso di musica ripetitiva.

<sup>14</sup>Con il termine sensorialità si intende l'insieme delle percezioni, indotte dal film, sia reali che immaginarie, di tutti i cinque sensi.

<sup>15</sup>Per esempio in *Star Wars. A new hope* (Lucas, 1977) si usano numerosi effetti speciali audio e video per creare un mondo mai visto prima[Rinzler10]

<sup>16</sup>Per esempio il Dolby Surround nel 1982.

<sup>17</sup>Per esempio nella scena onirica iniziale di *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) non si capisce chiaramente cosa sia sentito dal personaggio e cosa sia udito solo dallo spettatore.

<sup>18</sup>Per esempio in *Blade Runner* (Scott, 1982), in cui si voleva creare un mondo avveniristico, sono stati utilizzati suoni concreti e musiche molto sintetiche per suggerire che il futuro sarebbe stato molto artificioso.

<sup>19</sup>Questi surrogati sono generalmente creati dagli artisti Foley, noti anche come rumoristi. Il Foley è l'arte di riproduzione di suoni in modo artificioso. L'importanza del Foley sta nel fatto che questi suoni, creati in modo artificioso, hanno spesso una resa superiore a quelli fatti durante le riprese.

film, ma caratterizzavano ciascun personaggio con una voce che rendesse bene l'identità di quel personaggio.

Probabilmente è ancora presto per parlare degli anni 90 e della prima decade di questo secolo in maniera obiettiva, in quanto troppo vicini. Sicuramente, però, si può notare come le distanze esistenti fra i “retorici” e i “sensoriali” siano aumentate. I primi, infatti, si sono rifiutati di utilizzare tecnologie avanzate o di produrre film “iperstimolanti”<sup>20</sup>, mentre i secondi hanno continuato a utilizzare sempre di più l'innovazione tecnologica<sup>21</sup>. Parallelamente alcuni autori hanno cominciato, invece, a cercare una sintesi fra le due scuole di pensiero<sup>22</sup>. Ad esempio, per esprimere il “silenzio” hanno utilizzato le tecnologie digitali.<sup>23</sup>

### 1.1.3 I film, gli autori e le tecnologie che hanno fatto la storia del sonoro

Non è possibile in questo elaborato analizzare in dettaglio i diversi autori e comprendere come essi abbiano fatto uso del suono. Si desidera, però, esporre cronologicamente, seppur sinteticamente, come l'evoluzione dell'estetica del sonoro sia stata influenzata dalle innovazioni tecnologiche. Spesso le correlazioni sono lampanti, mentre altre volte sembra che gli autori cerchino di evitare il più possibile lo sfruttamento delle tecnologie, per sviluppare una poetica basata sui mezzi e sulle tecniche già esistenti. Il successivo elenco mostra, quindi, l'evolversi delle tecnologie, dei film e degli eventi che hanno segnato la storia del sonoro e del cinema.<sup>24</sup>

Tabella 1.1 Storia delle tecnologie, dei film e degli eventi del suono nel cinema[Zolzer02][Chion03][FilmSound.org][Wikipedia.org, IMDB.com]			
Anno	Tecnologie	Film	Eventi
1923	Audion di De Forest	<i>A woman of Paris</i> – Chaplin	

<sup>20</sup>*Breaking the Waves* ( Von Trier, 1996) fa parte dei film che seguono il manifesto del Dogme 95 che permette solo l'uso di suoni concreti.

<sup>21</sup>*The Matrix* ( Watchosky, 1999) fa uso di tecnologie per il video e l'audio molto innovative per il tempo.

<sup>22</sup>*Trois couleurs: Blue* ( Kieslowsky, 1993) è uno dei rari esempi di film francesi che fa uso di tecnologie come il surround e della manipolazione sonora per mostrare scene molto avvolgenti, che contrastano con scene molto intime.

<sup>23</sup>In *Dreams* ( Kurosawa, 1990) sono messi a confronto i suoni del mondo sonoro umano con il silenzio della natura sperduta, per esprimere la piccolezza dell'uomo nei confronti del mondo. Questa distanza fra i due mondi sonori è resa efficacemente proprio grazie al fatto che il silenzio digitale è percettivamente “lontano” da qualunque altro suono.

<sup>24</sup>La scelta dei titoli citati è basata sia sulla citazione da parte della critica nei diversi articoli e libri consultati[Chion03, Zolzer02, Mancini85, Ribrant99, Sonnenschein01], sia sulla premiazione ottenuta dai film nei diversi festival del cinema, che assegnano premi ai migliori Sound Design o Supervising Sound Editors[CAS.org, Oscars.org, GoldenReels.com].

CAPITOLO 1. STORIA ED ESTETICA DELL'USO DEL SUONO NEL CINEMA11

Tabella 1.1 Storia delle tecnologie, dei film e degli eventi del suono nel cinema[Zolzer02][Chion03][FilmSound.org][Wikipedia.org, IMDB.com]			
Anno	Tecnologie	Film	Eventi
1925	Diffusori a bobina mobile Vitaphone <sup>25</sup>	<i>Stachka</i> - Eisenstein	Jack Foley è il primo rumorista del cinema <sup>26</sup>
1927	Movietone <sup>27</sup>	<i>The Jazz Singer</i> – Crosland (è stato sonorizzato con il Vitaphone) <i>Sunrise</i> -Murnau (è stato il primo film a utilizzare il Movietone)	Inizia la sincronizzazione audio-video
1928	Diffusori con corno curvo su bobina mobile ad alta efficienza	<i>Steamboat Willie</i> - Disney	Il cinema passa da 16 fps a 24 fps <sup>28</sup> . Primo corto animato sonoro
1929	Diffusori con corno a collo largo	<i>Tagebuch einer Verlorenen</i> - Pabst	La ricerca delle tecnologie sonore del cinema aumenta notevolmente
1931	Diffusori con coni dedicati ai diversi range frequenziali	<i>City Lights</i> – Chaplin <i>Dishonored</i> - Sternberg	Introduzione dei sistemi per l'eliminazione del rumore
1933		<i>King Kong</i> - Cooper	Spivak è il primo a manipolare il suono per il film King Kong
1934		<i>L'atolante</i> – Vigo	La Bell effettua la prima serie di restauri sonori delle pellicole
1936	Sistema di Shearer <sup>29</sup>	<i>Modern Times</i> – Chaplin	Inizia la registrazione su nastro magnetico
1937		<i>Snow white and the seven dwarves</i> - Cotrell	Primo lungometraggio d'animazione

<sup>25</sup>Vitaphone è stato l'ultimo procedimento di incisione su disco vinile per la sonorizzazione del cinema che ha avuto successo. I dischi venivano fatti suonare durante la proiezione del film.

<sup>26</sup>E' proprio grazie a lui che oggi la pratica del rumorista è definita anche arte Foley.

<sup>27</sup>Il sistema audio Movietone è un metodo di registrazione del suono per il cinema, che garantisce la sincronizzazione tra suono e immagine. Questo scopo è raggiunto, registrando il suono sul supporto con una velocità proporzionale a quella usata per la pellicola delle immagini.

<sup>28</sup>La sigla Fps sta per "Frames per Second" e indica la frequenza di cattura o riproduzione dei fotogrammi che compongono un filmato. Un filmato è, infatti, una sequenza di immagini, riprodotte ad una velocità sufficientemente alta da fornire all'occhio umano l'illusione del movimento.

<sup>29</sup>Sistema di registrazione che elimina parte del rumore di fondo.

CAPITOLO 1. STORIA ED ESTETICA DELL'USO DEL SUONO NEL CINEMA12

Tabella 1.1 Storia delle tecnologie, dei film e degli eventi del suono nel cinema[Zolzer02][Chion03][FilmSound.org][Wikipedia.org, IMDB.com]			
Anno	Tecnologie	Film	Eventi
1938		<i>Quai des brumes</i> - Carné	Viene stabilita la prima Academy Curve: standard di equalizzazione per film
1939		<i>The Wizard of Oz</i> - Fleming <i>La regle du jeu</i> - Renoir	Dal New York's World Fair inizia la prima diffusione commerciale di dispositivi televisivi per uso domestico. Nelle sale escono i primi film importanti a colore. Inizio Seconda guerra Mondiale
1940/41	Il KT66 <sup>30</sup> e il 6L6 risolvono i problemi di potenza dei diffusori	<i>The Great Dictator</i> - Chaplin <i>Fantasia</i> - Algar (che usa il Fantasound in alcune sale cinematografiche) <i>Citizen Kane</i> - Welles	Vengono fatti i primi studi di risposta delle sale. Il Fantasound introduce il pan-pot, la registrazione multi traccia, il doppiaggio orchestrale, e un sistema surround.
1944/45		<i>Laura</i> - Preminger	Fine Seconda guerra Mondiale
1952	Cinerama <sup>31</sup>	<i>Singing in the Rain</i> - Kelly <i>Le Plaisir</i> - Ophuls	Cinema widescreen con 5 canali di diffusori
1953/54	Cinemascope <sup>32</sup>	<i>La signora senza camelia</i> - Antonioni <i>Rear window</i> - Hitchcock	Cinema Widescreen anamorfico con 4 canali di diffusori

<sup>30</sup>Evoluzione del sistema di amplificazione che ottimizza la "distanza critica" fra anodo e triodo e il catodo, minimizzando l'interferenza di elettrodi.

<sup>31</sup>Il cinerama è un sistema di ripresa e proiezione atto ad offrire un'immagine di grandi dimensioni. Tale immagine è, perciò, molto simile alla percezione dell'occhio umano (visione periferica). Come sonoro si utilizza una colonna sonora a sette canali, registrata su un nastro magnetico separato.

<sup>32</sup>Il Cinemascope è un sistema di ripresa cinematografica, basato su lenti anamorfiche.

CAPITOLO 1. STORIA ED ESTETICA DELL'USO DEL SUONO NEL CINEMA13

Tabella 1.1 Storia delle tecnologie, dei film e degli eventi del suono nel cinema[Zolzer02][Chion03][FilmSound.org][Wikipedia.org, IMDB.com]			
Anno	Tecnologie	Film	Eventi
1955/56	Todd AO <sup>33</sup>	<i>Muerte de un ciclista</i> - Bardem <i>Un condamné à mort s'est échappé</i> - Bresson	4 canali diretti più 1 surround Stockhausen compone "Gesang der Junglinge"
1957/58	Westrex Loudspeaker System <sup>34</sup>	<i>Mon oncle</i> - Tati <i>Det sjunde inseglet</i> - Bergman	Nascita della computer Music Varese compone "Poeme Electronique"
1960		<i>A' bout de souffle</i> - Godard <i>La dolce vita</i> - Fellini	Gli anni del Boom Economico
1968		<i>2001 A Space Oddissey</i> - Kubrick <i>C'era una volta il west</i> - Leone	Movimenti del '68 e la guerra del Vietnam
1970		<i>Patton</i> - Williams (Usa il Todd AO)	Uso domestico del VHS
1971	Sistemi Dolby usati in tutte le fasi di missaggio e mastering audio <sup>35</sup>	<i>THX 1138</i> - Lucas <i>A clockwork Orange</i> - Kubrick (Primo film a usare sistemi Dolby)	Le tecnologie acustiche aumentano la loro risposta in frequenza
1972	Radio-microfonazione <sup>36</sup>	<i>The Godfather</i> - Coppola	
1973		<i>American Graffiti</i> - Lucas	
1974		<i>The conversation</i> - Coppola	Primi film compressi con Dolby
1975	Dolby Stereo <sup>37</sup>	<i>India Song</i> - Duras <i>Nashville</i> - Altman	
1976	Sensurround. <sup>38</sup>	<i>Taxi Driver</i> - Scorsese	Cinema aptico. Primi film Stereo

<sup>33</sup>Il Todd AO è un formato cinematografico a schermo panoramico ad alta definizione che sostituisce il Cinerama.

<sup>34</sup>Il Westrex è usato per la registrazione audio stereo con grammofono compatibile con le apparecchiature monofoniche.

<sup>35</sup>I sistemi dolby riducono il rumore dell'audio analogico.

<sup>36</sup>Sistema di microfonazione wireless che permette libertà di movimento per chi deve essere registrato. Non permette la proiezione della voce degli attori.

<sup>37</sup>Il Dolby Stereo è il supporto cinematografico tutt'oggi più utilizzato per la diffusione audio dei film

<sup>38</sup>Sistema che aumenta la percezione delle basse frequenze per gli effetti sonori e che dà, quindi, anche una percezione tattile.

CAPITOLO 1. STORIA ED ESTETICA DELL'USO DEL SUONO NEL CINEMA14

Tabella 1.1 Storia delle tecnologie, dei film e degli eventi del suono nel cinema[Zolzer02][Chion03][FilmSound.org][Wikipedia.org, IMDB.com]			
Anno	Tecnologie	Film	Eventi
1977		<i>Star wars. A new hope</i> – Lucas (é il film che lancia il Dolby Stereo nel mercato del cinema) <i>Annie Hall</i> - Allen	Uso del ISO 2969 per la calibrazione acustica delle sale
1978		<i>The Deer Hunter</i> - Cimino	Ben Burt riceve un oscar d'onore per il Suono di Star Wars
1979	Split Surround 5.1	<i>Apocalypse Now</i> – Coppola <i>Alien</i> - Scott <i>Stalker</i> - Tarkovsky	Nei titoli di coda di <i>Apocalypse Now</i> , Walter Murch si fa definire per la prima volta Sound Designer
1981	Digital Fluoroscentsound	<i>The Raiders of the Lost Ark</i> – Spielberg	Primi tentativi di Suono digitale
1982	Dolby Surround	<i>Blade Runner</i> - Scott	
1983	Sistemi JBL diventano standard per la diffusione cinematografica	<i>The Return of the Jedi</i> - Marquand <i>The Right Stuff</i> - Kauffman	Standard THX per la garanzia di qualità audio
1986	Dolby SR <sup>39</sup>	<i>Children of a Lesser God</i> - Haines <i>Platoon</i> - Stone	Le tecnologie di ripresa permettono miglior dinamica e spettro. Wishart compone “Vox5”
1989/90	Kodak Cinema Digital Sound	<i>Dances with Wolves</i> – Costner <i>Dreams</i> - Kurosawa	Caduta del muro di Berlino
1991	Dolby SRD	<i>Terminator 2</i> – Cameron	
1992	Dolby Digital <sup>40</sup>	<i>The Last of the Mohicans</i> - Mann <i>Batman Returns</i> - Burton	Inizia l'era del suono digitale nel cinema
1993	Sony Dynamic Digital Sound 7.1 Digital Theatre Systems	<i>Trois Couleurs: Blue</i> – Kieslowsky <i>Jurassic Park</i> - Spielberg	
1994		<i>Forrest Gump</i> – Zemeckis	
1995		<i>Se7en</i> - Fincher	Uso domestico del DVD

<sup>39</sup>Il Doby SR è un encoder audio e un decoder audio per la codifica e la decodifica dell'audio Dolby Stereo Spectral Recording

<sup>40</sup>Il Dolby Digital è il primo sistema di codifica audio per il cinema con perdita di informazione.

Tabella 1.1 Storia delle tecnologie, dei film e degli eventi del suono nel cinema[Zolzer02][Chion03][FilmSound.org][Wikipedia.org, IMDB.com]			
Anno	Tecnologie	Film	Eventi
1996	Dolby Pro Logic system	<i>The English Patient</i> – Minghella <i>Secrets and Lies</i> - Leigh	La qualità audio e il surround a basso costo portano l'Home Cinema
1997		<i>Titanic</i> - Cameron	
1999		<i>The Matrix</i> - Wachosky <i>Eyes Wide Shut</i> - Kubrick	
2000		<i>Dancer in the Dark</i> - Von Trier <i>The Gladiator</i> - Scott	I maggiori sound designer scrivono il loro manifesto professionale: "An Open Letter from your Sound Department"[Coffey99]

Come mostra la tabella, fatta eccezione per gli anni 40 e gli anni 60, le tecnologie del suono hanno continuato ad evolversi e l'industria ha sempre spinto perchè le nuove tecnologie fossero da subito sfruttate per i film che volevano essere più innovativi. Di conseguenza, le sale cinematografiche hanno visto un continuo miglioramento tecnologico, cui gli spettatori si son pian piano abituati. In realtà fu solo con l'arrivo del Dolby, che non era una tecnologia costosa, che la qualità audio delle sale è migliorata in tutti i cinematografi. Le altre tecnologie, invece, sono state spesso utilizzate nelle poche sale, che potevano permettersi il lusso di comprare le tecnologie più sviluppate per quel tempo[Schreger78]. Contemporaneamente c'è stato uno sviluppo analogo dei dispositivi televisivi domestici e poi l'introduzione dei supporti come il VHS e i DVD che hanno permesso alle persone di vedere i film a casa propria, fuori dallo spazio teatrale[Petri04]. Sempre più persone hanno avuto la possibilità di rivedere film, non più proiettati nelle sale anche da decenni, e, in particolare, di riguardarli più volte e di soffermarsi su particolari punti dell'audiovisivo.

## 1.2 Evoluzione dell'estetica sonora e della critica del cinema

### 1.2.1 Estetica e critica del sonoro nel cinema dagli anni 30 agli anni 70

Sin da quando il suono<sup>41</sup> e l'immagine sono stati sincronizzati, il mondo della critica si è domandato se i modi di sonorizzare rispondessero a vere esigenze

<sup>41</sup>Con suono si intende tutto ciò che recepito a livello uditivo: parlato, rumori e musica.



estetico-espressive. Già agli albori la sincronizzazione diventò il principale argomento di discussione e Eisenstein[Eisenstein49] e Pudovkin[Pudovkin29] proposero "l'Asincronismo" come alternativa da seguire al posto della "sincronia realistica". Gli "Asincronisti" volevano che il suono evitasse di ripetere ciò che l'immagine già diceva, poiché finiva per essere ridondante e fine a se stesso. Essi volevano, invece, che fosse un contrappunto che arricchisse l'immagine di significati.

Alla fine degli anni 30, Cavalcanti[Cavalcanti39] mise in luce come i maggiori autori ritenessero il "Silenzio" intrinsecamente espressivo, mentre i suoni erano visti come un gioco di cui il pubblico si sarebbe a breve annoiato. Il naturalismo e il verbo-centrismo furono messi in continua discussione, anche perché agli attori era richiesta una recitazione sempre meno espressiva e meno teatrale, a favore di un parlato banalmente chiaro e naturale. I registi naturalisti, infatti, preferivano arricchire l'espressività del parlato con tecniche di ripresa microfonica ritenute presto dei cliché inefficaci. Al suono venne d'altra parte, attribuita la capacità di far evolvere il cinema in diversi generi. Un diverso uso del suono permetteva, infatti, di fare la differenza fra film drammatici, comici, musicali ecc... Seppur Cavalcanti fosse d'accordo con la critica alla sincronia, riteneva che il suono avesse un potenziale superiore a quello dell'immagine, perché il suono poteva creare molto più efficacemente risposte emotive, mentre le immagini erano troppo descrittive del reale. Cavalcanti riteneva, però, che il suono andasse usato diversamente da come avevano fatto i suoi contemporanei: tra il suono e l'immagine doveva esserci una relazione almeno in parte ambigua<sup>42</sup> affinché l'audiovisivo fosse veramente interessante e attraente.

Durante gli anni 40 Bazin[Ribrant99] acclamò l'estetica dei suoi tempi, poiché riteneva che il potenziale dell'audiovisivo del cinema risiedesse nella sua capacità di trasformare la realtà in un contesto realistico, che chiunque poteva apprezzare, in quanto non si riduceva nell'astrattismo del cinema muto, che troppo ricordava l'arte musicale e pittorica.

Negli anni 60 Arnheim[Ribrant99], portavoce del pensiero modernista, auspicò un ritorno a un'estetica più astratta, come quella dei tempi del film muto, perché il film sonoro, basato principalmente sul parlato come mezzo comunicativo verso lo spettatore, limitava la possibilità di esprimere tutti quei contenuti emotivi necessari affinché lo spettatore potesse immergersi empaticamente nella storia del film. Seguendo lo stesso criterio, Kracauer ed Epstein[Ribrant99] suggerirono l'idea di usare il parlato più come evento sonoro che mostrasse, attraverso la prosodia, l'autentica personalità dell'uomo. Per far ciò, auspicarono di equiparare le diverse categorie sonore per ridare dignità alla musica e ai suoni fino ad allora sottovalutati e sottoutilizzati rispetto al parlato.

Durante gli anni 70 Burch[Burch73] sostenne che solo con la manipolazione del suono fosse possibile soddisfare i desideri dei critici modernisti, perché solo così era possibile unire esteticamente gli elementi sonori: orchestrando i rumori con la musica in contrappunto col parlato, a sua volta usato non per il suo

---

<sup>42</sup>Il suono e l'immagine non dovevano essere equivalenti nell'esprimere le stesse informazioni o gli stessi stati emotivi.

potere informativo, ma per le sue caratteristiche prosodiche, come in alcuni film giapponesi<sup>43</sup>. Burch auspicò, quindi, che il sonoro si rifacesse ai modelli musicali colti degli anni 50 e 60, che erano riusciti a unire la musica, in senso tradizionale, i suoni e la poesia in un unico mezzo di espressione artistica.

Sempre negli anni 70 Schreger[Schreger78] rilevò l'importanza delle tecnologie, che si stavano sviluppando in quegli anni, perché potevano finalmente soddisfare molte delle esigenze estetiche desiderate da molti autori<sup>44</sup>. In particolare evidenziò la possibilità di creare paesaggi sonori raffinati, di creare poliritmie fra più linee di parlato o fra parlato e altri suoni. Le nuove tecnologie erano viste, inoltre, come uno strumento per sensibilizzare il pubblico ad apprezzare la qualità del suono, l'uso degli effetti sonori e soprattutto l'efficacia drammatica del silenzio. Contemporaneamente, Bordwell e Thompson[Bordwell85] rifletterono su come il suono e le immagini fossero portatori di significato sia nel contrappunto che nella simultaneità e che ogni parametro del suono (Intensità, Altezza, Timbro e Durata) era determinante nel creare questi significati. La consapevolezza dei parametri sonori era ritenuta necessaria perché gli autori e i tecnici del cinema potessero esprimere al meglio la loro estetica nell'audiovisivo.

### 1.2.2 Estetica e critica del sonoro nel cinema degli anni 80 e anni 90

Negli anni 80 Doane[Doane80a, Doane80b] rianalizzò il cinema Hollivoodiano degli anni 30, in quanto riteneva che il dominio californiano sull'industria cinematografica avesse determinato l'estetica del resto del cinema di quegli anni e di quelli successivi. Gli studios Californiani, infatti, erano gli unici ad avere le tecnologie più avanzate e soprattutto i tecnici condividevano solo tra essi le conoscenze necessarie al loro uso. Il risultato ottenuto con le tecniche non doveva, se non minimamente, palesare la metodologia e gli strumenti usati. Più un elemento tecnico era percepito inconsapevolmente, più esso era ritenuto efficace. Tra le regole c'era quella che riteneva che il silenzio fosse ritenuto la morte del suono e che quindi doveva essere evitato. La comprensione del parlato era la priorità e, quindi, i suoni e la musica dovevano essere messi in secondo piano rispetto al dialogo. Fortunatamente i maggiori esperti del suono venivano dal campo del radiodramma<sup>45</sup>, in cui le manipolazioni sonore erano utilizzate per ricreare una realtà finta e fantasiosa. Doane, quindi, invitò a riscoprire la vera "corporeità" sonora del cinema, data dagli elementi della diegesi, dallo schermo e la sala del cinematografo, da ritenere come fattori esteticamente determinanti del film. In quest'ottica la voce fuori campo era vista positivamente, poiché

<sup>43</sup>Per esempio in *Chikamatsu monogatari* ( Mizoguchi, 1954) il parlato è fatto scandire ritmicamente come i suoni degli ambienti che circondano i personaggi

<sup>44</sup>Per esempio in *Nashville* ( Altman, 1975), *The Conversation* ( Coppola, 1974), *The Deer Hunter* ( Cimino, 1978) tutti i registi fanno uso dei radiomicrofoni e delle registrazioni multitraccia, che permettevano di creare sovrapposizioni di dialoghi comunque comprensibili.

<sup>45</sup>Il radiodramma è un testo di tipo teatrale scritto espressamente per la radio. Di solito il radiodramma è un lavoro relativamente breve, che fa uso di voci narranti e voci recitanti, che hanno obiettivi informativi e narrativi, mentre i rumori e la musica hanno obiettivi emozionali, destinati a creare atmosfere sonore.

ritenuta come un collante fra gli eventi della diegesi, ciò che è visibile e ciò che è non visibile. I suoni erano, quindi, visti come elemento fondamentale del cinema, ma si riteneva, che per ottimizzare il loro potenziale, occorresse sfruttare la loro capacità di creare delle risposte emotive.

Balazs[Balazs70] ritenne che il cinema dovesse evolversi, cercando di far interagire tutti i componenti espressivi sia sonori che visivi. Ogniqualvolta il suono o l'immagine cambiano, il nostro sistema percettivo è indotto a ri-analizzare la scena audiovisiva, ma spetta agli autori scegliere come rendere il contrappunto audiovisivo, cui corrisponderanno i risultati di queste continue analisi. In quest'ottica, ritenne che non bisognasse fermarsi solo su ciò che esiste fisicamente, ma anche sulle reazioni psicologiche conseguenti alle percezioni, poiché ritenute il vero obiettivo del film. Il suono andrebbe sempre analizzato per la sua capacità di emozionare, per la sua relazione con le immagini e, infine, per le informazioni descrittive della realtà. Balazs invitò, però, a riscoprire il potere del silenzio, che permetterebbe all'immagine di esprimere la sua sonorità intrinseca. Inoltre, sollecitò gli addetti ai lavori a sfruttare i limiti che il sistema percettivo ha nel riconoscimento della fonte acustica, perché, con tale conoscenza, è possibile controllare la condotta di analisi della scena da parte dello spettatore<sup>46</sup>.

Belton[Belton85] cercò di capire quale fosse il nesso fra tecnologie ed estetica. Egli ritenne che l'obiettivo delle tecnologie sonore fosse quello di creare una finta realtà, in cui si cercasse di nascondere l'atto stesso della ripresa microfonica ed eliminare tutto ciò che interferisse con la fruizione del film. Inoltre, per Belton l'obiettivo finale del sonoro del film era di fare in modo che lo spettatore percepisse il parlato e i suoni della scena "tramite un microfono posizionato al posto delle orecchie del protagonista". La finzione cinematografica era basata, infatti, sulla simulazione della percezione acustica soggettiva del personaggio attivo nella scena. Belton, quindi, criticò l'estetica di Altman e di tutti quelli che lo seguirono nella poetica della poliritmia, poiché, usando radiomicrofoni, essi non permettevano la proiezione della voce del personaggio, impedendo quindi la soggettiva acustica.

### 1.2.3 La critica e l'estetica di oggi<sup>47</sup>

Dal 1999 ad oggi in molti hanno ri-analizzato le questioni sollevate dai critici dei decenni precedenti, tenendo conto delle scoperte fatte dalla disciplina del Sound Design. Qui verranno, però, esposte le idee dei teorici senza far riferimento alla realizzazione pratica della progettazione sonora.

Back[Back96] analizza l'atto della reazione al suono durante l'ascolto del film. Essa dipende sia dalle modalità comuni di risposta della gente, dalla cultura personale e, da ultimo, dal significato elaborato, proposto e realizzato in quello specifico audiovisivo. Le prime reazioni corrispondono a dei cliché su cui gli autori possono far affidamento, se gli spettatori hanno un bagaglio culturale

<sup>46</sup>Vedi paragrafo 3.2.1.

<sup>47</sup>Oltre agli interventi esposti qui di seguito, non si può non fare il nome di Chion, i cui lavori d'analisi, seppur molto concentrati sull'uso del parlato, descrivono in maniera esaustiva molte problematiche, che verranno esposte in altre sezioni della tesi.

che permette loro di capirli. Solo partendo dalle reazioni, che ci si attende dal pubblico, può essere costruita la narrazione cinematografica, fatta d'intrecci, in funzione dei quali i diversi elementi mediatici interagiscono fra loro. Ogni elemento mediatico ha la sua grammatica, che può essere sfruttata solo tenendo conto del contemporaneo accadimento dei media, che sono a loro volta governati da una grammatica audiovisiva globale. Questa grammatica audiovisiva risponde alle condotte di ascolto quotidiano, per cui tramite dei suoni, che attraggono l'attenzione, si può dedurre la locazione spaziale, la locazione temporale, il modo e la causa che mettono in relazione i suoni con la narrazione. Non per questo, ogni suono deve essere proposto con l'obiettivo di rispondere a tutte queste esigenze, poiché lo scopo è che il suono soddisfi le dinamiche che si vogliono suggerire con la narrazione.

Ribrant[Ribrant99] definisce il film sonoro "arte nel tempo", in quanto l'evoluzione drammatica dipende da come gli elementi audiovisivi cambino e si rapportino fra loro nel flusso temporale. Ribrant ritiene che sia possibile analizzare e mettere a confronto diversi film, ma solo se si tiene conto della loro diversità stilistica. Di conseguenza si sofferma sulla definizione dello "stile di un film", perché le caratteristiche stilistiche determinano quanto due film siano simili e/o comparabili. In un film, infatti, gli autori non usano tutte le tecniche o gli strumenti audiovisivi alla stessa maniera. La diversa scelta determina, infatti, lo stile audiovisivo. In particolare, lo stile sonoro, che determina anche quello audiovisivo, è una commistione:

- delle modalità di percezione dei suoni da parte degli spettatori<sup>48</sup>;
- delle tecnologie usate;
- dell'impatto delle tecnologie sull'emotività dello spettatore;
- dei manifesti artistici del cinema cui l'autore del film si rifà;
- dell'impatto emotivo delle retoriche sonore<sup>49</sup>;
- del paradigma storico-culturale in cui si è stato realizzato l'audio-visivo.

Dykhoff[Dykhoff03] ritiene che i suoni siano a loro volta elementi stessi elementi essenziali dell'atto cinematografico, in quanto determinano come vengono percepiti la recitazione degli attori e gli elementi acustici degli ambienti. Questo non significa, però, che il sistema percettivo-cognitivo dello spettatore debba essere sovraccaricato ogniqualvolta si voglia sottolineare l'espressività di un personaggio. Il sistema percettivo, infatti, può recepire in maniera cosciente solo un certo numero di informazioni, mentre tutte le altre, se vengono recepite, lo sono solo in maniera inconscia. Dykhoff non ritiene, però, che sia sempre sbagliato sovraccaricare il sistema cognitivo durante un film perché, secondo lui, le stimolazioni subliminali che agiscono sull'inconscio, lasciano un segno.

---

<sup>48</sup>Vedi paragrafo 4.2.3.

<sup>49</sup>Vedi paragrafo 3.2.2.

## 1.3 La nascita del sound design: tecnologie, metodologie e visioni estetiche

### 1.3.1 Tipologie ed estetiche del Sound Design

Il Sound Design cinematografico è una disciplina esistente sin da quando esiste il cinema sonoro. Quello che è cambiato negli anni sono l'approccio alla sonorizzazione e le figure professionali che si occupano di concepire e realizzare le sonorità dei film[Mancini85]. Il Sound Designer, inteso nell'accezione odierna come progettista e realizzatore dei suoni, cominciò a diffondersi nella seconda metà degli anni 70, come evoluzione della figura del sovrintendente al sound editing[IMDB.com]. L'evoluzione rispetto all'ingegnere del suono tradizionale avvenne a due livelli:

- a livello progettuale, in quanto il designer partecipa attivamente alle scelte della regia, quando il suono costituisce un aspetto determinante per la riuscita artistica del film;
- a livello tecnico-artistico, in quanto, sia le tecnologie che le loro prassi, ritenute fondamentali, sono arrivate a un livello di complicazione tale, che è diventato necessario suddividere il lavoro di reperimento dei materiali sonori, della ripresa, della manipolazione e del montaggio fra diverse figure tecniche. Queste, a loro volta, sono gestite da un sovrintendente, cui non si può più riconoscere un ruolo solo tecnico, ma di rilevanza artistica.

La necessità di questa evoluzione fu resa necessaria:

- dal miglioramento della qualità sonora data dai sistemi di diffusione e da tutta la catena di produzione sonora; queste tecnologie in continuo sviluppo hanno portato alla necessità di dover essere molto esperti di questioni tecnologiche per potere capire come affrontare i problemi della sonorizzazione[Schreger78]. Di conseguenza, coloro che non appartengono strettamente a questo settore, hanno difficoltà a comunicare con coloro che se ne occupano[Sonnenschein01]. Il sovrintendente ha, quindi, anche il ruolo di far interloquire le diverse figure tecniche;
- dalla ormai assodata concezione che l'espressività emotiva del film necessita inevitabilmente sia di un uso intelligente dei suoni oltre che della musica;
- dall'aumento d'importanza di alcuni generi cinematografici, come il fantascientifico, i quali necessitano della creazione di scenari sonori "irrealistici", che rendano l'idea di un mondo lontano da quello della quotidianità;
- dall'evidenza che il film è un'arte audio-visiva e che quindi, il sonoro ha la stessa importanza dell'immagine.

Questa disciplina si è ormai notevolmente sviluppata e si sono distinti nel corso degli anni diversi stili di design che saranno esposti in sintesi.

1. Metodologie di Mac Donald Jimmy[Mancini85]<sup>50</sup> per il quale i suoni erano alternativamente pensati per:
  - (a) abbinare alla fonte visiva un suono non registrato direttamente, ma prodotto con le tecniche di Foley<sup>51</sup>;
  - (b) non per suggerire la fonte, ma una gestualità sonora<sup>52</sup>, che doveva in qualche maniera essere coerente con la narrazione;
  - (c) non suggerire in alcun modo una determinata fonte. L'assenza del referente permette, infatti, di associare un suono a una qualunque immagine ad essa sincronizzata. Questa tecnica si rivelò particolarmente efficace sia per sonorizzare oggetti non esistenti nel mondo reale, che per dar loro una particolare identità.
  
2. Metodologie "sintetiche" di Frank Serafine[Mancini85]<sup>53</sup>, che partiva da presupposti tecnologici e sinestetici. Le tecnologie usate nei primi anni 80 per la creazione dei suoni sono determinanti per comprendere la sua estetica:
  - (a) I suoni creati con campionatori e sintetizzatori erano molto lontani da quelli reali ed erano privi di tutte quelle caratteristiche che rendono il suono vivo ed espressivo e che gli danno, invece, un carattere molto inespressivo,
  - (b) Fra immagini e suoni venivano fatte delle associazioni per creare particolari sinestesie:
    - i. associava il pitch all'angolazione della ripresa;
    - ii. associava a una immagine panoramica o lontana, un suono con riverbero fortemente diffuso;
    - iii. associava i suoni ai colori secondo le teorie della sinestesia:
      - A. al giallo, suoni molto acuti;
      - B. al rosso, suoni caldi e fortemente risonanti;
      - C. al verde, suoni gravi.
  
3. Metodologia di Burt[Rinzler10]<sup>54</sup>, e del suo "successore" Gary Rydstrom[Sonnenschein01]<sup>55</sup>. Essi si distinsero fra i creatori di suoni del cinema per la capacità di inventare suoni molto particolareggiati, tramite oggetti sonori e tecniche di

<sup>50</sup>Mac Donald Jimmy fu il più importante Sound Designer di film d'animazione della Disney. Realizzò anche dei film non d'animazione come *The Black Hole* (Nelson, 1979) sempre per la Disney

<sup>51</sup>Usando soprattutto la sua voce.

<sup>52</sup>Vedi paragrafo 2.1.1.

<sup>53</sup>Fino ai primi anni 80 Serafine faceva i suoni per film fantascientifici come *Tron* (Lisberger, 1982) che, dovendo ricreare le sonorità dei videogiochi, sono sonorizzati con suoni sintetici.

<sup>54</sup>Burt divenne uno dei più celebri Sound Designer con *Star Wars. A New Hope* (Lucas, 1977), perché è uno dei primi film fantascientifici, in cui il Sound Designer non usa suoni di sintesi, ma anzi, suoni molto "organici", cioè che danno l'impressione di qualcosa di vivo.

<sup>55</sup>E' il sound designer che ha ricevuto il maggior numero di premi per il Sound Design nei festival del cinema per la sua capacità di sonorizzare le immagini con suoni, che poco hanno a che fare con ciò che si vede con l'immagine, come in *Terminator 2* (Cameron, 1999).

manipolazione applicate all'audio del film. Considerando le caratteristiche più importanti della metodologia, vediamo che Burtt :

- (a) progetta i suoni parallelamente al compositore della colonna sonora, collaborando e dialogando con lui in modo che i suoni e le musiche non interferiscano fra di loro, e anzi, assumano le maggiori distanze estetiche e percettive possibili;
- (b) manipola alcuni suoni che in origine sono del tutto naturali e che richiamano alla mente i suoni degli esseri viventi;
- (c) crea suoni, unendone parecchi di disparata natura, sia simultaneamente che in sequenza <sup>56</sup>;
- (d) caratterizza i suoni anche rispetto allo spazio;
- (e) dà importanza più all'impatto narrativo del suono che al suono in sé. Ciò è ottenuto anche grazie alla pluralità identitaria dei suoni, che permette di distinguere le diverse scene fra loro;
- (f) fa propri i clichè del "Wilhelm Scream" e "il silenzio prima dell'esplosione"<sup>57</sup>.

4. Metodologia di Murch[Katz97, Ganti04, Kenny97, Ondaatje02], cui si deve l'introduzione del termine Sound Design nel mondo del cinema, quando collaborò con Lucas *THX 1138* ( Lucas , 1971), *American Graffiti* ( Lucas , 1973) e poi con Coppola *Apocalypse Now* ( Coppola - 1979). La sua estetica è incentrata sia sull'editing audio, sia su quello video. Ciò gli permette di intrecciare i due elementi dell'audiovisivo. Più che porsi il problema di come creare i suoni, ritiene che:

- (a) l'editing debba ricreare un sistema di dinamiche tensionali che caratterizzi un certa sceneggiatura. L'editing, però, non deve svelare rapidamente lo scopo emozionale della narrazione, ma modulare l'audio e il video, in modo da lasciare lo spettatore immerso nell'ambiguità della vicenda, in modo tale da mantenere viva la sua attenzione;
- (b) nel montaggio la transizione e il taglio siano fondamentali per suggerire le dinamiche narrative, in quanto determinano quanto la narrazione dell'audio-visivo sembri rapida o graduale. Questi movimenti indotti dal montaggio devono seguire una logica coerente con la narrazione. Se la logica è ben seguita, lo spettatore matura delle aspettative che faranno nascere in lui un legame empatico col film. L'estetica della "tecnica invisibile" degli anni 40 è, quindi, rifiutata, a favore di una riscoperta delle tesi russe di Eisenstein. Sempre dall'estetica russa, fa corrispondere al cambio di scena un cambio

<sup>56</sup>L'alieno di *E.T.* ( Spielberg , 1982 ) è stato realizzato unendo versi di molti animali e signore anziane che si lamentano.[Rinzler10]

<sup>57</sup>Il Wilhelm Scream è un effetto sonoro, costituito da un acuto urlo di una persona che viene colpita o uccisa da qualcosa. Il silenzio prima dell'esplosione serve a dare maggior impatto alla deflagrazione.

di prospettiva spaziale associato a un corrispettivo uditivo. Esalta, inoltre, il valore del silenzio, che può giocare un ruolo narrativamente importante sia come archetipo di morte, sia per la sua capacità di stimolare le attese dello spettatore attraverso l'immaginazione;

- (c) bisogna imporsi di non far sentire più di 2 o 3 oggetti sonori simultaneamente, perché, altrimenti chi ascolta non ne può dare il giusto significato, non sapendo a cosa prestare attenzione. Inoltre, non bisogna dimenticare che per le immagini non sonorizzate è l'immaginazione a riempire i "buchi" percettivi, rendendo l'esperienza audiovisiva più personale ed espressiva. Quando si costruiscono gli stimoli audiovisivi bisogna essere attenti all'uso dei picchi e delle valli nelle dinamiche, perché un suono è percepito come forte solo se i suoni precedenti o simultanei sono deboli;
  - (d) l'uso delle tecnologie debba essere uno strumento più creativo che fine a se stesso;
  - (e) sia importante contestualizzare i suoni, modificandoli coerentemente con l'ambiente in cui sono collocati (worldizing<sup>58</sup>).
5. Metodologia di Thom[Thom95b, Thom95c, Thom95d, Thom95e, Thom95f, Thom01] che ha un'estetica e una teoria molto vicina a quella di Murch, anche perché collaborò con lui in alcuni film fra i quali *Apocalypse Now* (Coppola, 1979). E' però principalmente legato alla figura del regista Zemeckis per cui realizzò numerose progettazioni sonore fra le quali quella di *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994). Thom ritiene che:
- (a) il punto di ascolto<sup>59</sup> audiovisivo sia un obiettivo fondamentale. La percezione del punto di ascolto è ottenuta principalmente effettuando o simulando la ripresa microfonica come se lo strumento di registrazione fosse collocato al posto delle orecchie del protagonista. In questo modo lo spettatore è nella condizione di sentire ciò che il protagonista sente in una determinata scena. Questa procedura è mantenuta anche fra scene consecutive che coinvolgono quel personaggio. Di conseguenza ogni suono non legato ai personaggi è ritenuto inutile. Il limite di questo approccio consiste nel fatto che se ci sono degli avvenimenti acustici importanti potrebbero non essere descritti. Per ovviare a questo l'autore deve immettere dei suoni segnale<sup>60</sup>, che inducano lo spettatore a ricercare nella scena la fonte sonora;
  - (b) Thom, a differenza degli altri designer, non si dichiara entusiasta dell'estetica di Burt, perché ritiene che la realtà sia ricca di significati,

<sup>58</sup>Il worldizing consiste in una serie di tecniche di manipolazione sonora per far sembrare che un suono appartenga veramente all'ambiente visto in scena. Per esempio in *American Graffiti* (Lucas, 1973) i brani musicali hanno caratteristiche acustiche a seconda che nella scena la musica provenga da una radio piuttosto che da una sala da concerto.

<sup>59</sup>Il punto di ascolto è la traduzione del termine "point of audition", che corrisponde al punto di vista, ma usando l'udito anziché la percezione visiva.

<sup>60</sup>Suoni segnale nell'accezione di Murray Schafer[Schafer85].



mentre un mondo sonoro troppo artificioso richiede un lungo tempo di adattamento. In entrambi i casi, il designer deve tener conto delle aspettative relative a quanto lo spettatore già conosce della realtà che gli viene proposta. Le aspettative sono modificate dal cambiamento fra quello che ci si aspetta di sentire, in quanto sentito fino a quel momento e quello che viene fatto sentire in una scena successiva. Questa modifica sonora fornisce i segnali di cambiamento della narrazione <sup>61</sup>;

- (c) sia poco utile comporre suoni o musiche esteticamente interessanti, senza che abbiano una relazione con la narrazione, perché ritenuti distraenti;
- (d) un buon film deve far interagire suoni e immagini senza far capire quale sia il medium che crea precisamente il pathos.

### 1.3.2 Metodologie della progettazione sonora del film

#### 1.3.2.1 Dall'analisi della sceneggiatura alle mappe sonore

Sonnenschein[Sonnenschein01] svolse un lavoro di analisi e di sintesi di quelle che sono le metodologie e le prassi più comuni nel sound design per film. Queste considerazioni metodologico-pratiche sono integrate anche con altre testimonianze e riflessioni di designer e teorici[Back96, Camper85, Ferrington93, Forrester02, Kenny97, Somers00, Thom95a, Rinzler10]. La progettazione dovrebbe partire sempre:

1. dalla sceneggiatura, che va letta inizialmente in maniera sintetica per estrapolare delle impressioni generali sul progetto cinematografico da realizzare;
2. dall'analisi preliminare della sceneggiatura, dopo la prima lettura, si possono dedurre le parole chiave che governano la narrazione del film, le quali vanno, quindi, discusse con il regista per comprendere se queste sono i cardini su cui poggia l'idea estetico-creativa. Ci sono 4 tipologie di parole chiavi utili:
  - (a) Oggetti e persone che esplicitamente emettono suoni;
  - (b) Ambienti sonori;
  - (c) Emozioni dello spettatore e dei personaggi;
  - (d) Momenti d'importanza drammatica.
3. dal principio del disturbo: non tutti i suoni sono utili ai fini della narrazione e anzi, possono diminuire la comprensione e l'efficacia degli altri suoni<sup>62</sup>;

<sup>61</sup>Per esempio in *Cast Away*[Thom01] (1999, Zemeckis) ad un certo punto il protagonista sente un suono che all'inizio non sa identificare come quello del vento. Quando lo capisce deduce che può finalmente abbandonare l'isola.

<sup>62</sup>Questo va, invece, fatto, quando sono proprio la confusione e il disturbo le idee che si vogliono trasmettere.

4. dal potenziale senso di intimità che ogni suono suggerisce ( senso di agio, familiarità e prossimità psicologica), che va annotata, per comprendere come e quanto trasmetterla,
5. dalla catalogazione delle parole chiave per capire se c'è un criterio logico che le giustifica rispetto alla vicenda narrata:
  - (a) la logica, che deve essere confermata dal regista, è generalmente deducibile in base alla frequenza di parole simili;
  - (b) la logica può essere bipolare (una categoria e la sua anti-categoria) o multipolari<sup>63</sup>. Generalmente nei film ci sono due temi paralleli cui corrispondono due logiche polari parallele<sup>64</sup>;
  - (c) le logiche tripolari generalmente sono a climax<sup>65</sup> (o anticlimax) o con tre temi paralleli<sup>66</sup>;
  - (d) fatta la catalogazione, bisogna disegnare la mappa temporale polare che traccia come si evolve il cambio polare delle parole chiave<sup>67</sup>;
  - (e) il suono può denotare, anche solo subdolamente, la negatività o la positività dell'immagine ad essa associata e stimolare un legame empatico con ciò che lo spettatore vede<sup>68</sup>;
  - (f) il suono può creare ambiguità o chiarezza rispetto a ciò che si vede o si narra;
  - (g) per questa ragione occorre confrontare la mappa polare per confrontarla con quella della sceneggiatura, per analizzarne le relazioni e valutare se è necessario modificare la mappa temporale o da ultimo chiedere chiarimenti e modifiche della sceneggiatura al regista;
  - (h) l'efficacia del design sta quindi nel riconoscere il potenziale metaforico dei suoni e nel combinarli correttamente per costruire la narrazione e il messaggio poetico che vuole essere trasmesso.
6. Un buon Sound Design è possibile solo con un intelligente dialogo con il regista. Se il regista è in contrasto con la logica delle parole chiave va compresa la sua e va cercato un compromesso. Quando si cerca di comprendere un punto di vista diverso dal proprio su come realizzare il film, in genere questo compromesso spinge a trovare soluzioni più efficaci.

<sup>63</sup>E' sempre meglio tendere a logiche più semplici.

<sup>64</sup>Per esempio *Requiem for a Dream* (Aronofsky, 2000) tratta parallelamente la problematica della droga e della solitudine degli anziani.

<sup>65</sup>Per esempio *The Curious Case of Benjamin Button* (Fincher, 2008) tratta il tema della nascita, della crescita e della morte del protagonista, che vive queste fasi della vita al contrario

<sup>66</sup>Per esempio il film *Memento* (Nolan, 2000) parla di tre personaggi: il protagonista nella sua continua ricerca sul perché continua a dimenticare gli eventi del passato, Natalie che sfrutta l'handicap del protagonista per i suoi obiettivi criminali e Teddy che cerca di aiutarlo senza successo.

<sup>67</sup>Il flusso logico da uno stato all'altro.

<sup>68</sup>Per esempio in *Star Wars A New Hope* (Lucas, 1977) i suoni delle spade laser sono ottenuti tramite sovrapposizioni di campioni intonati su accordi maggiori o minori in base alla bontà di chi usa la spada[Rinzler10].

Per progettare l'evoluzione sonora delle diverse scene va quindi creata la mappa sonora delle scene, cioè la catalogazione scena per scena dei suoni da usare rispetto alle seguenti tipologie sonore: suoni concreti, musica, suoni emozionali e fonazioni<sup>69</sup>. Se nel progettare le singole scene si ritiene che manchino dei suoni rispetto alla mappa polare, essi vanno aggiunti. Alla stessa maniera, se si ritiene che ci sia un eccesso di suoni è sempre buona prassi togliere piuttosto che aggiungere. Il sound designer può progettare la mappa sonora sia prima che dopo le riprese video:

1. nel primo caso il designer deve intervenire nella scelta finale delle scene, delle locations, dell'attrezzatura per le riprese sonore dal vivo e aiutare a pianificare le registrazioni dal vivo per risparmiare tempo a se stesso e agli altri tecnici del film,
2. in entrambi i casi, poi, bisogna analizzare il video privo di audio per comprendere il ritmo del video senza il suono<sup>70</sup>;
3. facilmente in questa fase si trovano altre parole chiave che possono essere integrate nella mappa temporale polare.

Sia che si sia potuto o non prender parte alle riprese video, successivamente si svolge l'analisi vera e propria:

1. prendendo nota dei suoni concreti che ci si aspetta di sentire rispetto all'immagine che si sta visionando. Essi vanno descritti annotandone movimento, peso, dimensioni, solidità, resistenza, contatto, consistenza, temperatura, impatto e rilascio che sono fondamentali per perfezionare il design e dare l'importanza giusta a ogni suono;
2. dopo aver affrontato i problemi della realizzazione dei suoni concreti delle scene, occorre analizzare la resa psicologica dei suoni. Questo può essere fatto trasformando i suoni "concreti" in suoni "emozionali" o semplicemente aggiungendo suoni non diegetici;
3. nell'impatto psicologico dei suoni non si considera solo il loro potenziale emotivo, ma anche come aiutino a comprendere la situazione temporale della scena e il legame esistente fra personaggi e ambiente;
4. comprendere cosa può caratterizzare l'ambientazione della scena, permette di caratterizzarla e distinguerla dalle altre e per tale obiettivo diventa fondamentale il ritmo, perché l'efficacia di un suono musicale dipende dalla sua posizione temporale rispetto agli altri suoni;
5. i suoni sono necessari per i cambi di scena o di tecnica di ripresa perché servono sia a creare continuità sia a stimolare la curiosità nello spettatore;

---

<sup>69</sup>Vedi paragrafo 2.1.1

<sup>70</sup>Solo così si comprende dove c'è necessità di modificare il ritmo percepito e in che misura.

6. bisogna ricordare che è necessario distinguere due livelli percettivi ed emotivi: i suoni sono contemporaneamente percepiti sia dai personaggi della scena sia dagli spettatori del film;
7. a tal proposito è meglio non sovraccaricare la narrazione con troppi eventi sonori, perchè difficilmente lo spettatore è in grado di cogliere ciò che è indirizzato sia a lui stesso che al personaggio virtuale, a meno che non si cerchi di fornire in modo diversificato messaggi sonori al personaggio e allo spettatore<sup>71</sup>.
8. quando vengono definiti i suoni emozionali, occorre specificarne il pitch, il ritmo e le loro relazioni rispetto alle scene precedenti che avevano avuto un impatto sull'emotività dello spettatore, in modo dettagliato, perché ciò permette al compositore della musica di sapere quali zone frequenziali e ritmiche potrebbero andare in conflitto tra la musica e suono. Ovviamente il disturbo e il conflitto possono essere espressamente ricercati per dare un senso drammatico alla scena;
9. il Sound Designer deve, oltre che effettuare il bilanciamento delle tracce audio, comprendere il ritmo che si vuole dare. Ciò può essere ottenuto cercando elementi ritmici nelle immagini girate oppure creandoli con il montaggio.

Dopo che tutti i suoni presi in considerazione sono collocati nella mappa sonora finale<sup>72</sup> bisogna:

1. comprendere se c'è o meno un eccesso o meno di informazione acustica nelle scene così da poter selezionare gli elementi veramente utili;
2. tenere ben distinti il pitch, il timbro e il ritmo dei suoni, poichè l'ascoltatore è in grado di cogliere a un primo ascolto solo due elementi sonori simultanei;
3. alterare nel tempo le caratteristiche sonore di due suoni contemporanei così da creare un flusso di piani sonori che metta in risalto i diversi suoni in diversi momenti;
4. non sempre puntare a un formalismo rigido, ma anzi alternare momenti di evidente strutturazione, a momenti di caos (tipici della natura) e a momenti di ambiguità, così da caratterizzare le diverse scene. Il pubblico ha, infatti, una tolleranza limitata nei confronti della casualità e dell'estrema strutturazione.

---

<sup>71</sup>Possibile se si suppone che lo spettatore sappia qualcosa che il personaggio del film non sa.

<sup>72</sup>Somma delle mappe sonore di ogni scena.

### 1.3.2.2 La creazione dei materiali sonori

Una volta fatte le analisi si può passare alla creazione dei materiali sonori. E' molto importante:

1. reperire il maggior numero di registrazioni durante le riprese, perché costituiscono sia il punto di partenza che la bozza per coloro che devono creare i suoni in seguito;
2. gestire subito i suoni ambientali perché costituiscono il background rispetto al quale inserire i suoni successivi; ciò dà un'idea dello spazio per immettere dei suoni dotati di determinate caratteristiche frequenziali e ritmiche<sup>73</sup>;
3. effettuare la registrazione microfonica con più microfoni per caratterizzare al meglio lo spazio della scena, soprattutto se si sfruttano diverse angolazioni di ripresa;
4. il foley che si basa :
  - (a) sull'uso di tecniche particolari di ripresa microfonica;
  - (b) sulla pratica e la sperimentazione, tenendo conto della bozza e dei suoni presenti nell'ambientazione, per ottenere un proficuo approccio creativo;
  - (c) sulla registrazione di numerosi suoni separati che, poi, vanno assemblati in modo da ricreare i suoni e gli scenari sonori.
5. la composizione dei background sonori necessita:
  - (a) di un paesaggio sonoro variante nel tempo che occorre registrare in diversi momenti (giornata, settimana...), per verificare quali aspetti dello scenario sonoro suggeriscono la resa espressiva più vicina a quella ricercata;
  - (b) creare più materiali possibili, eventualmente da montare, con i quali, poi, controllare i diversi livelli delle ambientazioni sonore per creare movimento e drammaticità;
  - (c) avere sempre una ben definita visione dell'immagine da sonorizzare e una precisa consapevolezza delle emozioni che si vogliono indurre, per comprendere quali siano gli stimoli visivi che vanno messi in risalto.
6. tener presente che l'interazione fra ambiente e personaggi è compito del suono, attraverso la caratterizzazione sonora della voce e dei movimenti del corpo e attraverso i rumori che i personaggi fanno in un certo ambiente dove essi entrano o escono;

---

<sup>73</sup>La creazione dei background sonori è una pratica, che si rifà alla *soundscape composition*. Essa è una tecnica compositiva sviluppata dal compositore canadese Barry Truax, partendo dagli studi sul paesaggio sonoro e dalla musica concreta. Essa consiste, infatti, nella ricostruzione di un paesaggio acustico, in cui il compositore diventa parte attiva.

7. considerare che è il genere del film che determina maggiormente la scelta fra suoni originali, foley o manipolati in quanto:
  - (a) i suoni ottenuti con le riprese sul set portano a sonorità tendenzialmente statiche;
  - (b) il foley ha suoni “esagerati”;
  - (c) le manipolazioni e la sintesi producono suoni molto inusuali, ma con una forte identità:
    - i. ogni Sound Designer usa delle tecniche di manipolazione che maggiormente si avvicinano al suo gusto;
    - ii. ogni Sound Designer deve valutare se le tecniche di manipolazione generino delle figure retoriche audio-visive.

### 1.3.2.3 L'unione di musica e suoni

L'unione della Musica ed i Suoni comporta:

1. un aumento dei problemi, perché contemporaneamente si devono tener presenti il genere cinematografico, l'effettiva immagine da sonorizzare, lo stile musicale e i suoni non musicali. Tutti questi suoni dovrebbero nel complesso avere un qualche tipo di affinità;
2. un appropriato dialogo fra il Designer, il regista e il compositore musicale;
3. la valutazione delle conseguenze sullo stile e sul genere del film;
4. prestare attenzione ai range frequenziali in gioco e agli strumenti musicali, che dovrebbero fare da contrappunto ai suoni. Occorre, infatti, capire quanto i suoni strumentali interferiscano o meno con gli altri suoni o se al contrario “dialoghino” con essi <sup>74</sup>;
5. la valutazione per ogni scena dell'uso dei suoni come fossero note di uno spartito musicale o al contrario considerare la musica come un insieme di suoni da amalgamare con i suoni concreti e gli effetti sonori.

L'editing finale si avvale di due fasi: il mix e la spazializzazione. Oltre a montare, sincronizzare e bilanciare i volumi, il mix comporta spesso operazioni di variazioni di tempo o di pitch, o di equalizzazione o di filtraggio. La spazializzazione deve tener conto che:

1. il sonoro va preparato e pensato per un dato tipo di acustica di sala cinematografica e per un preciso sistema elettroacustico di diffusione;
2. la spazializzazione sonora non deve seguire gli stessi movimenti dell'immagine, cui si riferisce, perché ciò potrebbe portare a un eccesso di stimolazione ed affaticare gli spettatori;

---

<sup>74</sup>Per esempio in *Matrix* ( Wachowsky, 1999) i suoni concreti ed emozionali sono alternati con la musica come se fossero un tuttuno.

3. sarebbe meglio, a seconda del tipo di scena cinematografica<sup>75</sup>, fare in modo che il movimento spaziale degli oggetti segua quello della fonte<sup>76</sup>, oppure non far coincidere i due movimenti, perché ciò non è necessario per il tipo di scena che lo spettatore vede<sup>77</sup>.

#### 1.3.2.4 Analisi della qualità sonora del film

La qualità sonora del film non dipende da ogni singolo suono utilizzato, in quanto la bellezza intrinseca di un suono può andar contro all'intenzione drammatica della scena. La cattiva qualità sonora va vista nel complesso poiché è generalmente dovuta:

1. allo sbilanciamento dei volumi;
2. all'eccessiva presenza dei suoni che dovrebbero costituire lo sfondo o essere secondari;
3. al dialogo poco comprensibile;
4. alla creazione di una fonte sonora molto realistica senza che ci siano delle vere motivazioni per farlo<sup>78</sup>.

Al contrario una buona qualità sonora si ha quando

1. si ricerca uno stile sonoro che rende il film unico;
2. c'è coerenza fra l'espressività dei suoni e le tensioni che si vogliono far percepire;
3. le figure retoriche audio-visive usate sono coerenti con i temi trattati nel film;
4. gli elementi audio-visivi mantengono alto l'interesse e la curiosità dello spettatore;
5. c'è coerenza fra l'intimità di una scena e lo spazio virtuale suggerito dai suoni;
6. c'è coerenza fra il ritmo e l'andamento delle dinamiche narrative con la percezione del tempo suggerita dai suoni;
7. i suoni rendono i personaggi e le ambientazioni più caratteristici.

---

<sup>75</sup>Il Sound Design può essere vanificato se i diffusori usati nella sala di proiezione sono di scarsa qualità, mal disposti o mal calibrati.

<sup>76</sup>In un film d'azione come *Speed Racer* ( Wachowsky, 2008 ), dove per esempio c'è un inseguimento di automobili, è chiaro che il loro movimento accompagnato dal corrispondente rumore del motore è efficace: questo "realismo" ha sicuramente una resa spettacolare importante.

<sup>77</sup>In un film ricco di scene d'amore o comunque con poca azione come *The English Patient* ( Minghella, 1996 ) è irrilevante il "realismo".

<sup>78</sup>E' più importante che i suoni siano espressivamente coerenti con la narrazione.

### 1.3.3 La critica dei sound designer al cinema d'oggi

Nel 1999 molti Sound Designer, editor e ingeneri del suono collaborarono a scrivere una lettera intitolata "An Open Letter from your Sound Department"[Coffey99]. Questo documento, indirizzato al generico mondo della produzione cinematografica, può essere interpretato come un manifesto di quello che è lo stato dell'arte e della professione di chi pratica il Sound Design nella cinematografia. Questo manifesto, a metà strada fra la lamentela e alcuni consigli tecnico-pratici nei confronti dei registi, degli attori, dei tecnici video ecc..., è stato stilato nella speranza che queste figure professionali diventassero consapevoli dell'importanza della collaborazione sia in fase progettuale sia durante le riprese del film. Questa missiva sottolinea che non sempre è possibile creare e riprendere i suoni in post-produzione, perché questo modo di procedere costituisce un problema economico ed estetico, poiché limita le possibilità di coerenza espressivo-narrativa con gli altri elementi audio-visivi del film. Questo scritto più esplicitamente mostra come:

1. al tempo della stesura della lettera, la produzione cinematografica fosse concepita come un insieme di settori di produzione, ciascuno dei quali non avesse né consapevolezza dell'operato altrui, né intenzione di collaborare;
2. le figure preposte alla direzione e organizzazione, più che cercare di instaurare un dialogo fra i settori di produzione, pretendessero semplicemente che ognuno badasse ai propri problemi con poca visione d'insieme;
3. da questo nascesse il rischio di poca coerenza fra le idee degli autori e la realizzazione pratica;
4. i Sound Designer e i tecnici del suono avessero problemi estetici e tecnico-pratici simili, e che, quindi, fossero figure tecnico-artistiche determinanti per la buona riuscita del film.

In sintesi, sembra che, anche per motivi molto diversi fra loro, la critica ritenga che il suono sia fondamentale per comunicare l'andamento della narrazione cinematografica. Il suono aiuta a capire, infatti, quando, dove, come e perché si svolgono le scene. Oltre che per il suo ruolo informativo, il suono è uno strumento importante per trasmettere emozioni e per comunicare le idee poetiche del regista. Nel corso dei decenni la modalità di utilizzo dei suoni e le relative motivazioni sono cambiate, in quanto sono mutate le esigenze tecnico-artistiche di ciascuna epoca in cui i film esono stati prodotti. Fra tutte le idee citate, sono particolarmente interessanti quelle dei Sound Designer, perché possono essere ritenute più credibili di quelle dei critici senza un'esperienza diretta nella progettazione e realizzazione sonora di film<sup>79</sup> e perché auspicano una stretta e forte collaborazione tra la tecnica, la metodologia e l'estetica relativa al sonoro e all'immagine. Nel successivo capitolo ci si soffermerà sull'espressività del suono, per capire quali suoni e quali loro caratteristiche siano determinanti nel narrare la storia del film e nel suscitare le emozioni.

<sup>79</sup>Molto spesso, infatti, alcuni teorici parlano di questi argomenti senza far riferimenti precisi a film o facendo riferimenti poco significativi o poco coerenti[Metz80].



## Capitolo 2

# IL SUONO E IL SUO POTERE ESPRESSIVO

### 2.1 La classificazione dei suoni nel cinema

#### 2.1.1 Come classificare i suoni per il loro utilizzo nel cinema

Diversi teorici propongono diversi criteri di catalogazione dei suoni. Ogni criterio è indicativo sia delle tipologie che dell'uso dei suoni che quel teorico privilegia. Si distinguono[Sommenschein01]:

1. i Suoni Concreti, cioè pertinenti con quello che si vede nelle immagini. Dal punto di vista informativo, sono tutti quei suoni che usano un codice di comunicazione non linguistico, come quelli presenti nel paesaggio sonoro quotidiano<sup>1</sup>,
2. i Suoni Musicali, Emozionali <sup>2</sup>. Sono tutti i suoni che a livello percettivo sono suoni concreti, ma che sono inseriti nell'audiovisivo non per ricreare realisticamente una scena, ma per indurre emozioni. Questi suoni hanno lo scopo di suscitare delle tensioni emotive o di evocare dei significati, che inducono delle emozioni. Tramite le figure retoriche audiovisive, infatti, un suono ottiene dei significati diversi da quelli che comunicherebbe al di fuori della figura retorica in cui sono utilizzati. Sono anche definiti suoni musicali, sia perché sono spesso usati simultaneamente a una composizione musicale, sia perché possono sottolineare o contraddire i significati emotivi suggeriti dalla musica vera e propria;

---

<sup>1</sup>Il significato che un spettatore dà ai suoni concreti dipende sia dalle sue conoscenze, sia dalla loro collocazione in un certo film.

<sup>2</sup>Noti anche come Effetti sonori.

3. la Musica vera e propria. E' quell'insieme di suoni ottenuti con strumenti musicali<sup>3</sup> e il cui obiettivo è quello di veicolare emozioni senza dare tendenzialmente alcuna informazione se non sulla tensione emotiva della narrazione. La sua forza sta nel fatto che segue regole culturali molto precise e indipendenti dal resto dell'audiovisivo. Tra i diversi utilizzi della musica si distinguono tre categorie, anche se in realtà difficilmente una colonna sonora musicale può essere categorizzata con un solo criterio:

- (a) "Leitmotiv"<sup>4</sup>. Come nell'opera lirica, la musica può aiutare a rievocare un personaggio o un luogo e, quindi, tutti i sentimenti ad essi correlati. L'efficacia di questa tecnica consiste anche nel fatto che a delle piccole varianti del motivo corrisponde un cambiamento dello stato psicologico e/o del comportamento del personaggio cui il motivo è abbinato;
- (b) musica sentimentale o d'atmosfera che corrisponde all'emozione che uno o più personaggi stanno vivendo<sup>5</sup>;
- (c) musica diegetica[Chion03]. Uno o più personaggi primari o secondari cantano o suonano<sup>6</sup> o fanno sentire della musica tramite diffusori<sup>7</sup>. A volte la ragione per cui si usa la musica diegetica è quello di aiutare a contestualizzare la scena in un ambito socio-culturale-storico ben preciso, mentre, altre volte, è un pretesto per permettere ai personaggi stessi di esprimersi tramite la musica anziché tramite il parlato.

4. le Fonazioni. Includono il parlato e tutti i suoni che provengono dall'apparato fonatorio. Il dialogo comunica delle informazioni come fanno anche i suoni concreti, ma è necessario che, chi ascolta il film, ovviamente, conosca quella lingua per dar senso a ciò che sente<sup>8</sup>. Le fonazioni non verbali, la prosodia e il parlato comunicano informazioni e indirettamente delle emozioni che aiutano a comprendere lo stato emotivo dei personaggi. Sono quindi analoghi ai suoni emozionali, ma usano un codice espressivo completamente diverso.

---

<sup>3</sup>Nel senso ampio del termine.

<sup>4</sup>Per esempio in *Star Wars A new Hope* ( Lucas, 1979) John Williams associa ad ogni personaggio un tema melodico, che viene sentito la prima volta, quando si vede per la prima volta il personaggio. Questi temi sono poi ripetuti nelle scene in cui quel personaggio è molto importante a livello drammatico.

<sup>5</sup>Sia in *Gone with the wind* ( Fleming, 1939 ) che in *The Hours* ( Daldry, 2002) la musica è utilizzata per suggerire le emozioni che i personaggi provano con l'obiettivo di farle provare anche agli spettatori. Le musiche usate, sono coerenti con il tipo di emozioni e, di conseguenza, Max Steiner nel primo film si rifà a uno stile molto passionale della musica tardo-romantica, mentre Philip Glass si rifà al minimalismo, che suggerisce la ripetizione e la stasi.

<sup>6</sup>Per esempio *Singing in the rain* ( Kelly, 1952 ) è un esempio di musical, che alterna scene con dialogo a scene in cui i personaggi cantano invece di parlare.

<sup>7</sup>Per esempio in *American Graffiti* ( Lucas, 1973) ci sono numerose scene in cui si vedono personaggi che ascoltano la musica tramite la radio.

<sup>8</sup>A meno che il regista usi i sottotitoli.

L'espressività di tutti i suoni, a prescindere dal loro ruolo narrativo, dipende da come sono usati i loro parametri<sup>9</sup>[Bordwell85]:

1. L'Intensità. Sottolinea l'importanza di un determinato personaggio all'interno della scena, informa sulla sua prossimità o sull'evoluzione drammatica. L'inviluppo d'ampiezza di un suono aiuta a determinare la gestura sonora<sup>10</sup>;
2. l'Altezza. L'altezza spettrale di ogni suono permette di distinguerlo chiaramente da altri suoni simultanei<sup>11</sup>. Come l'intensità, il pitch può essere usato per comunicare un'evoluzione drammatica. La differenza tecnica è relativa al fatto che, mentre si può passare facilmente da un suono di una certa intensità a un altro con medesima intensità, senza che il timbro debba essere lo stesso, per mantenere la percezione del pitch, il timbro, normalmente non può cambiare;
3. il Timbro. Fa individuare quale fonte sonora abbia prodotto il suono. Anche il timbro è fondamentale per delineare la gestura sonora<sup>12</sup>;
4. il Tempo. Ogni suono ha la sua durata che si relaziona con il ritmo delle immagini;
5. lo Spazio. Si riferisce alla provenienza del suono, a quanto avvolge lo spettatore, in quale direzione si muove e in che maniera.

Spesso non è tanto importante come venga usato un singolo parametro sonoro, ma come siano usate le combinazioni dei parametri:

1. l'Intensità, il Timbro, i ritardi di risposta di un ambiente acustico e il filtraggio di un sistema di diffusione aiutano a determinare la percezione spaziale dei suoni nella scena;
2. il Ritmo, come combinazione di Tempo e Intensità. Essi determinano la sincronia rispetto alle immagini riprese e al montaggio. Il ritmo è rinvenibile negli accenti della fluenza sonora complessiva che attira l'attenzione. Il ritmo può essere coerente con la scena<sup>13</sup> o incoerente, generando così una situazione ambigua, che induce i personaggi e gli spettatori ad analizzare la scena. Il ritmo può variare nella scena e fra le scene e indurre una percezione di frenesia o di calma;
3. il Tempo e il Timbro. Determinano se il suono sia prodotto da una fonte visibile nella scena e, quindi, se sia diegetico o meno.

<sup>9</sup>I parametri descritti hanno accezione psicoacustica e non fisica. I parametri fisici di un suono sono l'ampiezza, la frequenza, lo spettro nella loro evoluzione temporale.

<sup>10</sup>Vedi paragrafo 2.2.1

<sup>11</sup>Un suono può non avere un'altezza spettrale o può avere un'altezza spettrale che non coincide con quella tonale. Ciò dipende dallo spettro di quel suono.

<sup>12</sup>vedi paragrafo 2.2.1

<sup>13</sup>Quando è esattamente uguale, la si definisce sincretia.

### 2.1.2 Il sottile confine fra musica ed effetti sonori

La principale differenza che esiste fra i suoni emozionali e la musica, è il fatto che i primi, al di fuori del contesto del film in cui sono usati, perdono la loro connotazione, mentre la musica la mantiene. I suoni emozionali essendo formalmente simili ai suoni concreti possono essere usati più “subdolamente” di quanto non possa essere fatto con la musica, dato che hanno l’obiettivo di “colpire” l’animo dello spettatore dal punto di vista emotivo. Se si vogliono costruire dinamiche tensionali e narrative si sa che[Chion03]:

1. i suoni o le musiche ripetitivi sono spesso usati in maniera esasperante per la loro capacità di angosciare lo spettatore <sup>14</sup>;
2. le “entrate” e le “uscite” dei frammenti musicali e dei suoni possono essere temporalmente coerenti con l’aumento o la diminuzione della tensione drammatico-narrativa <sup>15</sup>;
3. un suono o un frammento musicale, inizialmente usato senza una particolare relazione con la scena in modo apparentemente neutro, in seguito può assumere un significato esplicativo che non aveva all’inizio <sup>16</sup>;
4. i suoni e la musica sono utilizzati per strutturare il tempo e lo spazio percepito dai personaggi a prescindere da quello reale<sup>17</sup>,
5. la musica e certi determinati suoni possono fare in modo che un evento del film risulti magico o irrazionale, poiché in molte culture a molti suoni e a numerose musiche si associa un tale significato <sup>18</sup>;
6. i suoni possono mostrare lo stato emotivo dei personaggi come contentezza, tensione, paura e amore ecc. . . ;
7. i suoni e le musiche, dovendo meno rispettare le regole del realismo e della razionalità, possono più facilmente far realizzare un contatto fra il mondo reale e quello fantastico. Numerose volte per “dar vita” a personaggi

<sup>14</sup>Per esempio in *The Birds* (Hitchcock,1963) dei bambini cantano ripetutamente una canzone mentre si stanno avvicinando minacciosamente gli uccelli. In *Pi* (Aronofsky, 1998) molti suoni snervano il protagonista e lo fanno impazzire.

<sup>15</sup>In *Jaws* (Spielberg, 1975) il celebre tema di John Williams è introdotto ogni volta che lo squalo sta per attaccare. In *Jurassic Park* (Spielberg, 1993) invece si sente il tonfo dei passi dei dinosauri prima che essi stiano per attaccare.

<sup>16</sup>Per esempio in *Per qualche dollaro in più* (Leone, 1965) il tema del Carillon che ricorre in più scene avrà significato solo quando verrà spiegato a chi appartiene quel carillon. In *The Others* (Amenabar, 2001), invece, si sentono spesso dei suoni cui i personaggi non sanno dare il giusto significato che verrà loro spiegato solo alla fine del film.

<sup>17</sup>Vedi paragrafo 4.3 e 4.4.

<sup>18</sup>Per esempio la colonna sonora del film *The Fellowship of the Ring* (Jackson, 2001) ricorda occasionalmente le sonorità della musica medioevale. Lo spettatore di solito associa facilmente l’idea di medioevo con quella del poema epico, dove spesso alcuni personaggi effettuano pratiche magiche. Il sound designer ripropone il mondo magico anche impiegando dei suoni irreali e inusuali.

appartenenti alla sfera fantastica sono utilizzati degli elementi melodici o sonori inusuali che connotano efficacemente la paranormalità<sup>19</sup>.

Sia i suoni emozionali che la musica possono trasmettere emozioni sfruttando diverse tecniche di sonorizzazione[Chion03]:

1. sonorizzazione empatica. I suoni e le musiche esprimono sentimenti fortemente coerenti con quelli delle immagini; può risultare ridondante;
2. sonorizzazione anempatica<sup>20</sup>. Consiste, infatti, in musica e/o suoni emozionali estranei alle immagini mostrate per sottolineare il contrasto fra due realtà<sup>21</sup>. Spesso può risultare banalmente incoerente;
3. sonorizzazione di una scena a visibilità limitata. Sono le scene in cui un personaggio è al buio o non può vedere normalmente e, di conseguenza, il focus sonoro si concentra sui suoni prodotti dal personaggio e i suoni che lo circondano<sup>22</sup>;
4. sonorizzazione con elementi sonori e musicali simbolici. Spesso i personaggi sono quasi costantemente accompagnati da suoni o musica diegetici, che anticipano nella mente dello spettatore quel personaggio<sup>23</sup>;
5. sonorizzazione soggettiva. La musica e i suoni diegetici sono fatti udire allo spettatore come li sente il personaggio della scena. Diventano quindi particolarmente “strane” le sonorizzazioni, quando il personaggio ha degli impedimenti uditivi<sup>24</sup> o ode tramite un mezzo di diffusione che modifica la qualità della comunicazione<sup>25</sup>;

<sup>19</sup>Per esempio in *The Army of Darkness* ( Reimi, 1992 ) Danny Elfman usa delle melodie e delle strutture armoiche molto inusuali ogni volta che appare un personaggio dall'oltretomba. Analogamente tutti i suoni emessi da questi personaggi sono molto manipolati.

<sup>20</sup>Anche Eisenstein[Eisenstein49] e Pudovkin[Pudovkin29] propongono di contrapporre gli elementi uditivi a quelli visivi in modo che non diano le stesse informazioni ed emozioni.

<sup>21</sup>Per esempio in *A clockwork orange* ( Kubrick, 1971 ) c'è una scena in cui, mentre il protagonista picchia violentemente i suoi compagni, si sente un tema molto allegro dall'ouverture della *Gazza Ladra* di Rossini. La scena viene realizzata in questo modo per mettere in risalto la visione distorta della realtà da parte del protagonista, che crede che la musica sia violenta. In *Psycho* ( Hitchcock, 1960), invece, dopo che la protagonista viene uccisa a coltellate, si sente lo scorrere dell'acqua della doccia, per non far giudicare moralmente l'omicidio appena avvenuto.

<sup>22</sup>Per esempio in *Seom* ( Kim, 2000) ci sono numerose scene girate al buio in cui i suoni aiutano a capire ciò che non si vede.

<sup>23</sup>Per esempio in *Love me tonight* ( Mamoulian, 1932 ) la rottura di un vaso è sonorizzata con il suono di un fulmine, per descrivere lo shock e la prossima ira dei personaggi. In *M* ( Lang, 1931), invece, l'assassino fischieta sempre “Nell'antro del Re della Montagna” di Grieg preannunciando così il suo arrivo e un imminente omicidio.

<sup>24</sup>Per esempio in *Children of a lesser god* ( Haines, 1986) uno dei personaggi principali non è normo-udente e, quindi, per far capire come lei sente, il Sound Designer fa distorcere notevolmente tutto il sonoro.

<sup>25</sup>Per esempio in *Alien* ( Scott, 1979 ) ogni volta che c'è una comunicazione che avviene via radio o è sempre distorta o disturbata.

6. sonorizzazione gestuale. La musica e i suoni esprimono un gesto umano e quindi per sineddoche lo stato emotivo dei personaggi <sup>26</sup>;
7. sonorizzazione a contrappunto. La musica e i suoni non hanno una relazione diretta con l'immagine e danno un'informazione, che non può essere in contrasto con le immagini, ma che induce i personaggi della scena del film a cercare di capire più a fondo quello che stanno vedendo e sentendo.

Ci sono invece tecniche di sonorizzazione, che sono usate esclusivamente per la musica:

1. musica diegetica che è falsamente mascherata. Infatti, non ci sono le condizioni reali, perchè venga udita, ma può capitare che venga fatta udire allo spettatore della musica suonata da dei musicisti o provenienti da dei diffusori, anche quando il rumore di fondo dovrebbe in realtà coprirlo <sup>27</sup>;
2. canzoni diegetiche. I testi di alcune canzoni possono descrivere qualcosa presente nelle immagini simultanee. Ciò è ancor più incisivo quando un frammento melodico con le relative parole diventano un elemento ossessivamente ripetuto per segnalare un imminente pericolo <sup>28</sup> oppure ripetuto più volte e con modifiche per sottolineare l'evoluzione della vicenda <sup>29</sup>.

### 2.1.3 Il dominio e il potere della parola

Seppur il verbo-centrismo sia considerato superato, in realtà il parlato costituisce ancora oggi uno degli elementi più importanti di un film. Ciò è dovuto probabilmente al fatto che la voce e il parlato hanno ruolo un fondamentale nella nostra cultura per comunicare fatti, idee ed emozioni. Il vero potere della parola nel film, però, non è connesso semplicemente al suo uso linguistico, ma alla sua funzione drammatica. La voce è un particolare tipo di suono prodotto dall'apparato fono-articolatorio che possiede un ampio repertorio di realizzazioni sonore i cui parametri e la cui modulazione aiutano a capire molto di chi è il locutore, che cosa dice, come e perché lo fa. A prescindere del sistema linguistico, l'identità del personaggio parlante dipende dalle sue caratteristiche timbriche [Sonnenschein01]:

- Una persona può modulare la propria voce cioè la propria identità sonora fino a sembrare un'altra persona;
- L'identità acustica dell'individuo dipende dallo spettro medio della sua voce che è connessa alle caratteristiche del suo apparato fonatorio che:

<sup>26</sup>Per esempio in *Delicatessen* (Jeunet, 1991) tutti i personaggi, quando interagiscono con gli oggetti che li circondano, tendono sempre a giocarci come se li volessero suonare.

<sup>27</sup>Per esempio in *Apocalypse Now* (Coppola, 1979) c'è una scena in cui un elicottero ha degli altoparlanti che fanno sentire "La cavalcata delle Valchirie" di Wagner, quando il rumore degli elicotteri dovrebbe rendere impossibile sentirla.

<sup>28</sup>Per esempio in *The Birds* (Hitchcock, 1963) una classe di bambini continua a cantare una canzone e ad ogni ripetizione aumenta il numero dei corvi che li circonda.

<sup>29</sup>Per esempio in *Casablanca* (Curtiz, 1942) la protagonista chiede al pianista più volte di suonare "As Time Goes By" di Hupfeld, ogni volta con una motivazione diversa.

- determinano l'altezza della voce e della sua estensione e quindi fanno identificare il sesso del personaggio e ne svelano le emozioni;
- La voce può essere classificata in cinque categorie vocali principali<sup>30</sup>: tagliente, piatta, profonda, robusta e molto variabile. L'utilizzo di un tipo di voce o di un altro determina come si percepisce lo stato emotivo di quel personaggio, perché le persone cambiano il loro tipo di voce in relazione al loro stato d'animo;

La prosodia linguistica, che consiste nella modulazione melodica, ritmica e in parte timbrica della voce, è indicativa dei modi in cui si esprime il personaggio. Il modo di parlare[Sonnenschein01]:

1. mostra che quella persona appartiene a un particolare ceto sociale e culturale, perché varia il registro linguistico e la maniera in cui si parla di un argomento (se recita, se racconta, ecc. . . );
2. Imita, a volte, i fenomeni naturali del paesaggio sonoro in cui quella persona si trova;
3. è fondamentale per colmare alcune delle lacune informative necessarie per l'interpretazione di ciò che viene detto a livello verbale. La comunicazione linguistica è spesso insufficiente a veicolare un messaggio sia perché il linguaggio è ambiguo sia perché, per comprendere bene tutte le sfaccettature di un codice linguistico, è necessario che gli interlocutori abbiano un bagaglio culturale molto simile.

Oltre al parlato classico, esistono delle forme di espressione vocale che non veicolano un significato verbale, ma creano un andamento ritmico- melodico[Sonnenschein01]:

1. con obiettivi musicali o rituali;
2. sono usate per far parlare dei personaggi alieni o stranieri tramite dei suoni che costituiscono la loro lingua verbale, ignota allo spettatore che ne comprende, però, la prosodia;
3. sono i suoni onomatopeici diversi da lingua a lingua. Ogni lingua, ad esempio, usa una diversa onomatopea per descrivere i versi degli animali;
4. sono i suoni intraducibili di alcune popolazioni o culture, i quali sono a metà strada fra l'onomatopea e l'espressività musicale pura <sup>31</sup> <sup>32</sup>;
5. sono delle emissioni vocali che evocano percezioni archetipiche o rituali in quanto coinvolgono gruppi di persone (per esempio le urla durante rissa, i fischi di disapprovazione ecc...) <sup>33</sup>;

<sup>30</sup>Potenzialmente ogni voce è diversa da un'altra.

<sup>31</sup>Per esempio la Glossolalia.

<sup>32</sup>Per esempio in *The Return of the Jedi* ( Marquand, 1983 ) alcune creature aliene si esprimono con dei suoni che sembrano parole senza però essere di alcuna lingua reale.

<sup>33</sup>Per esempio in *The Return of the Jedi* ( Marquand, 1983 ) anche se non si capiscono le lingue aliene si capisce se stanno facendo un urlo di guerra o se disapprovano o se temono ciò che vedono.

6. sono le fonazioni non verbali che rendono caratteristico un personaggio[Chion03](tic, fischietti, tendenza a cantare ecc...)<sup>34</sup>;

In una comunicazione verbale, invece, un personaggio può fare uso di strutture linguistiche e di un lessico che caratterizzano il suo registro linguistico. Quest'ultimo mostra il livello culturale del personaggio e il tipo di conversazione che viene condotta in un dato ambiente[Ferrington93]:

1. il registro informativo giornalistico serve a fornire spiegazioni. Le frasi sono dette con un linguaggio diretto e privo di coloriture;
2. il registro colloquiale prevede sempre la presenza di chi ascolta, il quale deve essere coinvolto nella conversazione;
3. il registro poetico-drammatico fa uso di molti aggettivi, di analogie, di ritmicità nel linguaggio e di altri elementi che cercano di stimolare l'immaginazione;

Durante una comunicazione linguistica il parlante può controllare il livello di comprensione di chi ascolta, potendolo mettere talvolta in difficoltà. Di solito le persone sono in grado di concentrarsi su una sola conversazione alla volta. Il mascheramento delle parole o della conversazione, come nel cocktail party<sup>35</sup>, può essere usato per sottolineare il contrasto dialettico fra gli interlocutori[Sonnenschein01]. Quando una voce diventa particolarmente incomprensibile, la nostra attenzione si sposta sulla prosodia. Solo in queste situazioni di comprensione difficoltosa è possibile concentrarsi sull'espressività prosodica del parlato, perché altrimenti il nostro sistema uditivo tende, normalmente, a basarsi maggiormente sulla comprensione delle parole.

Il parlato nel cinema è usato per come si rapporta con le immagini, con la narrazione e per quanto la prosodia e i significati linguistici delle parole coincidano fra di loro. Il parlato cinematografico è classificato secondo tre tipologie[Chion03]:

1. il "teatrale" fatto di dialoghi che fanno capire quello che succede e si vede nel film. Le varietà espressive del teatrale sono connesse prevalentemente a quanto è vero ciò che i personaggi dicono e a come i personaggi cercano di far capire la verità;
2. il "testuale" è invece il parlato usato per descrivere qualcosa che non è visibile nell'immagine, come la voce del narratore non diegetico o anche la voce di un personaggio che racconta un evento non diegetico (rientrano in

<sup>34</sup>Per esempio in *Kill bill vol 1* ( Tarantino , 2003 ) i personaggi usano fonazioni non verbali come fischi, respiri, sputi ecc..., perché così diventano molto particolari e caratterizzati.

<sup>35</sup>Il cocktail party effect descrive lo sforzo che una persona compie quando cerca di capire la voce di un interlocutore, che si trova in una stanza, dove ci sono altri locutori e altri rumori di fondo. Un altro aspetto dell'effetto cocktail party è l'anti-riverbero. In una stanza un ascoltatore percepisce, infatti, molto meno eco e riverbero di quanto una registrazione microfonica farebbe. Il sistema uditivo umano sembra ignorare la maggior parte del suono riflesso, perché arriva da altre direzioni che il suono diretto.



questa casistiche alcune forme di flashback). La regola generale utilizzata nella cinematografia è che un ascoltatore deve credere senza dubbi a ciò che viene detto da una voce testuale <sup>36</sup>;

3. “l’emanato” è invece un parlato disgressivo rispetto alle vicende narrate e che serve a dedurre in modo indiretto qualcosa relativo alle immagini. Lo svolgimento della trama non dipende, quindi, dal contenuto semantico del parlato, ma da altri fattori. L’emanato può avere strutture piuttosto complesse come i “polialoghi”<sup>37</sup> o un gioco di inversione di ruoli sfondo-soggetto fra parole e immagini <sup>38</sup>;

La vera importanza di una parola o di una frase non dipende spesso dal significato di quella parola, ma da come quella frase o parola si rapporti alla scena del film in cui è inserita[Chion03]:

1. le parole non sono importanti di per sé, ma più per il loro potere di evocare una risposta da chi la sente, cioè per la capacità di creare dialogo <sup>39</sup>;
2. altre volte la parola ha un significato proprio, perché segue un precedente silenzio, mostrando che chi parla o la situazione in cui i personaggi si trovano sono cambiati;
3. in maniera analoga la parola assume un determinato significato in relazione all’espressione del volto dei personaggi o alla direzione del loro sguardo <sup>40</sup>;
4. le parole e il modo in cui esse sono usate da un personaggio sono rivelatrici della sua credibilità. La parola è per sua natura, infatti, ambigua e il fascino di un personaggio sta proprio nella sua capacità di dire la verità e di mentire a seconda di quello che succede durante la narrazione <sup>41</sup>;
5. Spesso una frase identifica un personaggio e, inoltre, se è da lui più volte ripetuta, le variazioni prosodiche della voce mostrano il mutamento del suo stato mentale <sup>42</sup>;

<sup>36</sup>Preminger, invece, in *Laura* (Preminger, 1944) contraddice questa regola in un flashback, dove la voce narrante dice un falso, con lo scopo di creare scompiglio negli spettatori, quando essi scoprono la verità.

<sup>37</sup>Grazie alla registrazione multitraccia e ai radio-microfoni fu possibile sovrapporre molti dialoghi fra loro, mantenendo un minimo di comprensibilità. L’obiettivo di *Nashville* (Altman, 1975), era, infatti, di mostrare come gli spettatori siano in grado di seguire più conversazioni contemporaneamente e come essi si interessino più alla maniera in cui i personaggi dialogano più che a quello che si dicono[Schreger78].

<sup>38</sup>Per esempio in *Playtime* (Tati, 1967) spesso i dialoghi sono di secondaria importanza, perché sono più importanti gli altri suoni.

<sup>39</sup>Per esempio in *Mon oncle* (Tati, 1958) spesso, quando si sente un suono, i personaggi rispondono anche se non interpellati.

<sup>40</sup>Per esempio in *Requiem for a Dream* (Aronofsky, 2001) la protagonista dice spesso delle cose, ma quello che viene detto viene percepito diversamente in base a dove guarda, con chi parla e a come si modifica il suo sguardo.

<sup>41</sup>Per esempio in *Secrets and Lies* (Leigh, 1996) i personaggi spesso mentono o omettono la verità e quindi la veridicità diventa una caratteristica identificativa dei personaggi.

<sup>42</sup>Per esempio in *The Princess Bride* (Reiner, 1987) molti personaggi, ma soprattutto il protagonista, dicono spesso la frase “ai suoi ordini”. Questa frase ha ogni volta una prosodia diversa e quindi un diverso significato.

6. La catch-phrase è una espressione verbale così tipica, che è usata spesso come sostitutivo di un personaggio. Quando il regista la fa dire da altri personaggi, questi ultimi imitano e rievocano il primitivo autore della locuzione<sup>43</sup>.

## 2.2 L'espressività e la composizione del suono

### 2.2.1 La gesture sonora

La “gesture” di un suono è la percezione generata da un agente (per esempio un battente di legno) che mette in vibrazione un oggetto<sup>44</sup> (per esempio una superficie metallica). Ogni agente può agire sul soggetto in vari modi. I vari tipi di agenti e di oggetti usati determinerà la percezione del timbro e dei materiali che provocano il suono. Il modo in cui l'agente agisce determina la direzionalità<sup>45</sup> del suono[Chion03] la cui intensità, durata e timbro sono il risultato finale della coppia agente-oggetto<sup>46</sup>. La direzionalità può:

1. dipendere da uno o da più dei seguenti parametri: velocità, intensità, andamento melodico;
2. essere diretta, inversa, caotica, statica o mista;
3. produrre un suono che può essere:
  - (a) asettico, quando le gesture sono poco evidenti; ciò è tipico di molti documentari;
  - (b) de-materializzato, quando i suoni sono fortemente astratti e stilizzati e quindi usati più per scandire un ritmo che è innaturale per quel tipo di fonte sonora <sup>47</sup>;
  - (c) vivo, quando i suono hanno una gesture molto evidente <sup>48</sup>.

<sup>43</sup>Per esempio in *Terminator 2* ( Cameron, 1991) il ragazzo John Connor insegna al cyborg delle frasi da dire in modo da sembrare più umano e anche più giovanile.

<sup>44</sup>Nel senso etimologico del termine.

<sup>45</sup>Nell'accezione musicale del termine.

<sup>46</sup>La gesture sonora è forse uno degli argomenti più importanti trattati nella composizione elettroacustica, in particolare nella *musique concrète* di Pierre Schaeffer[Schafer85] e nella Spettromorfologia di Dennis Smalley[Smalley86]. Tutti i compositori elettroacustici che si rifanno a questi due paradigmi, infatti, organizzano i materiali sonori della composizione a secondo delle caratteristiche percettive dei suoni senza tener conto della fonte che ha provocato quel suono. Smalley, a differenza di Schaeffer, riteneva, però, che la composizione musicale dovesse suggerire le fonti sonore, ma soprattutto delle gesture che mostrassero come la direzionalità musicale dei suoni si polarizzasse in base alla fonte sonora suggerita.

<sup>47</sup>Tati in tutti i suoi film come *Mon Oncle* ( Tati, 1958) usa dei suoni molto stilizzati e che sono usati per sonorizzare delle immagini con cui hanno poco a che fare . Per esempio i passi delle persone a volte sono sonorizzati con palline da ping-ping e a volte degli scopettini. L'obiettivo di questa sonorizzazione sarebbe quello di dare un carattere molto peculiare ad ogni personaggio che risulta più o meno ridicolo.

<sup>48</sup>Per esempio i suoni in *Delicatessen* ( Jeunet, 1991 ) sono molto particolareggiati e fanno capire molto bene cosa i personaggi stiano facendo.

Spesso i suoni della quotidianità hanno un'espressività o gestura limitata, ma se si vuole esprimere un'idea chiara, è necessario, invece, che questi suoni abbiano una gestura evidente. Di conseguenza nel film non ci si occupa di ricreare la realtà quotidiana, ma di mettere in risalto quegli aspetti della realtà necessari a soddisfare gli obiettivi del film. Le gestura dei suoni creano delle percezioni nello spettatore che possono essere :

- Percezioni dirette (per esempio un suono vocale, tonico, impulsivo) ;
- Percezioni dedotte (per esempio un suono vocale, tonico, impulsivo può essere interpretato come un grido di paura ).

La resa sonora è, quindi, un problema complesso, poiché un suono non è efficace se è di buona qualità, ma piuttosto se è in grado di far sentire allo spettatore ciò che il regista e il Sound Designer vogliono che egli percepisca.

### 2.2.2 Tecniche per dare espressività al suono

Il sound designer non si propone di ricreare solo dei suoni reali, ma anche, di far nascere nella mente dello spettatore tramite una sensazione acustica delle emozioni. Pertanto il primo obiettivo è quello di individuare lo scopo che si vuole raggiungere con la gestura sonora, cioè quali sentimenti indurre nello spettatore. E', pertanto, necessario anche realizzare dei suoni mai uditi prima, facendo ricorso alla ricerca, talvolta molto avanzata, di soluzioni, che, a prima vista, sembrerebbero in contraddizione con le immagini cui si riferiscono. La scelta finale dei suoni non deve, infatti, banalmente mirare a utilizzare quei suoni che si adattano all'immagine che si vuole sonorizzare, ma piuttosto quei suoni che coerentemente soddisfino le idee del film. La finzione è, infatti, alla base del processo creativo cinematografico e in particolare di quello sonoro.

Bresson diceva a tal proposito che "Il film ha tre vite e due morti. Prima nasce nella tua testa, muore sulla carta, è riportato in vita durante le riprese, dove viene ucciso sulla pellicola e poi fatto risorgere nel montaggio, dove si apre come i fiori nell'acqua" [Katz97]. Il cinema è, come già detto, per sua natura una finzione e un artificio. Sfruttandone l'ambiguità si aumenta l'interesse dello spettatore, che non riesce a capire fino in fondo la realtà alla quale si trova davanti e ne rimane affascinato.

Nella fase della scelta e della raccolta dei materiali sonori, non bisogna mai sottovalutare l'importanza del tipo di microfono e delle tecniche di ripresa microfónica che permettono di modificare tutte le qualità percettive di un suono. Da questi due principi nasce l'arte del Foley e tutte le pratiche di composizione musicale e sonora.

Quando i materiali sonori registrati non sono sufficientemente efficaci, le manipolazioni del suono diventano uno strumento fondamentale per ottenere l'effetto desiderato<sup>49</sup>. Perché un suono si "esprima" chiaramente, spesso è meglio

<sup>49</sup>In realtà molti sound designer dicono chiaramente che le manipolazioni analogiche e digitali vanno usate solo quando il reperimento microfónico dei materiali non è ritenuto soddisfacente. Tutti i sound designer sottolineano, inoltre, il fatto che, quando si usano le manipolazioni,

mettere in rilievo in modo esagerato quelle che sono le caratteristiche sonore più peculiari.

Le manipolazioni del suono<sup>50</sup> permettono di<sup>51</sup>:

1. unire e mischiare suoni
  - (a) con tecniche di editing: sovrapposizione, sequenzialità;
  - (b) frammentazione e ricomposizione: microediting, brassage di più campioni;
  - (c) interpolazione spettrale: morphing, interpolazione, Linear Predictive Coding, spectral masking.
2. modulare l'intensità:
  - (a) imposizione di involuppi semplici: crescendo, diminuendo ADSR ecc;
  - (b) modificazione dell'attacco: per esempio usando l'attacco di un suono prima del sustain di un altro suono;
  - (c) tecniche di compressione: compressori, limiter ed expander, ducking, noise gate ecc... .
3. modulare il timbro e l'altezza:
  - (a) manipolazioni d'altezza: comb filtering, harmonizer, ricampionamento, phase vocoder;
  - (b) tecniche di filtraggio: filtri a passaggio, filtri risonanti, comb filters ecc... ;
  - (c) arricchimento spettrale o spectral enhancement ;
  - (d) ricostruzione del suono tramite analisi e sintesi .

---

bisogna, in assoluto, evitare di snaturare il carattere del suono da cui si era partiti, perché, altrimenti, si rischia di usare sonorità troppo innaturali e che creano un bassissimo legame empatico con gli spettatori.

<sup>50</sup>Le manipolazioni del suono sono numerose e nel corso degli anni si è visto, anche grazie allo sviluppo tecnologico, un incremento e una diffusione di queste tecniche. Tendenzialmente le tecniche preferite dai Sound Designer per il cinema fino agli anni 90 sono quelle ottenute con le tecnologie analogiche[Rinzler10]. Con l'introduzione del digitale sono state riproposte tutte le tecniche analogiche preesistenti, con ovviamente dei risultati leggermente diversi. Seppur non ci siano delle documentazioni precise, si sa che i Sound Designer[FilmSound.org](Wall-E, Stanton, 2008), che ricercano suoni peculiari, fanno uso delle nuove tecnologie digitali e delle relative nuove tecniche di manipolazione. Di conseguenza qui si parlerà solo delle tecniche note fino al 1994 e spiegate da Wishart[Wishart94] e fino al 2002 da Zolzer[Zolzer02]. Queste tecniche non sono tecniche di manipolazione sonora esclusivamente usate per il cinema, ma tecniche molto note e usate all'interno di software per la manipolazione sonora che sono usate anche per il Sound Design per il cinema[Rinzler10, Ganti04].

<sup>51</sup>Il risultato di una tecnica di manipolazione sonora non è mai lineare e, anzi, in base al tipo di materiali sonori utilizzati, i risultati cambiano radicalmente. In alcuni casi alcune delle tecniche elencate modificano i risultati percettivi, anche rispetto a un altro ambito delle manipolazioni per cui sono state pensate originariamente. Il riverbero, per esempio, oltre a modificare la percezione spaziale del suono, ne modifica notevolmente anche la durata e il timbro.

4. modulare lo spazio in cui è percepito il suono:
  - (a) riverberazione ;
  - (b) avvolgimento spaziale: stereo o multi-canale ;
  - (c) pan .
  
5. modulare la struttura intrinseca del suono distorcendo notevolmente la gesture del suono originario:
  - (a) imposizione di involuppi complessi: di altri campioni sonori, tremolo, freezing ;
  - (b) microfluttuazioni del suono: flanging, phasing, Phase vocoder shaking, spectral shuffling, spectral blurring, vibrato;
  - (c) manipolazioni waveset ;
  - (d) manipolazione del numero di fonti percepite: multipitching, chorus, spectral fission, spectral shredding ;
  - (e) manipolazioni basate sulla lettura del campione: reverse, zigzagging ecc... ;
  - (f) modulare la durata: time stretch, looping o tecniche di distorsione .

In sintesi, il suono è un fenomeno complesso ed ogni suo parametro va tenuto in considerazione durante la sonorizzazione. Questa è, infatti, un'operazione creativa con molte variabili in gioco, in cui i suoni, la musica e le parole creano un vero e proprio contrappunto al loro interno e con l'immagine. Le modalità con cui è espresso il linguaggio, cioè la prosodia, è frequentemente più importante del significato implicito delle parole stesse. In generale, la resa espressiva del suono deve avere la priorità sulla banale e poco utile proposizione di suoni realistici. Alcuni dei concetti espressi in questo capitolo provengono dalla letteratura della composizione elettroacustica<sup>52</sup>. Negli istituti che si occupano di composizione elettronica il suono e tutte le questioni su come organizzarli e crearli vengono affrontati in maniera seria sia a livello teorico che applicativo con l'obiettivo di realizzare composizioni artistico-musicali. Quello che manca in queste istituzioni è un serio approfondimento riguardo all'uso del suono a fine narrativo come si fa nel cinema o nel documentario. I compositori musicali si sono, infatti, poco interessati<sup>53</sup> del potere narrativo del suono e della sua contestualizzazione in un audiovisivo. Queste problematiche del rapporto fra suono e narrazione sono, invece, state affrontate seriamente dai Sound Designer, che hanno svolto studi in ambito cinematografico e/o radiofonico, ma che, per converso, sono poco coinvolti dalle problematiche della composizione elettroacustica. Un serio dialogo fra questi due mondi artistici potrebbe in futuro sensibilizzare vicendevolmente ciascuno di essi sulle tematiche del suono, in modo che ciascun settore possa migliorare le proprie conoscenze e, quindi, la propria capacità operativa. Nel prossimo capitolo ci si soffermerà sul rapporto fra suoni e immagine e come la loro unione generi l'audio-visivo cinematografico.

<sup>52</sup>Come insegnata nei trienni accademici dei conservatori italiani.

<sup>53</sup>Fatta eccezione per pochi compositori celebri come Trevor Wishart[Wishart96].

## Capitolo 3

# IL SUONO, L'IMMAGINE E L'AUDIOVISIVO

### 3.1 La sincronizzazione audio-video

#### 3.1.1 La percezione del montaggio audio-video da parte degli spettatori

Il segnale visivo e il segnale acustico sono recepiti e interpretati secondo le modalità specifiche di ciascun canale sensoriale[Forrester02]. Malgrado ciò, il cervello è in grado di associare logicamente gli eventi visivi a quelli uditivi grazie alle aree cerebrali associative. Anzi, durante la visione di un film la nostra mente può essere ingannata, in quanto si possono associare suoni ad immagini, quando, in realtà, i suoni non provengono da quelle immagini o sono addirittura completamente slegati da essi. Si dicono on-screen[Sonnenschein01] i suoni che sono coerenti con le immagini, mentre sono off-screen quelli totalmente incoerenti<sup>1</sup>. Quando si hanno dei suoni off-screen, infatti, lo spettatore può analizzare l'evento e chiedersi perché ci sia l'incoerenza o accettare l'incoerenza in maniera passiva.

Le relazioni temporali nel montaggio degli elementi audio con quelli video sono definite sincronizzazione. Lo sfasamento temporale fra l'audio e il video determina un cambio di aspettativa nella narrazione[Balazs70]. Quello che conta non è il cambio in sé, ma se l'aspettatore se ne accorge. Le diverse transizioni<sup>2</sup> comportano delle differenze anche a livello logico narrativo e ogni transizione ha la sua importanza. Quando si filma, si effettuano 24 o più fotogrammi al

---

<sup>1</sup>Per esempio nella scena iniziale di *Eternal sunshine of the Spotless Mind* (Gondry, 2004) vengono fatte sentire le riflessioni mentali dello spettatore che cerca di descrivere sia ciò che vede, sia di analizzare la sua vita in generale.

<sup>2</sup>Nel montaggio audio-video di un film, sono definiti tagli o transizioni rispettivamente i passaggi improvvisi o graduali da una sequenza di immagini e/o suoni a un'altra. Il termine si riferisce all'azione fisica del taglio della pellicola e del nastro magnetico, ma si riferisce anche ad una simile modifica, eseguita nei software del montaggio audio-video.

secondo. Teoricamente si possono fotografare 24 o più oggetti diversi oppure lo stesso oggetto. Nel primo caso si ottiene la percezione di un avvenimento caotico, nel secondo di una immagine statica[Ganti04]. Tra questi due estremi esistono delle situazioni intermedie. Ciò che è importante è la coerenza del montaggio con la narrazione. Diversi teorici hanno cercato di capire come mai gli spettatori accettino, senza troppi problemi, il montaggio sia audio che video come pure quello audio-video. Nel mondo quotidiano, infatti, nè le immagini, nè i suoni e nemmeno la loro combinazione possono cambiare così rapidamente. Tra le tante supposizioni, la più accettata è che le persone siano già abituate a “montare” immagini e suoni durante i sogni ad occhi aperti e ad occhi chiusi. Durante i sogni, infatti, si verificano facilmente dei cambi improvvisi sia dei suoni che delle immagini. Molti dei primi autori del cinema<sup>3</sup> e molti autori dei giorni nostri<sup>4</sup>, infatti, si rifanno al mondo onirico per strutturare il montaggio audio-video. Inoltre, il taglio o la transizione hanno un doppio effetto sulla percezione temporale dello spettatore durante il film:

- ingannano lo spettatore sul tempo intercorso prima e dopo il taglio<sup>5</sup>. Il disorientamento temporale, così ottenuto, in realtà aumenta l'interesse e la curiosità dello spettatore;
- fa percepire un determinato ritmo e quindi una certa scansione del tempo<sup>6</sup>.

Lo sfasamento temporale fra audio e video con la conseguente incoerenza fra immagine e suono avviene con diverse modalità[Sonnenschein01]:

1. quando è in anticipo rispetto all'immagine, è il suono che guida la nostra immaginazione visiva, che viene poi o confermata o contraddetta dalle immagini<sup>7</sup>;
2. quando audio e video sono del tutto sincronizzati lo spettatore accetterà qualunque suono si associ all'immagine (fenomeno della sincretismo)<sup>8</sup>;
3. quando l'audio continua durante un'interruzione video, la percezione dello spettatore è quella di un avvenimento che si sta evolvendo. Tale cessazio-

---

<sup>3</sup>Per esempio le scene iniziali di *Sunrise* ( Murnau, 1927) sembrano essere, in alcuni momenti, i sogni dei personaggi.

<sup>4</sup>Per esempio in *Mulholland Drive* ( Lynch, 2001) le scene finali potrebbero essere interpretate come un sogno di uno dei personaggi, poichè la sequenzialità fra le scene non segue nessuna apparente logica.

<sup>5</sup>Per esempio in *Planet terror* ( Rodriguez, 2007 ) c'è un improvviso cambio fra due scene come se fosse stato ommesso un segmento del filmato.

<sup>6</sup>Per esempio in *2001 A space odyssey* ( Kubrick, 1968 ) la scena finale, sonorizzata solo con i suoni della respirazione, ha in realtà un ritmo, seppur lento, molto ben scandito dai cambi di inquadratura.

<sup>7</sup>Per esempio in *Nashville* ( Altman, 1975 ) sono le immagini a cambiare prima dei suoni e, così, il normale processo di riconoscimento della fonte non avviene.

<sup>8</sup>Per esempio in *Star Wars A new hope* ( Lucas, 1977) ci sono immagini di astronavi ed alieni che, non esistendo nella realtà, Burt ha sonorizzato con dei suoni e delle gesturalità coerenti[Rinzler10].

ne dell'immagine non ha un'eccessiva rilevanza drammatica, in quanto la tensione arriverà al culmine solo in seguito <sup>9</sup>;

4. quando l'audio cresce contemporaneamente allo zoom video, si ottiene l'enfasi narrativa <sup>10</sup>;
5. una particolare e ripetuta associazione di suoni con eventi visivi acquista un valore tematico musicale, analoga a quella del leitmotiv e di conseguenza è sfruttata a livello simbolico <sup>11</sup>;
6. la falsa sequenzialità audio-visiva avviene quando la narrazione cinematografica presenta due scene che non sono conseguenti l'una con l'altra. Nonostante ciò, il sonoro della prima accompagna la seconda scena. In questa condizione lo spettatore è costretto a colmare il vuoto del video con l'immaginazione <sup>12</sup>;
7. la de-sincronizzazione sonora (off-screen sound) si ha invece quando a un evento video si fa coincidere un evento sonoro per niente correlato ad esso. Ciò può portare alla scena un significato più complesso, perché si crea quella che si definisce una sonorizzazione anempatica o contrappuntistica o comica<sup>13</sup>. La de-sincronizzazione può essere uno strumento efficace per creare ambiguità e per aumentare la curiosità dello spettatore, che deve interpretare il significato nascosto dietro al "paradosso" audio-visivo <sup>14</sup>.

### 3.1.2 Il riconoscimento della fonte sonora

I suoni linguistici e quelli che richiamano il riconoscimento di una fonte sonora sono percepiti a livello conscio e solo in parte a livello emotivo[Metz80]. Invece, tutti quei suoni che non richiamano direttamente una fonte sonora sono astratti e quindi sono elaborati con processi psichici implicati nella sfera emozionale<sup>15</sup>. Quando si sente un suono senza immagini, il riconoscimento di ciò che l'ha causato può risultare difficoltoso. I limiti della ricezione informativa derivano

<sup>9</sup>Per esempio in *C'era una volta il west* ( Leone, 1968 ) ci sono numerosi cambi di inquadratura, mentre si sente una musica non diegetica che non ha una correlazione ritmica con il montaggio. In questo modo si aumenta solo leggermente la suspense.

<sup>10</sup>Per esempio in *Kill Bill Vol. 1* ( Tarantino, 2003 ) il regista usa spesso la tecnica dello zoom o per focalizzarsi sullo sguardo di un personaggio, per cambiare la prospettiva della scena. La musica tende ad evidenziare, analogamente allo zoom, l'importanza del cambio di prospettiva.

<sup>11</sup>Per esempio in *C'era una volta il west* ( Leone, 1968 ) il protagonista suona spesso un motivo con l'armonica a bocca. Quando la colonna sonora ripete questo frammento musicale rievoca tutte le scene precedenti.

<sup>12</sup>Per esempio la scena finale di *Il Postino* ( Radford, 1994 ) è collocata temporalmente dopo un flashforward e, inizialmente, non si capisce cosa sia successo, finché la moglie del protagonista spiega gli avvenimenti.

<sup>13</sup>Vedi paragrafo 2.1.2

<sup>14</sup>Per esempio in *Mon oncle* ( Tati, 1958 ) i suoni spesso non hanno una correlazione logica con le immagini, perché sono usati per interagire con altri suoni o frammenti musicali in modo ludico.

<sup>15</sup>Sia la musica che i suoni emozionali.



dai limiti del nostro apparato uditivo, ma anche da quelli inerenti alle nostre pregresse conoscenze. Nella vita quotidiana il riconoscimento della fonte sonora è tendenzialmente affidato alla vista. L'udito ha principalmente l'obiettivo di recepire tutto ciò che circonda la persona. L'udito, infatti, non è limitato come la vista ad analizzare solo la parte dello spazio davanti alla persona, ma anche tutto ciò che lo circonda. Quando sente un suono, di cui non riconosce la fonte, infatti, chi ascolta per istinto volge lo sguardo verso la provenienza del suono. Il tempo, che intercorre fra la percezione uditiva e il riconoscimento visivo, è spesso indicativo della tensione interiore e della resistenza psicologica al volersi rendere conto di quello che sta succedendo[Balazs70]. Questo gioco di tensioni, dovuto al riconoscimento delle fonti, è utilizzato anche durante i film. La curiosità nei confronti dei suoni concreti, infatti, aiuta a mantenere alta l'attenzione dello spettatore. La persona, infatti, ricerca visivamente la fonte ogniqualvolta subentra un suono "nuovo".

La schizofonia[Schafer85] è il fenomeno per cui una fonte sonora registrata è stata manipolata e fatta sentire con sistemi elettroacustici, che nel complesso ricreano, in maniera sufficientemente realistica, la fonte sonora. In questa maniera l'ascoltatore è in parte ingannato, perché il sonoro ripropone una fonte sonora che non è la copia fedele. Durante l'ascolto nella scena di un film possono esserci numerose fonti sonore e chi ascolta deve decidere a quale di questi prestare attenzione[Dykhoff03]. Questa scelta determinerà quali suoni saranno percepiti più o meno consciamente.

Lo spettatore del film, quando sente un suono di cui non trova il corrispettivo nell'immagine, suppone che quel suono abbia un significato astratto, come la musica o i suoni emozionali. Questi suoni sono molto efficaci a livello emotivo, ma, di solito, non aiutano a comprendere gli oggetti concreti presentati nella scena vista dallo spettatore[Sonnenschein01]. Di conseguenza, quando c'è un eccesso di stimoli astratti, lo spettatore può sentirsi spaesato, può annoiarsi e soprattutto può essere fuorviato da quelli che sono gli obiettivi narrativi del film. Se l'obiettivo degli autori di un film è quello di presentare una scena "irreale", l'utilizzo di pochi suoni concreti e il ricorso a piene mani a suoni astratti sono plausibili<sup>16</sup>. Un film con un eccesso di suoni concreti risulta, invece, poco emotivo e difficilmente crea un legame empatico con lo spettatore. Quando si vuole presentare una realtà "cruda", però, occorre usare quasi solo i suoni concreti<sup>17</sup>.

---

<sup>16</sup>Per esempio nel film *India Song* (Duras, 1975) viene usata solo la voce e la musica non diegetica. In questa maniera sembra che i luoghi, mostrati nelle immagini, descrivano il loro passato e non il presente.

<sup>17</sup>Dogme 95[Wikipedia.org] è il nome di un movimento cinematografico creato e fondato su precise regole espresse in un manifesto pubblicato nel 1995 (da cui il nome) dai registi danesi Lars von Trier, Thomas Vinterberg. *Breaking the Waves* (Von Trier, 1996) è uno dei film che "rispetta" i principi del manifesto del Dogme 95 e, infatti, dal punto di vista del sonoro, usa solo suoni registrati durante le riprese per dare l'idea che, tutto ciò che si vede, sia estremamente realistico. Solo nella scena finale c'è il suono musicale delle campane, che mostra che la protagonista ha fatto ciò che ha fatto per fede religiosa e non per interessi materiali.

### 3.1.3 I suoni nascosti dietro alle immagini

Quando l'immagine è priva di suoni, la nostra mente cerca di immaginare quali suoni potrebbero appartenere all'immagine. Molto spesso si sfrutta questo potere espressivo dell'immagine, per stimolare l'immaginazione dello spettatore senza imporgli di sentire dei suoni, che potrebbero essere banalmente ridondanti. Ci sono di conseguenza molte scene cinematografiche in cui i suoni sono solo suggeriti e non fatti sentire[Chion03]. Per esempio:

- l'uso di scritte come quelle visibili sui giornali o sui monitor dei computer. Questo uso del testo può essere visto sia come un ritorno agli intertitoli, ma anche come uno strumento per comunicare in maniera fredda e asettica delle parole, il cui suono è solo immaginato nella testa dello spettatore;
- il movimento delle labbra può essere più o meno coerente con il suono verbale corrispondente. Quando si vedono solo le labbra, spesso si vuole sottolineare che la comunicazione verbale vuole essere esclusivamente interpersonale;
- immagini della natura. Quando si vedono immagini della natura, spesso, l'autore non è veramente interessato a farne sentire i suoni, ma piuttosto cerca di suscitare stati d'animo connessi all'atmosfera di tranquillità.

Ci sono diverse situazioni, invece, in cui l'udito viene stimolato per supplire la vista. Infatti, quando la vista non dà delle sufficienti informazioni, i relativi suoni diventano utili per scoprire cosa stia succedendo[Thom95a]. Per esempio:

1. quando le angolazioni o i movimenti della cinepresa disorientano lo spettatore, l'udito può essere utile per fargli capire cosa stia succedendo in quella scena <sup>18</sup>;
2. l'oscuramento di parti dello schermo o la non visibilità per un ostacolo di parte dello schermo spingono lo spettatore ad "usare le orecchie" per capire cosa c'è dietro <sup>19</sup>;
3. con le riprese ravvicinate lo spettatore si aspetta di sentire qualcosa di ciò che osserva o qualcosa riguardo a chi osserva. Al contrario con le riprese da lontano diviene necessario il contributo sonoro per capire la scena nella sua interezza <sup>20</sup>;

<sup>18</sup>Per esempio in *The Matrix* (Wachowsky, 1999) ci sono numerose scene in cui le inquadrature cambiano freneticamente e nella confusione solo i suoni concreti rimangono più chiari.

<sup>19</sup>Per esempio nella scena finale di *28 weeks later* (Fresnadillo, 2007) i personaggi sono in un tunnel sotterraneo e possono vedere solo un ristretto campo visivo, grazie al mirino di un fucile. Ogni suono diventa importantissimo, perchè fornisce degli indizi per capire cosa stia succedendo.

<sup>20</sup>Per esempio in *The two towers* (Jackson, 2002) nelle scene della battaglia al Fosso di Elm ci sono numerosi eventi, che avvengono parallelamente e i suoni aiutano a capire in quale posto della battaglia sia collocata la scena.

4. le tecniche come quelle dello “slow motion”, che dilatano il tempo, inducono il nostro sistema percettivo a ricercare degli indizi sonori per capire meglio cosa stia accadendo <sup>21</sup>;
5. l'uso del bianco e del nero o di immagini distorte. Quando si usano queste tecniche è necessario che i suoni arricchiscano o chiariscano ciò che si vede <sup>22</sup>.

## 3.2 Sinestesia e retorica audio-video

### 3.2.1 Come una figura retorica viene espressa dall'audio

L'audio-visivo è un insieme di eventi visivi e acustici “catturati” e riorganizzati per poi essere proiettati in un secondo momento. Da sempre lo scopo del film non è solo quello di ricreare realisticamente degli eventi, ma di rendere una realtà, in cui i suoni e le immagini creino poeticamente ciò che l'autore del film vuole esprimere[Chion03]. La trasposizione dell'idea poetica è ottenuta con delle figure retoriche veicolate da suoni e immagini. I suoni e le immagini sono, però, due tipi di stimoli molto diversi fra loro, che obbediscono a diverse regole riguardanti la loro percezione, manipolazione e contestualizzazione nella narrazione. Inoltre il loro significato è connesso alla loro evoluzione temporale. La capacità espressiva dipende dall'adeguatezza del tipo di suoni scelto e dalla gestura rispetto alla narrazione. La figura retorica sonora per eccellenza è la metonimia. Infatti, quando lo spettatore sente un suono di cui riconosce la fonte, attua un'associazione logica fra l'oggetto e il suo suono. Esistono molte tipologie di metonimie che, a volte, possono ricordare altre figure usate nella poetica letteraria. Si distinguono i diversi tipi di metonimia[Sonnenschein01]:

1. universali. Sono suoni archetipi, cui il nostro cervello risponde a prescindere della cultura per motivi istintivi o perché richiamano il mondo della natura;
2. culturali. Lo stesso suono o lo stessa musica possono essere associati a due significati completamente diversi in base alle conoscenze e alla cultura dello spettatore. Un esempio è il raga, che per un indiano simboleggia i suoni della natura, mentre per un occidentale qualcosa di esotico. Ogni cultura, infatti, non solo ha i suoi simboli culturali, ma ha anche una condotta di ascolto che lo induce a dare diversa importanza ai diversi suoni e ai diversi parametri sonori. L'esempio più eclatante è la parola che può avere un significato diverso in base a chi la dice o a chi la ascolta. Lo stesso suono per diverse culture può risultare volgare, divertente, inespressivo o sacro ecc... ;

---

<sup>21</sup>Per esempio in *What Lies Beneath* ( Zemeckis, 2000 ), quando sembra che la protagonista stia per affogare, la scena è fatta rallentare e si sentono tutti i suoni di quello che la protagonista fa per evitare la morte.

<sup>22</sup>Per esempio in *Memento* (Nolan, 2000 ) ci sono alcune scene in bianco e nero in cui i suoni sono molti particolareggiati, perché devono colmare le lacune dei colori mancanti.

3. storiche. Il valore culturale di un suono non è solo nel presente, ma nell'evoluzione temporale del suo significato perché:
  - (a) certi suoni non esistevano nel passato o erano inappropriati. Al contrario, alcuni suoni oggi non si sentono più o sono considerati fuori dal contesto. Un esempio molto importante è quello della musica composta prima della realizzazione del film, che aiuta a collocare storicamente un evento narrativo<sup>23</sup>;
  - (b) certi suoni possono essere efficaci, perché rievocano nella memoria un'emozione che non si provava da tempo. Ad esempio una musica che si ascoltava da bambini o la voce di una persona che non si vede da tempo<sup>24</sup> ;
4. esclusive del film. Ogni film costruisce durante lo svolgimento della trama una serie di rimandi simbolici, per cui un evento sonoro è associato a un particolare significato narrativo-emozionale<sup>25</sup>.

Nell'ambito del cinema una tipologia di suoni molto importante è “il suono fondamentale”[Chion03]. Esso è il suono di sottofondo soprattutto dell'inizio e della fine del film, il quale “dà vita”, “mantiene in vita” e “dà la morte” a tutti gli altri suoni e a tutte le altre immagini del film. Infatti sin dai primi film realizzati si udiva il rumore del proiettore e allora per gli spettatori era normale sentire questo rumore e, quindi, il silenzio sarebbe stato associato alla fine anticipata del film. Quando il sonoro è stato digitalizzato, il “silenzio digitale” metteva a disagio gli spettatori, perché questi erano abituati a udire il bordone del film che ne rappresentava la vita .

### 3.2.2 Figure retoriche audio-visive

In realtà le figure retoriche più interessanti del cinema non sono quelle che fanno esprimere in maniera poetica solo il suono o solo l'immagine, ma quelle che fanno interagire i due media. Essendo il significato dei suoni e delle immagini molto diverso e allo stesso tempo molto simile è facile creare un contrasto, un'analogia o una ridondanza. Oltre a queste tre figure retoriche, piuttosto semplici, nel corso dei decenni si sono sviluppate altre figure retoriche molto più sofisticate, utilizzate dai registi in certe circostanze per determinati scopi narrativi. Un esempio è quello del regista Tati. Questi, avendo in mente di ottenere degli effetti inusuali e paradossali, contrappone alle immagini dei suoni “illogici”. Ad esempio per ottenere un effetto comico fa provenire i suoni da posti sbagliati, alterandone così la spazializzazione.

<sup>23</sup>Per esempio in *Braveheart* ( Gibson, 1995 ) sia le melodie, suonate dalla cornamusa, che i suoni delle armi da guerra servono a far credere che il film sia ambientato durante il medioevo.

<sup>24</sup>Per esempio in *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* ( Jeunet, 2001 ) spesso i personaggi si commuovono, quando riscoprono musiche o ritrovano oggetti, che gli ricordano qualcosa del loro passato.

<sup>25</sup>Per esempio in *The English Patient* ( Minghella, 1996), prima di un cambio di scena dovuto a un flashback, si sentono dei suoni sentiti in un precedente flashback.

Tra le figure retoriche più comunemente usate si hanno quelle che coinvolgono il linguaggio verbale:

1. la Scansione. Viene mostrato più o meno coerentemente ciò che la voce sta narrando. Si distingue quindi fra:
  - (a) iconogenica, quando sembra che la voce evochi le immagini che si vedono <sup>26</sup>
  - (b) non iconogenica, quando le immagini hanno poco a che fare con ciò che viene detto e anzi sembrano voler creare una sorta di contraddizione <sup>27</sup>.
2. l'Immagine irrilevante. Durante una scena parlata viene proposto un evento che non influenza in alcuna maniera la conversazione, ma di cui lo spettatore è reso ben consapevole senza che, però, ne comprenda necessariamente il significato<sup>28</sup>;
3. la Banalizzazione. In una scena di una certa carica emotiva dove accadono degli eventi di una certa serietà viene detto qualcosa di fortemente banale per sdrammatizzare ciò che lo spettatore vede <sup>29</sup>;
4. la Delusione. I suoni, la musica o le immagini non sono all'altezza della loro descrizione verbale. Ciò porta alla delusione delle aspettative o a un'incoerenza narrativa. E' usata nelle scene comiche<sup>30</sup>;
5. il "Detto ma non Fatto" o il "Fatto ma non Detto". A volte i personaggi di un film dicono di voler far qualcosa, che poi non fanno o fanno qualcosa di cui non avevano parlato. Viene usato per stimolare l'immaginazione del personaggio del film e/o dello spettatore e mostra la capacità narrativa delle parole e il fascino della menzogna<sup>31</sup>;
6. la Canzone non diegetica. Il testo cantato è un tipo di voce narrante più sofisticata, poiché il valore delle parole e i sentimenti evocati dalla

---

<sup>26</sup>Per esempio in *American Beauty* (Mendes, 1999), quando il protagonista racconta la sua vita e parla dei suoi familiari, sembra che evochi esattamente ciò che racconta nelle immagini.

<sup>27</sup>Per esempio in *Eyes Wide Shut* (Kubrick, 1999) tutte le narrazioni non mostrano mai ciò, che viene raccontato, perchè sono solo delle fantasie dei personaggi.

<sup>28</sup>Per esempio in *Eyes Wide Shut* (Kubrick, 1999) il protagonista vede una maschera cui non riesce a dar significato. Nonostante ciò, evita di chiedere chiarimenti riguardo la maschera, come se fosse irrilevante.

<sup>29</sup>Per esempio in *Notorious* (Hitchcock, 1946), durante una conversazione in cui vengono fatti dei discorsi molto seri, un personaggio dice una battuta, allentando tutta tensione drammatica.

<sup>30</sup>Per esempio in *Singin in the Rain* (Kelly, 1952) ci si aspetta che la voce di un'attrice sia bella. Quando, poi, i protagonisti la sentiranno si renderanno conto di essere stati illusi.

<sup>31</sup>Per esempio in *A' bout de souffle* (Godard, 1960) il protagonista racconta alla sua donna delle menzogne sul cosa vuol fare, mentre la accarezza, perché sa che le sue menzogne la affascinano.

musica si confondono. La canzone esiste a prescindere dal film stesso e può introdurre significati già noti<sup>32</sup>.

Altre figure retoriche mettono in contrasto il paesaggio sonoro, la musica e il contenuto delle immagini della narrazione:

1. l'Effetto X-27. L'intensità e il timbro di un effetto sonoro sono fatti variare in base all'angolazione della ripresa della cinepresa o al cambio dell'ambiente della scena. Questa figura retorica è molto efficace per contrapporre la "soggettiva" video a quella audio<sup>33</sup> ;
2. il Mascheramento . In alcuni film i suoni ambientali sono molto forti e impediscono di far sentire. Lo spettatore di conseguenza è obbligato a cercare di capire la scena guardando l'immagine <sup>34</sup>;
3. il Falso mascheramento. In alcune scene il rumore ambientale "dovrebbe" coprire gli altri suoni. Invece il regista sceglie di farli udire comunque, perché li ritiene importanti per il racconto<sup>35</sup>;
4. lo Spavento. E' ottenuto con l'uso improvviso di volumi alti, quando il pubblico non se lo aspetta. Subito dopo il suono, frequentemente, la scena cambia per soddisfare questa esigenza "acusmatica" <sup>36</sup>;
5. la Violenza. I volumi sonori sono tenuti alti per un lungo periodo di tempo e, contemporaneamente, sono mostrate immagini molto frenetiche o dai contenuti molto forti. Generalmente, alla fine e all'inizio della scena si ha un momento di silenzio, che sottolinea l'impatto della violenza sui personaggi<sup>37</sup> ;

<sup>32</sup>Per esempio in *Apocalypse Now* (Coppola, 1979 ) la celebre canzone "This is the end" dei Doors è usata per sonorizzare la scena iniziale. Le parole di questo testo sottolineano come la guerra rappresenti la fine dell'umanità.

<sup>33</sup>Questo effetto fu usato per la prima volta in *Dishonored* ( Sternberg, 1931) in cui la protagonista, chiamata in codice x-27, suona il piano, mentre una spia le entra in casa. Nelle scene in cui si mostra la pianista, la microfonia corrisponde a quella nella stanza del piano, mentre, quando si fa vedere una scena in un'altra stanza, la ripresa microfonica è fatta sentire da quella stanza e, quindi, il suono del piano si sente diversamente.

<sup>34</sup>Per esempio in *Back to the Future* ( Zemeckis, 1985 ) in una delle scene finali il protagonista cerca di avvisare Doc che nel futuro sarà ucciso. In quella scena però sta per arrivare una tempesta e tutti i suoni dei fulmini, del vento e dei rintocchi di una campana impediscono a Doc di capire cosa dice. Dalla disperazione, stampata sul volto del suo interlocutore, Doc, però, capisce però che sta dicendo qualcosa di grave.

<sup>35</sup>Per esempio in *Apocalypse Now* ( Coppola, 1979 ) degli altoparlanti posti su un elicottero fanno sentire "La cavalcata delle Valchirie" di Wagner. Il rumore degli elicotteri in realtà dovrebbe impedire di far sentire così chiaramente la musica. Essa viene fatta sentire in modo chiaro, perché ritenuta più importante del rumore delle pale dei velivoli.

<sup>36</sup>Per esempio in alcune scene di *Jaws* ( Spielberg, 1975 ) l'attacco dello squalo non è preannunciato dalla musica e quindi, quando il pescecane arriva all'improvviso, i suoni aumentano di volume e le immagini si susseguono in modo frenetico.

<sup>37</sup>Per esempio in *The Matrix* ( Wachowsky, 1999) ci sono scene di combattimento secondo le tecniche delle arti marziali orientali nelle quali il regista usa il sonoro ad alti volumi e immagini che si susseguono freneticamente.

6. la Musica del destino. Lo spettatore ode dei suoni o delle musiche drammatiche che preannunciano che sta per succedere qualcosa di terribile ai personaggi che ne sono all'oscuro<sup>38</sup>;
7. lo Slow motion. Rallenta artificialmente il tempo e permette di mostrare più lentamente alcuni dettagli dei personaggi o delle scene, ad esempio per sottolineare la percezione del dolore in quel preciso momento temporale<sup>39</sup>;
8. l'Iperbole. Le gesturazioni sono molto accentuate quando lo spettatore, che guarda le immagini, non se lo aspetta. Questo stratagemma costringe i personaggi e gli spettatori a capire cosa avviene nella scena<sup>40</sup>;
9. la Sinteticità. I suoni sono molto statici e poco particolareggiati rispetto alle immagini, le quali sono popolate di oggetti "vividi"<sup>41</sup>;
10. il Ricordo. Il suono fa ricordare al personaggio un frammento del passato.<sup>42</sup>;
11. l'Eureka. Il suono segnala che il personaggio ha trovato un espediente per risolvere il problema<sup>43</sup>;
12. la Svolta. il suono, tipicamente un frammento musicale, è impiegato per far capire al pubblico che la trama sta cambiando e che, di conseguenza, la scena seguente sarà totalmente diversa<sup>44</sup>;

<sup>38</sup>Per esempio in *Funny Games* ( Haneke, 1997 ) nella prima scena, anche se i protagonisti stanno ascoltando musica classica, agli spettatori viene fatta sentire della musica punk dalle sonorità molto aggressive, che preannuncia che ai personaggi avverrà qualcosa di terribile.

<sup>39</sup>Per esempio in *What lies beneath* ( Zemeckis, 2000 ) nella scena in cui la protagonista è immobilizzata nella vasca da bagno, improvvisamente non si sente più il suono del rubinetto e così si capisce che la protagonista sta svolgendo molte azioni in pochissimo tempo.

<sup>40</sup>Per esempio in *The Lovely Bones* ( Jackson, 2009 ), quando la ragazza entra in casa dell'assassino, ogni suono, provocato dai passi o da altri oggetti manipolati, è esagerato. In questa maniera sembra che ogni suono potrebbe farla scoprire dall'assassino. L'artificio tecnico, in questo modo, sottolinea il fatto che ogni rumore, da lei provocato, potrebbe metterla in pericolo.

<sup>41</sup>Per esempio in alcune delle scene iniziali di *The Matrix* ( Wachowsky, 1999 ) si sentono molti suoni poco "organici", perché il film è ambientato nel mondo virtuale, creato dalle "macchine" e, di conseguenza, tutti i suoni di quel mondo sono "finti".

<sup>42</sup>Per esempio in *The English Patient* ( Minghella, 1996 ) il protagonista sente dei suoni dal letto dove si trova, che gli ricordano un episodio della guerra, del quale, subito dopo viene fatto vedere un flashback agli spettatori.

<sup>43</sup>Per esempio in *Hook* ( Spielberg, 1991 ) Capitan Uncino, cercando di pensare un modo per vendicarsi di Peter Pan dalla rabbia, sbatte l'uncino. Questo provoca un suono che sembra far venire in mente un piano d'azione a Spugna, che dice, per l'appunto, di "essere stato colpito da un'epifania".

<sup>44</sup>Per esempio in *Mission Impossible* ( De Palma , 1996 ), ogni volta che si sente il celebre tema musicale di Schiffrin, si capisce che la scena avrà un contenuto molto movimentato e frenetico.

13. il Concreto per l'emotivo. I volumi e l'asprezza sonora di un ambiente, in cui si trova il personaggio, indicano il suo stato interiore e possono anticipare che egli sta per fare qualcosa di drammatico <sup>45</sup>;
14. l'Ambiente influenza gli uomini. I suoni e le immagini possono suggerire che il clima influenza le persone che vivono in tale ambiente <sup>46</sup>.

La sinestesia fra suoni e immagini, invece, è una figura retorica molto più complessa ed è difficile affermare a priori quando l'associazione dell'immagine e del suono abbiano un effetto sinergico[Sonnenschein01]. Quando si effettua la progettazione sonora vanno individuate le caratteristiche sensoriali dell'immagine (luminosità, sfumature, livelli cromatici, forme, spazi, texture, movimenti e prospettiva) che hanno un effetto sull'andamento delle tensioni della scena. A ciascuno di questi elementi visivi possono essere associati degli elementi acustici o musicali nel tentativo di creare delle correlazioni efficaci. L'efficacia di una sinestesia dipende sicuramente da quanto essa corrisponda alla trama o all'evoluzione delle tensioni. In questa maniera, infatti, sia le sinestesie che il flusso narrativo si rafforzano a vicenda.

In sintesi, la sincronizzazione audio-video, i suoni nascosti dietro alle immagini, le figure retoriche audio e quelle audio-visive sono delle procedure della sonorizzazione del film che sono impiegate dai Sound Designer non tanto per ottenere delle scene reali, ma per esprimere efficacemente in maniera poetica le idee narrative del film.

---

<sup>45</sup>Per esempio in *Requiem for a Dream* (Aronofsky, 2001) in diverse scene i suoni della stanza in cui si trova la protagonista e in particolare i volumi aiutano a far comprendere il suo malessere interiore e che sta per impazzire.

<sup>46</sup>Per esempio in *Do the Right thing* (Lee, 1989) i suoni dei ventilatori, dei fumi e dei ventagli fanno capire che la scena si svolge durante una giornata molto calda e che i personaggi si stanno adirando per questo.



## Capitolo 4

# IL RUOLO DEL SUONO NELLA NARRAZIONE CINEMATOGRAFICA

La narrazione cinematografica consiste nel raccontare in maniera espressiva una storia tramite una successione di immagini e suoni . Una storia è fatta di tanti aspetti che soddisfano delle domande come: cosa succede?, chi fa cosa?, dove si svolge la scena?, quando si svolge la scena?, in quanto tempo? perché quello che succede è importante? come sono in relazione i luoghi, i tempi e i personaggi? [Back96]

Riguardo a tutte queste domande, che servono per capire la narrazione, il Sound Designer, generalmente, si pone il quesito di quale ruolo possa avere il suono nel rispondere a tali domande. Il regista, invece, cerca di capire come l'associazione dei suoni con le immagini risponda a queste domande in maniera efficace ed espressiva.

### 4.1 La diegesi sonora

#### 4.1.1 La relazione fra i suoni, la diegesi e la visibilità sullo schermo

La diegesi è l'insieme di tutti gli elementi sonori e visivi che appartengono alla storia e al mondo proposto nella finzione cinematografica. Nel cinema l'aggettivo "diegetico", riferito al sonoro, è utilizzato specificatamente per definire il suono udito dai personaggi, che lo spettatore vede in una determinata scena di un film. Se un personaggio entra in una stanza, dove lo spettatore vede qualcuno che sta suonando, il suono del musicista è diegetico. Se i personaggi non odono quei suoni, perchè evidentemente non ci sono dei musicisti in scena, allora quei suoni sono non diegetici. In realtà la diegesi sonora può avere molte sfaccettature

ed essere usata in maniera ambigua, proprio perché la differenza fra ciò che i personaggi e gli spettatori sentono ha un ruolo molto importante per capire molti aspetti della storia del film [Chion03]. Per capire se i suoni siano o no diegetici occorre considerare l'eventuale visibilità della fonte sonora. Si distinguono 5 categorie di visibilità/diegesi [Chion03]:

1. suoni sullo schermo (on-screen). Sono quei suoni di cui si vede la fonte sonora nel momento in cui il suono è emesso. Questi suoni sono quindi diegetici e visualizzati;
2. suoni fuori dallo schermo (off-screen). Sono quei suoni la cui fonte non è visibile nell'immagine, ma che possono essere collocati nella scena in quanto sono semplicemente fuori dal campo visivo. Questi suoni sono quindi diegetici ed acusmatici;
3. suoni non diegetici. La fonte sonora non è presente nello spazio e nel tempo della scena narrata. Sono usati generalmente per far capire allo spettatore le emozioni, che i personaggi provano, o quelle che un ambiente o una vicenda narrata dovrebbero suscitare. Questi suoni sono, quindi, non diegetici e acusmatici<sup>1</sup>;
4. suoni variabili. Sono suoni che durante lo svolgimento di una scena passano dall'essere visualizzati ad acusmatici e/o dall'essere diegetici a non diegetici;
5. suoni equivoci. Sono i suoni dei quali è difficile dire con certezza se siano diegetici o meno, in quanto le informazioni a loro riguardo sono dubbie<sup>2</sup>

Poiché il cinema, come già detto è un'arte verbo-centrica, diventa importante capire come la voce dei personaggi si rapporti con la diegesi. Fra tutti gli usi della voce, la voce narrante è quella con cui è stato sperimentato il maggior numero di rapporti diegetici. Generalmente si distinguono 3 tipi di voce narrante [Chion03]:

1. "omodiegetico", cioè il narratore è uno dei personaggi della storia<sup>3</sup>;
2. "eterodiegetico", cioè il narratore non è presente nella storia raccontata<sup>4</sup>;
3. "peridiegetico", la voce narrante appartiene ad un personaggio del film di cui non si vede il volto<sup>5</sup>.

<sup>1</sup>Gli esempi più usati di suoni non diegetici sono la musica d'accompagnamento alle scene come quella della pit music, e la voce di un narratore esterno alla scena.

<sup>2</sup>Per esempio in *The pianist* (Polanski, 2002) il protagonista, che non potrebbe veramente suonare il pianoforte, che è danneggiato, comincia comunque a suonare una ballata di Chopin. Non si capisce se il pubblico stia sentendo veramente il pianista o il frutto della sua immaginazione.

<sup>3</sup>Per esempio la voce narrante di *American Beauty* (Mendes, 1999) corrisponde a quella del protagonista.

<sup>4</sup>Per esempio la voce narrante di *Little Children* (Field, 2006) è una voce esterna, che sembra esprimere il giudizio morale degli spettatori.

<sup>5</sup>Un esempio è *The Age of Innocence* (Scorsese, 1993), il cui narratore sembra essere un personaggio che conosce le vicende, ma che non vuole mostrarsi agli spettatori.

La voce fuori campo (voice-over) è quella di un narratore non visto nelle scene del film. Essa appartiene a uno spazio non raffigurato sullo schermo e concettualmente è esterna ad esso. Inoltre i suoni, le voci e le musiche fuori campo inducono lo spettatore a percepire non solo i confini della scena dello schermo, ma anche degli spazi immaginari. Si distinguono, infatti [Doane80b]:

1. lo spazio della diegesi che è lo spazio logico mentale entro cui evolve la narrazione e che, quindi, non ha alcun legame con le dimensioni fisiche dello schermo e della sala cinematografica. Anche se questo spazio è immaginario sia le immagini che i suoni sono determinanti per stimolare la fantasia del pubblico;
2. lo spazio dello schermo è il contenitore fisico delle immagini. Tramite i diffusori principali, posti dietro al telone di proiezione, esso normalmente indica la provenienza fisica del suono;
3. lo spazio della sala cinematografica e tutto ciò che sta al suo interno. Ogni tipo di teatro e ogni sistema di diffusione determinano sia come il suono arrivi allo spettatore e anche come il “silenzio” sia percepito, quando dai diffusori non provengono i suoni.

#### 4.1.2 Suoni diegeticamente variabili e ambigui

Sin dalle prime prassi cinematografiche si era capito che bisognava evitare che il pubblico si rendesse troppo conto della differenza fra lo spazio dello schermo, del teatro e della diegesi, perché lo spettatore, in tal caso, avrebbe potuto non sentirsi più coinvolto dal film e ne avrebbe potuto perdere il legame empatico [Ribrant99]. Questo non vuol dire che dell’oggetto sonoro non possa variare la visibilità o la diegesi. Tutt’altro. Alcuni autori giocano sull’ambiguità della relazione suoni-spazio per raccontare una vicenda senza che lo spettatore si renda conto del processo [Ondaatje02]. Variando la diegesi e la visibilità, si varia, infatti, anche la percezione di quanto la vicenda narrata sia astratta, emotiva oppure concreta. Generalmente, i registi e i Sound Designer sonorizzano le immagini del film con una miscela di suoni diegetici e non diegetici e, soprattutto, con suoni che variano il loro stato diegetico. In questa maniera, infatti, essi mantengono alta l’attenzione dello spettatore, che cerca di capire se un suono è percepito anche dai personaggi o meno. Diversi studiosi del cinema hanno valutato i confini fra diegesi e visibilità [Chion03]:

1. il confine di visibilità. Un suono può essere, infatti:
  - (a) de-acusmatizzato. Un oggetto sonoro non visibile, cioè acusmatico, diventa visibile, quando il regista vuole mostrare ciò che si era udito. Avviene ogni volta che c’è un cambio di scena giustificato da un rumore di cui non si riconosce la fonte;
  - (b) acusmatizzato. Si ha quando la fonte visibile di un suono non appare più sullo schermo, mentre esso continua a essere udito. Serve per

rendere misterioso qualcosa che prima risultava chiaro o per rendere più interessanti alcune caratteristiche sonore che, risultavano meno importanti, quando se ne vedeva la fonte. <sup>6</sup>.

2. il confine della diegesi. La musica e, occasionalmente, la voce narrante cambiano stato diegetico quando :
  - (a) un suono non diegetico diventa diegetico <sup>7</sup>. Serve a rendere quel suono e la relativa narrazione più “concreta”;
  - (b) un suono diegetico diventa non diegetico con lo scopo di separare quel suono dalla sua fonte, così da renderlo emotivamente più efficace e per comunicare una tensione emotiva direttamente agli spettatori senza il tramite dei personaggi <sup>8</sup>;
  - (c) un suono sembra essere nella mente del personaggio o del narratore . E’ spesso definito meta-diegetico in quanto ha un collegamento solo mentale con la diegesi <sup>9</sup>.
  
3. il confine fra diegetico e non diegetico di un suono acusmatico. Non è sempre possibile dire con chiarezza quando un suono, la cui fonte non è visibile, passi da diegetico a non diegetico o viceversa. L’ambiguità tra queste due condizioni può essere molto coinvolgente nei confronti dello spettatore, che deve interpretare il significato del suono e la sua relazione con la realtà. <sup>10</sup>

Per capire fino in fondo se un suono è da considerarsi diegetico o meno, occorre analizzare le condotte di ascolto<sup>11</sup> dei personaggi. Spesso lo spettatore può non aver chiaro cosa un personaggio stia sentendo e in che maniera[Ferrington93]. Spesso, infatti, lo stesso personaggio può non essere convinto di ciò che sente<sup>12</sup>.

Il problema si complica, inoltre, quando solo uno o pochi personaggi sentono un suono e quando, soprattutto, ne sanno dare il giusto significato. Un suono, infatti, può avere un diverso significato per i diversi personaggi<sup>13</sup>. Alcune volte

<sup>6</sup>Per esempio in *Mon Oncle* ( Tati, 1958 ) molto spesso un oggetto sonoro, che prima si vedeva, non è più visualizzato sullo schermo, per tenere alta la curiosità e la concentrazione del pubblico.

<sup>7</sup>A volte è definito per questo extra diegetico

<sup>8</sup>Per esempio in *Shine* ( Hicks, 1996 ) la musica del concerto di Rachmaninoff è fatta sentire anche in momenti in cui non è suonato, perché le emozioni del personaggio sono fortemente connesse con quella musica.

<sup>9</sup>Per esempio in *Requiem for a dream* ( Aronofsky, 2001) ci sono alcune scene in cui si sentono dei suoni e non si capisce fino in fondo se siano solo immaginati dalla protagonista.

<sup>10</sup>Per esempio in *The Conversation* ( Coppola, 1974) la diegesi sonora dei suoni invisibili è spesso ambigua. In alcune scene il suono di un telefono non visibile viene fatto sentire agli spettatori. Solo in una scena successiva si capisce il significato di quel suono.

<sup>11</sup>Vedi capitolo 4.2.3

<sup>12</sup>Per esempio in *2001 a Space Odissey* (Kubrick, 1968 ) nelle scene finali in cui viene presentata una “realtà oltreumana”, la resa sonora è ottenuta sia con suoni diegetici che con suoni non diegetici, che mostrano il contrasto fra ciò che è umano e non umano.

<sup>13</sup>Per esempio in *Ladyhawke* ( Donner, 1985) il suono della campana per Imperius corrisponderebbe alla fine del sortilegio, ma per Navarre al fallito omicidio del vescovo dell’Aquila,

solo alcuni personaggi sono messi nelle condizioni di sentire un suono<sup>14</sup>. In entrambe queste situazioni il suono è da considerarsi semi-diegetico.

## 4.2 Il suono: ponte fra gli spettatori e i personaggi

### 4.2.1 Il punto di vista e il punto di ascolto

Quando lo spettatore si identifica con un personaggio del film, ascolterà volutamente con attenzione ciò che l'attore ode [Thom95b]<sup>15</sup>. Se un Sound Designer vuole che lo spettatore presti attenzione a un certo suono occorre non solo che lo faccia udire al personaggio, ma anche assicurarsi che l'oggetto acustico sia un interessante oggetto visivo. Per esempio, se un personaggio sta parlando, difficilmente si renderà conto di tutti gli altri suoni che intervengono nella scena. Analogamente lo spettatore non si accorgerà di essi. Se si vuole far percepire acusticamente dei suoni non al centro dell'inquadratura, occorre che il personaggio sposti la sua attenzione visiva verso la fonte sonora che ha cambiato d'importanza. Lo spettatore, che si è immedesimato con il personaggio, farà la stessa cosa. L'altra maniera è quella di utilizzare degli stimoli sonori che non possono essere immediatamente compresi [Thom95c]. Questo obbliga lo spettatore-personaggio a cercare di capire il suono che è comparso. Vari registi hanno provato a sperimentare diverse modalità con cui modificare il punto di vista e di ascolto per capire fino a che punto essi possano divergere e influenzarsi a vicenda. Tra le tante strategie, che fanno interagire i punti di ascolto con i punti di vista, ci sono [Chion03]:

1. la strategia "dell'inganno". A volte ai personaggi vengono fatti sentire dei suoni che li aiutano a capire quello che l'immagine non fa comprendere chiaramente. L'immagine, infatti, può essere fuorviante e il suono può essere l'unico elemento di cui i personaggi-spettatori possano fidarsi<sup>16</sup>;
2. la strategia del "non protagonista". Quando ci sono tanti personaggi di ugual importanza, ogni personaggio osserva e sente qualcosa di diver-

da cui la necessità di dover uccidere il falco. Gli spettatori sono quindi ansiosi di capire quale sia il vero destino, preannunciato dalla campana.

<sup>14</sup>In alcune scene di *Rear Window* (Hitchcock, 1954) il protagonista sente delle informazioni al telefono, ma sceglie di non dire tutto agli altri personaggi, presenti nella stanza.

<sup>15</sup>Per esempio in *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994) c'è una scena in cui un uomo della organizzazione delle "Pantere nere" urla nelle orecchie del protagonista. Sia quest'ultimo che gli spettatori, però, sono più interessati alle voci in lontananza di Jenny e del suo attuale ragazzo con cui litiga. Il regista vuole che il pubblico intenda, che il protagonista è più interessato alle voci dei due litiganti e non a quella di chi gli urla nelle orecchie.

<sup>16</sup>Per esempio in *Terminator 2* (Cameron, 1989), poichè uno dei personaggi è un "mutaforma", per verificarne l'identità, altri personaggi gli pongono delle domande per vedere dalle sue risposte se è la persona giusta.

- so. Lo spettatore deve, quindi, cercare di capire di chi si può fidare maggiormente<sup>17</sup>;
3. la strategia del “non udente”. Quando i personaggi del film non sentono o sentono in maniera difficoltosa, il regista vuole che la capacità uditiva dello spettatore e del personaggio coincidano <sup>18</sup>;
  4. la strategia del “segreto”. A volte il regista vuole evitare che lo spettatore percepisca tutto quello che il personaggio ode, con lo scopo di creare un legame empatico fra il personaggio e lo spettatore, il quale è incuriosito da ciò che il personaggio sa e di cui non gli è permesso per il momento di sapere<sup>19</sup>;
  5. la strategia del “sogno”. A volte un personaggio dorme, ma è come se le sue orecchie continuassero ad ascoltare. I suoni dei sogni sono, quindi, una sintesi dei suoni che quella persona sentiva da sveglio, di quelli di pura immaginazione e di quelli che sentirebbe nel dormiveglia. Non necessariamente il personaggio sente tutti i suoni che vengono fatti sentire allo spettatore, poiché molti suoni della scena sono usati semplicemente per creare l’atmosfera del sogno<sup>20</sup>;
  6. la strategia “dell’ignorato”. Capita occasionalmente che un personaggio parli, convinto che qualcun altro lo stia ascoltando, quando ciò in realtà non succede. Quando lo spettatore se ne rende conto, smette di prendere il punto di ascolto di quel personaggio, perché prova disagio<sup>21</sup>;
  7. la strategia “super-partes”. Il regista vuole che lo spettatore non si identifichi con il personaggio e, pertanto, fa in modo che nella finzione scenica il pubblico osservi e oda in modo “oggettivo” quello che succede. <sup>22</sup> .

Generalmente quando il regista vuole che lo spettatore si immedesimi in un altro personaggio, gli fa cambiare punto di ascolto e di vista. Lo spettatore, quindi, cambia anche tutta la sua visione e interpretazione di ciò che accade. Ciò è contemporaneamente sia un vantaggio che uno svantaggio, perché lo spettatore

<sup>17</sup>Per esempio in *Cube* ( Natali, 1997 ) non si capisce chi sia il protagonista e, quindi, lo spettatore, che cerca di immedesimarsi in un personaggio e di assumerne il punto di ascolto e di vista, continua a rimanere sconvolto nel vederli a turno morire.

<sup>18</sup>Per esempio in *Saving private Ryan* ( Spielberg, 1998 ), quando una granata scoppia vicino al personaggio di cui si prende il punto di ascolto, il sonoro cambia, come se anche lo spettatore fosse rimasto assordato dalla bomba.

<sup>19</sup>Per esempio in *Donnie Darko* ( Kelly, 2001 ) il protagonista si fa dire nell’orecchio qualcosa di molto importante, che agli spettatori non viene fatto sentire. La curiosità aumenta, anche per il fatto che il protagonista ha un’espressione facciale sconvolta .

<sup>20</sup>Per esempio in *La doppia ora* ( Capotondi, 2009 ) la protagonista sente dei suoni apparentemente senza senso. Solo successivamente lo spettatore capirà che quei suoni erano dovuti al fatto che lei stava rielaborando i suoni sentiti durante il coma in cui si trovava.

<sup>21</sup>Per esempio in *Twin Peaks* ( Lynch, 1990 ) il protagonista fa cadere il telefono e si sente dal dispositivo la voce di qualcuno che piange, ma che sembra poco importante perché è totalmente ignorata. Questa negligenza crea nello spettatore una sensazione di disagio.

<sup>22</sup>Per esempio in *Rainman* ( Levinson, 1988 ) il pubblico ode le conversazioni dei personaggi da una distanza tale che non potrebbero essere udite.

potrebbe interessarsi maggiormente a quello che vede, ma allo stesso tempo rimanere spaesato per non avere più i precedenti riferimenti[Ferrington93].

### 4.2.2 La comunicazione dei personaggi

In quasi tutti i film i personaggi interloquiscono fra loro tramite il linguaggio verbale[Chion03], ma la comunicazione può avvenire anche tramite certi oggetti , certi sguardi, le scritte e la musica. Sta di fatto, però, che la comunicazione più frequente è quella fatta con la parola, che può essere vera o falsa.

La dubbia credibilità dell'ascolto di una conversazione è solo uno degli strumenti utili per tenere alto l'interesse dello spettatore, che ha un ruolo interpretativo e quindi attivo nei confronti del film[Doane80b]. Si ritiene , infatti , poco coinvolgente qualunque conversazione che non obblighi lo spettatore a interpretare ciò che sente. La comunicazione fra due personaggi in un film può avvenire, quindi, a diversi livelli e con diversi obiettivi e coinvolgere lo spettatore in diverse maniere. Di conseguenza, spesso, è più significativa la tipologia della comunicazione che non il suo contenuto[Chion03] .

Tra le modalità di comunicazione, quelle più interessanti sono quelle effettuate tramite i telefoni o con altri mezzi di comunicazione, perché permettono di sfruttare appieno l'interazione fra i suoni, le immagini, la diegesi e la visibilità. In una conversazione telefonica , infatti, si può mostrare non solo la distanza fisica esistente fra due personaggi, ma anche la loro “distanza emotiva”, che si comprende da cosa e da come se lo dicono. Non secondari sono anche gli sguardi dei personaggi, che non si vedono e che fa capire molto della differenza fra cosa viene detto e cosa si vorrebbe dire veramente. Si classificano sette tipologie di telefonate cinematografiche[Chion03] :

1. comunicazione telefonica in cui il pubblico vede e sente entrambi gli interlocutori telefonici <sup>23</sup>;
2. comunicazione in cui si vede e si sente un solo un interlocutore. L'efficacia di questa tecnica consiste nel fatto che spetta all'immaginazione dello spettatore tentare di colmare i “buchi” della conversazione. Lo spettatore è, quindi, incuriosito e ricerca nelle successive scene indizi di ciò che non ha sentito <sup>24</sup>;
3. comunicazione con telefoni cellulari, in cui uno dei personaggi si muove e cambia il luogo della conversazione. Se non si vede dove si trova chi telefona con il cellulare, le informazioni a tal proposito si ricavano solo dal parlato<sup>25</sup>;

<sup>23</sup>Per esempio in *Terminator 2* (Cameron, 1989) si fanno sempre vedere e sentire entrambi gli interlocutori, perché essendoci un mutaforma, sono necessarie sia le informazioni visive che uditive per comprendere bene chi stia veramente parlando.

<sup>24</sup>Per esempio in *Dr Strangelove* (Kubrick, 1964) ci sono diverse conversazioni fra il consiglio e una persona esterna, di cui non si sente la voce e non si vede il volto.

<sup>25</sup>Per esempio in *Scream* (Craven, 1996) nella scena iniziale il personaggio femminile è al telefono con qualcuno, che non conosce e capisce, solo durante la conversazione, che questi le si sta avvicinando per ucciderla.

4. comunicazione in cui si vede un solo interlocutore, ma allo spettatore è permesso di sentire entrambi gli interlocutori. L'efficacia di questa tecnica consiste nel fatto che il pubblico è spinto ad assumere il punto di vista e di ascolto dell'interlocutore che vede.<sup>26</sup>;
5. Comunicazione in cui si vedono e si sentono entrambi gli interlocutori, ma la qualità sonora della conversazione è alterata, perchè simula il suono filtrato dal telefono. La distorsione del suono dà degli spunti riguardo alla narrazione e allo stato psicologico dei personaggi<sup>27</sup>;
6. Comunicazione in cui si vedono contemporaneamente i due interlocutori in quanto lo schermo è diviso in due settori. L'efficacia di questa tecnica sta nel fatto che gli spettatori vedono lo sguardo dei personaggi e, in questo modo, comprendono meglio il significato delle parole che vengono scambiate<sup>28</sup>;
7. Comunicazione in differita. Questa comunicazione è spesso efficace quando, chi riceve la comunicazione si ricorda improvvisamente della persona che parla, semplicemente sentendo la sua voce. Spesso, quindi, non è importante ciò che viene detto, ma la reazione di chi sente<sup>29</sup>;

Quando la comunicazione avviene con il telefono o strumenti simili, implicitamente, significa che c'è una distanza fisica fra gli interlocutori, alla quale può corrispondere una distanza psicologica[Chion03]. Altro espediente utilizzato dai registi è la porta, la quale viene utilizzata come mezzo di separazione fra le due persone che parlano. Con essa il personaggio è libero di parlare senza il contatto fisico. La visibilità dell'ostacolo e la modificazione acustica, che esso induce sul parlato, permette al regista di mostrare la vicinanza o l'estraneità esistenti fra gli interlocutori<sup>30</sup>.

### 4.2.3 L'interpretazione sonora dello spettatore

Alcuni studiosi hanno valutato il giudizio che gli spettatori hanno dato su come essi percepiscano l'audiovisivo della narrazione cinematografica [Sonnenschein01]. Il pubblico adotta delle condotte di ascolto che determinano quale caratteristiche del sonoro siano percepite:

<sup>26</sup>Per esempio in *North by Northwest* (Hitchcock, 1959) il protagonista finge di chiamare qualcuno e gli spettatori lo sanno, perchè sentono che dall'altra parte non risponde nessuno.

<sup>27</sup>Per esempio in *Thelma & Louise* (Scott, 1991) la distorsione telefonica corrisponde a come i personaggi percepiscono emotivamente l'altro interlocutore.

<sup>28</sup>Per esempio in *When Harry Met Sally* (Reiner, 1989) solo gli spettatori sono veramente consapevoli di cosa i personaggi provino grazie ai loro sguardi, che non corrispondono sempre a ciò che gli interlocutori dicono.

<sup>29</sup>Per esempio in *Il postino* (Radford, 1994) nella scena finale Neruda sente la voce del postino e, sapendo che è morto, rievoca nella mente il suo ricordo.

<sup>30</sup>Per esempio in *Dead Man Walking* (Robbins, 1995) i due protagonisti parlano, sempre avendo un separè fra loro. L'ostacolo fisico consente che venga superato "l'ostacolo psicologico" e che il prigioniero confessi la verità.



1. ascolto ridotto: l'ascoltatore non bada alla fonte sonora registrata, manipolata o simulata, ma alle caratteristiche morfologiche del suono, che sono fondamentali per comprendere appieno le gesture di un suono;
2. ascolto causale: lo spettatore ascolta, cercando di capire con precisione quale è la fonte che l'ha causato e, contemporaneamente, lo spazio in cui si propaga il suono. Nel film l'identità di un suono può essere confermata o contraddetta dall'immagine associata ad esso, ed invero, l'immagine domina tale riconoscimento. Questo tipo di ascolto induce nel pubblico delle aspettative e delle risposte emotive, conseguenti a ciò che vede o sente;
3. ascolto semantico: lo spettatore ascolta un linguaggio verbale e ne comprende i significati all'interno di un sistema linguistico-culturale che ovviamente deve conoscere;
4. ascolto narrativo: il pubblico cerca di comprendere l'impatto narrativo ed emotivo di un suono sulla base del suo stato emotivo e delle sue conoscenze culturali rispetto ad un particolare contesto.

Tendenzialmente l'ascoltatore impiega solo una di queste condotte d'ascolto alla volta, ma è compito del Sound Design cercare di imporre allo spettatore la condotta da usare. Qualunque sia la condotta d'ascolto di uno spettatore, la sua percezione è governata dal complesso di regole che sono state elaborate dalla psicologia della Gestalt, le quali descrivono come sia percepita la forma sia visiva che uditiva di un oggetto[Sonnenschein01]:

1. Figura sfondo. Corrisponde al cocktail party effect: in un locale con elevato rumore di fondo generato da numerose fonti sonore, lo spettatore è in grado di concentrarsi solo su una fonte sonora. Il cocktail party effect può essere guidato dalla narrazione o da un dettaglio delle immagini;
2. Completezza, chiusura e continuazione. Acusticamente la completezza si traduce in aspettative tensio-distensionali. Uno spettatore è in grado di comprendere il significato narrativo di un suono all'interno di più suoni e non quando sente il singolo suono. La chiusura, invece, corrisponde alla capacità dello spettatore di intuire con precisione la fine di un frammento melodico o di una frase parlata. La continuazione corrisponde alla capacità dello spettatore di associare una sola fonte sonora a un involuppo dinamico acustico e di associare, al contrario, più fonti a un involuppo la cui morfologia è il risultato dalla somma di più involuppi ;
3. Prossimità e similitudine. Nel riconoscimento della similarità o diversità dei suoni simultanei giocano un ruolo importante le diversità dei parametri sonori<sup>31</sup>. Più parametri sono coincidenti e più è probabile che i suoni siano considerati simili;

---

<sup>31</sup>I parametri sono durata, altezza, intensità, timbro, spazializzazione.

4. Buona forma. Acusticamente corrisponde alla segmentazione del flusso sonoro in modo che i suoni con gesturè uguali siano percepiti insieme, mentre i flussi dinamici completamente diversi come separati.

Spesso in un film i suoni non sono sempre uditi chiaramente dallo spettatore che, automaticamente, attraverso la sua immaginazione, cerca di colmare le lacune percettive, cioè cerca di dare un senso alla realtà che vede e che ode, anche se gli oggetti acustici o visivi sono incompleti o degradati. Quando viene lasciato spazio all'immaginazione e all'interpretazione, lo spettatore tende a creare un legame empatico con il film[Ferrington93]. Di conseguenza, nella progettazione del film, lo spettatore va considerato come un attore che partecipa attivamente a ciò che vede e che sente. Gli spettatori, infatti, seguono tramite i personaggi e gli ambienti l'evoluzione della storia e cambiano la propria visione degli avvenimenti, in base a ciò che conoscono, esattamente come fanno i personaggi del film[Thom95c].

### 4.3 Lo spazio del cinema e lo spazio virtuale

#### 4.3.1 Il movimento del suono nel cinema

Un suono è collocato in un ambiente, cioè ha una precisa collocazione spaziale che ne indica la posizione. La fonte sonora può muoversi e di conseguenza anche la posizione del suono. Il suono può muoversi in tutte e tre le dimensioni. La grandezza di un ambiente, i materiali di cui è costituito, la presenza di ostacoli al suo interno, che determinano le riflessioni sonore e i relativi ritardi, modificano la qualità percepita del suono in modo tale che lo spettatore sia in grado di comprendere in quale ambiente sia collocato quel suono. L'avvolgimento sonoro, invece, sfrutta le differenze temporali e di intensità e di spettro in arrivo a ciascuna orecchia, per cui lo spettatore si sente più o meno circondato da ciò che sente. L'immagine bidimensionale dello schermo non può riproporre questo effetto sensoriale. Questa caratteristica dei suoni è ottenuta con l'ascolto stereofonico e migliora all'aumentare del numero dei diffusori usati, quando sono ben calibrati. L'immagine bidimensionale non aiuta chiaramente a capire come sono spazializzati gli oggetti ritratti al suo interno. Il suono, invece, potendo ricostruire meglio lo scenario in tutte le dimensioni aiuta lo spettatore a capire meglio in che ambiente sia collocata una scena e dove siano collocate tutte le fonti sonore. In un film ad ogni movimento di un suono corrisponde un preciso significato informativo e narrativo<sup>32</sup>[Ribrant99, Sonnenschein01]:

1. Il movimento longitudinale rispetto alla direzione dello sguardo corrisponde alla percezione della distanza, che può essere sia reale che emotiva. Tecnicamente questo movimento è ottenuto con l'equilibrio fra l'intensità e la riverberazione del suono, possibile anche con un sistema a un solo diffusore;

---

<sup>32</sup>L'informazione della collocazione spaziale di un suono può anche essere data tramite un messaggio linguistico.

2. Il movimento orizzontale può essere ottenuto solo con una tecnologia stereo. I suoni centrali sono generalmente importanti mentre quelli laterali sono considerati secondari. La stereofonia permette anche una migliore percezione della profondità e della diffusione spaziale;
3. Il movimento di avvolgimento sonoro e tridimensionale è possibile solo con le tecnologie binaurali e surround che aiutano a percepire l'atmosfera e le emozioni che i suoni dovrebbero suggerire ;
4. Qualunque sia la direzione, la diversa riverberazione degli elementi sonori può aumentare la loro prospettiva, ma un eccesso di riverbero può portare alla loro percezione confusa;
5. Nella percezione dello spazio gioca, quindi, un ruolo importante anche la tecnica di ripresa microfonica, che impone la prospettiva di ascolto;
6. Il Sound Designer pianifica i suoni principalmente per gli spettatori che siedono nella zona centrale della sala cinematografica. A causa "dell'effetto precedenza", dovuto al fatto che rispetto ai diffusori lo spettatore non è perfettamente al centro, lo spazio virtuale ne risulta distorto.

Negli anni 70 e 80 molti registi hanno cercato di sperimentare più modi di spazializzazione del suono[Chion03]. Questa sperimentazione ha spesso portato a cattivi risultati, perché molto raramente si è cercato di trovare coerenza fra i movimenti sonori e la narrazione, poiché essi hanno utilizzato, anzi, delle modalità di spazializzazione molto prevedibili e scontate. Un esempio è l'effetto "in-the-wings" con il quale un oggetto sonoro acusmatico è fatto muovere<sup>33</sup>. Questo artificio andava contro al principio di non consapevolezza del cinema classico[Doane80a]. Alla fine degli anni 90 questa procedura è stata riscoperta e impiegata in maniera creativa<sup>34</sup>.

### 4.3.2 La messa in scena dei suoni nel cinema

Quando un suono viene proiettato nella sala cinematografica, ciò che importa è come esso si rapporti con gli altri suoni del paesaggio sonoro, che a loro volta devono essere coerenti con il tipo di scena della narrazione. I suoni del paesaggio sono generalmente catalogati in[Sonnenschein01][Schafer85]:

1. le toniche. Rappresentano i suoni dell'ambiente in situazione di "riposo", quando non avviene nulla di particolare. Come tali si comportano da sfondo e la loro presenza o meno è un indicatore della situazione di quiete;

<sup>33</sup>Per esempio nel film *Les Choix des Armes* ( Corneau, 1981 ) si sente il movimento dei personaggi, anche quando escono fuori dallo schermo. Lo spettatore continua a percepire i suoni come il personaggio, che esce di scena, ma è molto disorientato dal cambio di questa prospettiva sonora.

<sup>34</sup>Per esempio in *Dark Water* ( Salles, 2005) il in-the-wings effect è usato molto efficacemente per simulare la presenza di un fantasma.

2. i segnali. Sono i suoni che si suppone debbano essere sentiti in maniera evidente rispetto all'ambiente. Essi generalmente trasmettono un messaggio o un'informazione. In un film, proprio per la loro natura intrinsecamente informativa, i suoni-segnale hanno la capacità di attirare l'attenzione dello spettatore e, di conseguenza, hanno un ruolo decisivo per la trama del film;
3. le impronte sonore. Sono tutti quei suoni che caratterizzano un certo ambiente in modo univoco per cui, sentendo quel suono, lo spettatore suppone di trovarsi in quell'ambiente;
4. i suoni archetipo. Sono tutti quei suoni che richiamano nella nostra mente per motivi istintivi un significato simbolico. La loro importanza non sta, quindi, nel suono in sé, ma in ciò che evoca.

Il numero di oggetti o eventi sonori che può essere percepito in una scena di un film e la capacità che lo spettatore ha di distinguere in modo preciso la loro collocazione spaziale sono indicativi del livello di fedeltà sonora. Ad esempio un ambiente-spazio è a bassa fedeltà, se una fonte sonora sovrasta tutte le altre [Schafer85]. Nel film, inoltre, al livello di fedeltà percepito corrisponde un certo tipo di reazione psicologica o di stato mentale <sup>35</sup>[Sonnenschein01]. Di conseguenza il livello di fedeltà può essere modificato per indurre lo spettatore a percepire l'evoluzione della drammaticità della storia.

La fedeltà delle caratteristiche morfologiche di ogni suono è condizionata dall'ambiente in cui l'evento acustico si verifica, ma la loro reale percezione da parte dello spettatore è condizionata dall'attenzione che egli pone. Se il Sound Designer fa in modo che certi suoni siano comunque importanti narrativamente, lo spettatore si interesserà ad essi e sarà portato a coglierne maggiormente le particolarità acustiche, che saranno appositamente state messe in risalto[Sonnenschein01].

I suoni possono, quindi, essere posti in primo piano all'attenzione dello spettatore. Ci sono, comunque, alcuni tipi di suoni che inequivocabilmente catturano l'attenzione per quanto il Sound Designer tenti di fare il contrario. L'esempio più eclatante è il dialogo, che per motivi culturali e per il fatto, che ha comunque la maggior potenza informativa, non solo risulta essere sempre in primo piano, ma rende secondari gli altri suoni [Sonnenschein01].

Il paesaggio sonoro di un film può essere (quasi) completamente realistico cioè descrittivo di una realtà concreta senza nessun apparente ulteriore scopo. Frequentemente, però, il regista propone un paesaggio sonoro irrealistico, cioè meno attinente alla realtà, perchè ha l'intento di presentare un mondo che abbia soprattutto un impatto sulla psiche del pubblico. Il paesaggio sonoro realistico o irrealistico deve essere "accogliente" per il pubblico, cioè la rappresentazione fedele della realtà deve essere priva di quelle caratteristiche, che provocherebbero fastidio o disagio al pubblico, a meno che questo non sia lo scopo da raggiungere. Il numero complessivo e il rapporto reciproco dei suoni presenti in una scena

---

<sup>35</sup>Ad esempio la solitudine è caratterizzata da una scena con pochi suoni, mentre uno stato di oppressione angosciante è caratterizzato da un eccesso di suoni ecc...

determinano quanto sia fedele ed accogliente il sonoro di tale segmento del film. A questo riguardo giocano un ruolo importante il riverbero, il rumore di fondo e in particolare il mascheramento esercitato da alcuni suoni su altri. I rumori mascheranti possono essere [Sonnenschein01]:

1. ritmici. Un suono la cui efficacia dipende dall'involuppo d'ampiezza o dal pattern ritmico che lo caratterizza, non può essere inserito in un ambiente dove sono presenti dei suoni con quegli involuppi e con quella configurazione ritmica, pena la perdita di efficacia;
2. d'intensità. Un suono è forte non in assoluto, ma rispetto ai livelli d'intensità degli altri suoni di quell'ambiente;
3. spettrali. In un ambiente ci sono delle zone frequenziali che sono già "impegnate" e altre che non lo sono. Un suono avrà maggior impatto se è ricco di frequenze non presenti nell'ambiente, tenuto conto che l'individuo non percepisce allo stesso modo tutte le bande frequenziali, avendo l'orecchio una sensibilità percettiva differenziata in funzione delle frequenze acustiche. Inoltre, bisogna considerare che l'ambiente fa "risuonare" certi contenuti frequenziali dell'oggetto sonoro, il cui "carattere acustico" può in tal modo uscirne rafforzato o indebolito.

Oltre alle qualità acustiche di un ambiente, che determinano come i suoni siano modificati e recepiti dai personaggi e dagli spettatori, non va sottovalutato il significato culturale e sociale di un ambiente. Gli uomini, infatti, si comportano diversamente in base a dove si trovano, in quanto usano un diverso registro linguistico e impiegano alcuni suoni non verbali e non altri. Di conseguenza l'espressività dei personaggi dovrebbe essere coerente con tali abitudini.

### 4.3.3 La salienza, l'intimità e l'inglobamento sonoro

Di solito nella vita quotidiana una persona è immersa in un mondo sonoro dove sono presenti numerosi suoni provenienti da altre persone<sup>36</sup> o da differenti oggetti<sup>37</sup>. Ciascun suono possiede delle caratteristiche sufficientemente tipiche che permettono, a chi ascolta, di riconoscerne la fonte sonora, purché chi ascolta indirizzi la propria attenzione verso quell'evento sonoro. Uno dei limiti nell'individuazione dell'oggetto sonoro risiede nella intensità sonora intrinseca dell'oggetto che, in condizioni di "normalità", fa in modo che tale oggetto non venga percepito acusticamente, a meno che l'ascoltatore non gli sia molto vicino. Nessuno, di solito, si accorge del rumore prodotto dalla respirazione di una persona, se non quando è a pochi centimetri da essa. Il rumore della respirazione è l'esempio di un evento acustico che, in un certo senso, attiene a quella persona e, pertanto, può essere definito come un suono intimo o privato. La stessa cosa vale per l'intrinseco ticchettio di un orologio che, come tale, può essere considerato intimo. Per necessità narrative, talvolta, nella realizzazione

<sup>36</sup>Per esempio il rumore dell'atto respiratorio.

<sup>37</sup>Per esempio il ticchettio di una sveglia.

di una scena è necessario che lo spettatore noti un evento acustico particolare. Pertanto, per restare nell'esempio del respiro, è necessario far emergere tale rumore. La salienza dell'oggetto acustico è chiaramente un inganno che si ottiene, incrementandone l'intensità e utilizzando delle manipolazioni sonore per potenziarne le caratteristiche salienti, necessarie al suo riconoscimento. La manipolazione acustica dell'oggetto sonoro ha lo scopo di incrementarne la salienza, ma in modo non esagerato o invadente rispetto agli altri suoni della scena. L'inglobamento sonoro sta a indicare che nel mondo sonoro del film ogni suono fa parte di un preciso paesaggio sonoro, che viene creato artificialmente, per ingannare lo spettatore. I diversi suoni interagiscono fra di loro in modo che ci sia un'omogeneità sonora credibile. L'inglobamento, quindi, è allo stesso tempo indicativo di come sono coerenti i punti di ascolto con i punti di vista dei personaggi e di come essi siano compatibili con il tipo di scena che si sta osservando. Ci sono varie tipologie di sonorizzazioni cui corrispondono vari tipi di inglobamento sonoro[Balazs70]:

1. Intima. Una sonorizzazione è intima quando il regista vuole che lo spettatore focalizzi l'attenzione, ad esempio sul corpo dei personaggi o su determinati oggetti che emettono suoni. Se il Sound Designer vuole che un suono sia intimo, egli fa udire allo spettatore dei dettagli del paesaggio acustico, che di solito non vengono uditi. Il suono intimo non può essere troppo forte e deve dare l'idea che provenga da uno spazio limitato. Un suono intimo, di solito, suggerisce l'idea della prossimità del personaggio all'oggetto sonoro<sup>38</sup>;
2. Ambientale. Una sonorizzazione è ambientale quando i relativi suoni non hanno alcun legame particolare con il personaggio del film o con quanto succede durante la scena. I suoni ambientali, infatti, servono a creare un'atmosfera per arricchire il paesaggio sonoro che, altrimenti, potrebbe risultare "spoglio"<sup>39</sup>;
3. Informativo. Una sonorizzazione è informativa quando un suono dà un'informazione importante per la trama. Tale suono generalmente domina la scena sonora, anche se ha un modesto impatto emotivo<sup>40</sup>.

## 4.4 Il film sonoro è un'arte temporale

### 4.4.1 Tempo reale e tempo percepito

E' nel trascorrere del tempo che il suono permette contemporaneamente di trasmettere al pubblico sia informazioni che emozioni, in relazione alle immagini

<sup>38</sup>Per esempio in *Pi* (Aronofsky, 1998) si sentono spesso i suoni che circondano il protagonista, che aiutano a capire anche il suo stato emotivo.

<sup>39</sup>Per esempio in *Bom yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom* (Kim, 2003) il paesaggio sonoro ha un obiettivo puramente descrittivo, in quanto serve a far capire il passare delle stagioni.

<sup>40</sup>Per esempio in *Laura* (Preminger, 1948) ci sono numerose scene con dei dialoghi e la voce narrante, che servono a far capire la trama del film.

viste e all'evoluzione della narrazione[Sonnenschein01]. Ogni suono e ogni sua combinazione con le immagini sono poco importanti ed efficaci, se non sono contestualizzati nel flusso temporale del film. Inoltre, uno degli aspetti più affascinanti della narrazione cinematografica sta nella sua capacità di far cambiare la percezione temporale degli spettatori. Essi, guardando il film, provano emozioni e usano l'immaginazione e, così facendo, la loro percezione del fluire del tempo cambia [Ribrant99]. Nel corso di ogni periodo storico si è evoluta una specifica estetica, finalizzata a definire le modalità adatte a determinare nello spettatore una diversa percezione del fluire del tempo della narrazione cinematografica[Chion03]. L'uso di particolari tecniche di ripresa e di sincronizzazione, l'uso di figure retoriche, le modalità di comunicazione dei personaggi e il loro rapporto con l'ambiente sono tutti strumenti con cui si può agire per alterare la percezione del ritmo del film e, quindi, per determinare la sua scorrevolezza. Alcuni esempi di utilizzo dei suoni tempo-deformanti sono[Chion03]:

1. i Suoni per la suspense. Durante una scena ad alta tensione, lo spettatore è molto allarmato e bada ad ogni dettaglio sonoro . Questo rende il film molto scorrevole, cioè sembra che il tempo passi più in fretta, ma una suspense troppo prolungata può risultare affaticante<sup>41</sup> ;
2. la Focalizzazione. Un suono può indurre gli spettatori a focalizzare l'attenzione su un dettaglio dell'immagine, interrompendo il ritmo preesistente<sup>42</sup>;
3. suoni Perno. Quando in un film il regista propone uno salto temporale, lo spettatore ha bisogno di orientarsi per capire quanto indietro o avanti nel tempo la narrazione abbia "viaggiato". "Nuovi suoni e nuove immagini" aiutano lo spettatore ad ambientarsi in un nuovo tempo storico. Quando, invece, si ritorna indietro da un flashback è sufficiente far riudire i rumori di fondo della scena iniziale, perché lo spettatore capisca di essere ritornato indietro.<sup>43</sup>;
4. le Scene prolungate. Quando una scena si protrae per molto tempo, ma gli eventi non sono numerosi, di solito lo spettatore percepisce che il tempo scorre più lentamente, non necessariamente perché si annoia, ma perché non riesce più a tener traccia del passaggio del tempo <sup>44</sup>;

<sup>41</sup>Per esempio in *Alien* ( Scott, 1979) ci sono molte scene ricche di suoni impulsivi a massa variabile, perché ognuno di questi può essere percepito come segnale di pericolo.

<sup>42</sup>Per esempio in *Requiem for a Dream* (Aronofsky, 2001 ), mentre la protagonista parla con suo figlio in maniera quasi gioviale, si sente il rumore di denti che digrignano e tutto d'un tratto gli spettatori si accorgono che è la bocca della protagonista che fa rumore e che la donna sta male. In questo modo tutto il ritmo del dialogo fra la madre e il figlio diventa più incalzante.

<sup>43</sup>Per esempio in *Rashomon* ( Kurosawa, 1950) al salto temporale corrispondono due mondi sonori molto diversi: il passato è caratterizzato da suoni con gesture molto evidenti e da musiche non diegetiche, mentre il presente dal rumore di fondo della pioggia.

<sup>44</sup>Per esempio in *La dolce vita* ( Fellini, 1960) c'è una scena di una festa in cui si svolgono in modo ripetitivo balli, incontri, brindisi, durante i quali la musica non smette mai di fare da sottofondo. In tutta la scena non vengono forniti elementi sonori e visivi per far capire che ora sia e quanto tempo stia passando.

5. i Suoni fuori dal tempo. Alcune scene sono ambientate in posti in cui sembra che il tempo non scorra, perchè il paesaggio sonoro è molto spoglio e ripetitivo. Per ottenere questi effetti il regista impiega pochi suoni come quelli archetipo o il silenzio, che dà la percezione di un mondo immobile<sup>45</sup>;
6. la Scansione Temporale. Un suono che si ripete con una certa cadenza ritmica, aiuta a capire quanto tempo può essere passato. Se durante lo scandire ritmico ci sono dei montaggi audiovisivi anticipatori, il tempo, che è passato, non coincide con quello che lo spettatore immagina.<sup>46</sup>
7. il tempo dello spettacolo. In un film ciò che si vede e si sente non risulta fugace come un concerto dal vivo o uno spettacolo teatrale, in cui ogni cosa sembra appartenere a quella singola esibizione. In alcuni film si cerca, comunque, di far percepire che i suoni e le immagini sono fugaci, proprio facendo vedere delle scene di spettacoli. Si pensi alla musica diegetica<sup>47</sup>, alle scene dove i personaggi ballano<sup>48</sup> o recitano in teatro<sup>49</sup>.

#### 4.4.2 Le dinamiche della narrazione del tempo

La percezione temporale è molto complessa perché il tempo stesso può essere percepito rispetto a diverse scale temporali[Sonnenschein01]:

1. il suono può efficacemente aiutare a collocare un evento audiovisivo in un periodo storico. Ciò che aiuta meglio a delinearlo è il tipo di paesaggio sonoro. Ogni paesaggio sonoro è caratterizzato da certe tipologie di materiali e di tecnologie utilizzate con il relativo suono. In ogni epoca le persone svolgono diverse azioni quotidiane cui corrispondono particolari eventi acustici. Oltre a ciò una particolare struttura musicale o un canto può connotare molto precisamente un periodo storico e anche una regione geografica<sup>50</sup>.
2. il suono può aiutare a capire in quale periodo della giornata sia collocata una scena, perché ad ogni periodo temporale si associa una particolare

<sup>45</sup>Per esempio in *Det sjunde inseglet* ( Bergman, 1957) la scena iniziale ha come unici suoni quello del ripetitivo sciabordio dell'onda mare e quello di una conversazione dai toni molto freddi, mentre le scene nel mondo "normale" hanno una maggior varietà di suoni.

<sup>46</sup>Per esempio in *Un condamné à mort s'est échappé* ( Bresson, 1956) ci sono molte scene dove i personaggi sentono dei suoni presentati in maniera ostinata. Alcuni di questi sono "segnali", che qualcosa succede, ma non esattamente nel tempo che lo spettatore immagina.

<sup>47</sup>Per esempio in *Casablanca* (Curtiz, 1942 ) la canzone "As time goes by" è interpretata in modo diverso a seconda della differente esigenza dei personaggi.

<sup>48</sup>Per esempio in *Black Swan* ( Aronofsky, 2010) l'immagine della ballerina, angosciata per il buon esito dell'esibizione, fa in modo che lo spettatore presti attenzione al suono di ogni passo della danza e alla musica.

<sup>49</sup>Per esempio in *Shakespeare in Love* ( Madden, 1998) il regista mette in scena in modo autentico delle esibizioni teatrali per coinvolgere più emotivamente il pubblico.

<sup>50</sup>Per esempio nei film di Olmi come *L'albero degli zoccoli* ( Olmi, 1978) o *Il mestiere delle armi* ( Olmi, 2001 ) molte scene aiutano a far capire, anche da un punto di vista uditivo, che il film è ambientato in un preciso periodo storico.



caratteristica del paesaggio sonoro sia per quanto riguarda i suoni corrispondenti all'attività umana sia per quelli tipici della natura, come i suoni della campagna, dei boschi o della città ecc...<sup>51</sup>;

3. i suoni aiutano a capire in che periodo dell'anno sia collocata la scena<sup>52</sup>.

Il Sound Design di un film deve contemporaneamente far capire al pubblico quando sia ambientata la scena e la sua durata, in modo coerente alla narrazione degli eventi. Ciò che rende efficace una narrazione, infatti, non è tanto la scelta degli eventi da raccontare, ma il modo di raccontarli. Ogni scena non può essere vista separatamente dalle altre, perché è il film nel suo insieme che deve riuscire a trasmettere delle emozioni allo spettatore. La progettazione cinematografica deve, quindi, porre attenzione a come ogni scena si rapporti con le altre e a come si passi da una scena all'altra. Il film deve avere, quindi, le giuste sonorità in ogni scena in modo che, rapportata alle altre, il pubblico ne comprenda il significato. Solo così lo spettatore potrà dare il giusto significato alle tensioni drammatiche audiovisive che il regista voleva trasmettere. I suoni, infatti, devono essere pensati in funzione della percezione da parte dello spettatore. La progettazione sonora deve essere capace di “rendere bene” la storia che si vuole raccontare sia per quanto riguarda la rappresentazione di fatti concreti oppure irreali, sia per quanto riguarda le emozioni che dovrebbe suscitare nel pubblico.

In sintesi, il film è solitamente una storia pensata e realizzata da un regista che si avvale della collaborazione di altri artisti tra i quali ha un ruolo importante il Sound Designer, al quale viene affidato il delicato compito di progettare e realizzare attraverso le diverse tecnologie tutta la parte sonora del film. Il film non è la semplice riproposizione della realtà quotidiana, ma è la proposizione di una realtà manipolata da un punto di vista acustico e visivo con lo scopo di metterne in risalto o meno alcuni aspetti. In particolare l'obiettivo del sonoro del film è quello di creare un legame empatico con lo spettatore in modo che questi ricordi il film come un'esperienza che lo ha trasportato per poche ore in “un'altra realtà” fisica e psicologica.

Nei film, ovviamente, hanno grandissima importanza i personaggi. In particolare, i personaggi del film non vanno visti singolarmente, ma nell'interazione fra loro, perché è nell'atto comunicativo che si svela la vera natura umana in tutte le sue sfaccettature. Gli spettatori possono sia udire dei suoni, progettati per essere percepiti dai personaggi (suoni diegetici) oppure altri, non progettati per essere sentiti con il tramite dei personaggi (suoni non diegetici). La funzione della diegesi è quella di far capire quali oggetti acustici i personaggi percepiscono ( per esempio il personaggio ode il ticchettio della pioggia che vede cadere). La non diegesi corrisponde al commento sonoro, ad esempio musicale, di una scena vista dallo spettatore a prescindere da quello che il personaggio del film ode.

<sup>51</sup>Per esempio in *Manhattan* ( Allen, 1979) la città di New York è fatta vedere in diversi periodi della giornata, cui corrispondono diversi paesaggi sonori: quelli frenetici del giorno e quelli più misteriosi della notte.

<sup>52</sup>Per esempio in *Bom yeoreum gaeul gyeoul geurigo bom* ( Kim, 2003) i suoni aiutano a comprendere il periodo dell'anno, in cui sono collocate le scene e, quindi, aiutano a far capire il cambio climatico.

Per tenere alta l'attenzione dello spettatore i registi e i Sound Designer generalmente sonorizzano le immagini del film con un misto di suoni diegetici e non diegetici, ma soprattutto con suoni che variano il loro stato diegetico e la loro visibilità sullo schermo. In questa maniera il regista costringe lo spettatore a cercare di capire il nuovo significato sia concreto che emotivo di ciò che sentono. I personaggi, che vivono le vicende di un film, corrispondono, infatti, a dei punti di riferimento cui lo spettatore si può basare per analizzare una scena. Questi punti di riferimento permettono allo spettatore di avere una "prospettiva sonora" che può o non coincidere con quella visiva. Il Sound Designer, così, induce lo spettatore a percepire acusticamente i suoni del paesaggio sonoro in primo piano, sullo sfondo, vicini o lontani dal personaggio. Il regista generalmente modifica lungo il corso del film anche i riferimenti rispetto ai quali gli spettatori costruiscono la loro prospettiva sonora. Ciò viene fatto perché, così, gli spettatori possono riconsiderare tutto ciò che hanno osservato fino a quel momento e sono, in tal modo, attivamente coinvolti da ciò che vedono e sentono. Si capisce, quindi, che il significato di ogni suono dipende da chi lo osserva e dal contesto in cui è inserito. Il contesto, infatti, determina il significato narrativo del suono, ma anche dove va collocato un suono e come si deve muovere nello spazio della sala cinematografica. La gestura di un suono e il suo movimento nello spazio aiutano a capire quale è il ruolo di quel suono. Ogni suono ha, infatti, una sua importanza cui corrisponde una salienza nella scena. Poiché una scena è osservata prendendo il punto di vista/ascolto dei personaggi, un suono saliente non può essere sempre fatto sentire in maniera esagerata, ma deve essere coerente con la prospettiva del personaggio tramite la quale si analizzano i suoni. Per esempio, i suoni cosiddetti intimi, sono quei suoni, che generalmente passano inascoltati, ma essendo fatti udire, permettono di far capire lo stato d'animo del personaggio. I suoni intimi sono, comunque, fatti sentire a bassa intensità e con poco riverbero, perché a livello prospettico sono vicini al personaggio di cui si prende il riferimento acustico. Solo quando la sonorizzazione corrisponde in modo veramente coerente alla narrazione, lo spettatore si sente coinvolto dal film e lo ricorda come un'esperienza unica ed autentica. Per raggiungere appieno questo obiettivo bisogna ricordare che il film, come la musica, può alterare la percezione del tempo dello spettatore. I suoni di un paesaggio sonoro di un film possono, infatti, far percepire allo spettatore che una scena sia collocata in un preciso periodo temporale o in un altro (secolo, stagione, parte della giornata ecc...). Inoltre, i suoni, quando sono intelligentemente correlati a delle particolari successioni di immagini, possono trascinare lo spettatore in una realtà in cui lo scorrere del tempo sembra non essere "lineare". Questa realtà corrisponde a un "mondo onirico fuori dal tempo" che, proprio grazie al suo essere "finto e non realistico", coinvolge emotivamente lo spettatore.

## Capitolo 5

# L'ANALISI DEL CORTOMETRAGGIO

Il cortometraggio è una forma di filmato che racconta una storia esattamente come un lungometraggio. Tutte le considerazioni fatte sui suoni, quindi, valgono anche per il corto. Le uniche differenze stanno ovviamente nel fatto che un cortometraggio ha poche scene, che devono creare in una decina di minuti, tutte le tensioni narrative che normalmente si sviluppano in un paio di ore. Di conseguenza nei cortometraggi le trame sono poco complesse e il regista si pone generalmente l'obiettivo di dare l'impressione di un potenziale lungometraggio.

### 5.1 *Babel*: Analisi sonora

*Babel* (Dussolier, 2008) è un breve film sulla Cina e sullo shock prodotto dal contrasto tra il passato tradizionale e il futuro della modernità e del capitalismo emergente. Il film racconta, in pochi minuti, la storia di una giovane donna di campagna, che è portata da un uomo misterioso su un'auto di lusso nella grande e moderna città di Shanghai. Questa giovane donna sembra la metafora della Cina stessa: poveri sedotti dal capitalismo e dal "modernismo occidentale". Non c'è bisogno di parole per spiegare questa realtà: bastano le immagini, le musiche e i suoni[IMDB.com].

Non esistono delle metodologie consolidate per analizzare il sonoro di un film o di un cortometraggio. Diversi autori[Ribrant99, Sonnenschein01, Thom95b, Thom01, Rinzler10, Chion03]<sup>1</sup>, occasionalmente, hanno illustrato il rapporto

---

<sup>1</sup>In letteratura ho trovato solo un'analisi veramente dettagliata del sonoro di un film[Rinzler10]. Queste analisi delle sonorizzazioni della saga di Star Wars mirano, però, a far capire i procedimenti tecnici, usati per arrivare ai risultati sonori finali e a far capire come il Sound Designer si comporta, quando deve sonorizzare un personaggio o un paesaggio sonoro di un film. Questi film, infatti, non sono ben riusciti per la loro poetica, ma per il fatto che i suoni e le immagini sono molto particolareggiati e ben progettati. Il regista si occupa di far interagire i suoni e le immagini in maniera originale e coinvolgente, così da ingannare lo spettatore, che crede, che ciò che vede e sente, sia plausibile.

tra determinate tecniche di sonorizzazione e il risultato estetico, facendo riferimento ad alcune scene di determinati film. In questa tesi ho cercato di effettuare un'analisi dettagliata di tutte le scene del cortometraggio, per capire la struttura e l'estetica del sonoro. Ogni sequenza di immagini e suoni, infatti, non è significativa di per sè, ma nel rapporto che ha rispetto al resto della narrazione[Ganti04, Katz97]. Ho pertanto segmentato il filmato, per valutare il ritmo delle scene e i dettagli sonori rilevanti per la narrazione. Inoltre, ho cercato di valutare se la sonorizzazione, in rapporto alle immagini, fosse inusuale e, in tal modo, ho cercato di individuare la presenza di figure retoriche, visto che, queste ultime sono degli artifici, basati su una scarsa coerenza logica tra ciò che si vede e ciò che si ode. Confrontando, poi, le diverse scene, ho cercato di capire quando alcune modalità della sonorizzazione ricorressero e quando fossero, invece, progettate solo per una singola scena. Ho, quindi, valutato se ogni scelta di una particolare sonorizzazione di *Babel* rappresentasse il dovuto modo di ottenere un determinato risultato. Infatti, il modo "corretto" di sonorizzare una certa scena, per ottenere un certo risultato narrativo, dovrebbe riflettere le modalità che i Sound Designer avrebbero utilizzato per ottenere tale risultato. Detto in altri termini, ho costruito la mia griglia interpretativa per valutare la sonorizzazione delle varie scene di *Babel* sulle regole, che di solito i registi e i Sound Designer utilizzano e che io ho desunto dalla letteratura consultata<sup>2</sup>. Ho cercato di capire, in questa maniera, se il film rispecchiasse l'estetica dei giorni nostri e, soprattutto, ho cercato di individuare se ci fossero alcuni aspetti della sonorizzazione, particolarmente diversi da quelli che si è soliti trovare. Poiché c'è una relazione diretta tra le figure retoriche utilizzate e l'espressività emotiva del film, ho valutato se il cortometraggio fosse stato realizzato, tenendo presente questo principio di qualità.

## 5.2 Segmentazione formale del cortometraggio

Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
Titoli di testa	0:00 a 0:40	Titoli di testa in bianco e nero con musica non diegetica di violoncello solista che si protrae anche nelle scene successive.
SCENA 1	0:40 a 0:50	Titolo del film con obiettivo ristretto e suoni riverberati del vento; mentre l'obiettivo si allarga si sente e poi si vede una cascata.

<sup>2</sup>In particolare ho sfruttato i criteri "retorici"[Chion03] e quelli della progettazione sonora[Sonnenschein01]

Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
	0:50 a 1:04	CUT <sup>3</sup> : l'inquadratura si muove verso sinistra mentre i suoni della cascata si muovono verso destra; il suono del vento si modifica in sintonia con il movimento dell'inquadratura.
	1:04 a 1:39	TRANSIZIONE: si vede la parete di una grotta e si sentono dei suoni dell'acqua in uno spazio molto riverberato; i suoni si muovono nello spazio con moto contrario a quello della cinepresa; l'inquadratura esce dalla grotta e si vedono in lontananza dei contadini che lavorano nei campi; più la cinepresa si avvicina ad essi, più diventano evidenti i suoni delle zappe, del grano strappato, degli uccellini e delle pecore.
	1:39 a 1:45	CUT: la musica non diegetica si spegne, mentre si inquadra il giovane protagonista(LUI) ; si sente il grano strappato e alcuni uccelli, tra cui anche un corvo.
	1:45 a 1:49	CUT sulla ragazza protagonista (LEI); si sente anche il fruscio del vento che si modula in rapporto all'espressione del volto e del sorriso della ragazza.
SCENA 2	1:50 a 1:59	CUT: immagine di un villaggio e poco dopo si sentono i suoni del grano strappato , delle campane, delle bestie da soma e un ronzio.
	1:59 a 2:01	CUT: inquadratura di LUI, Fade Out (F.O.) <sup>4</sup> dei suoni precedenti e Fade In (F.I.) del suono dei grilli, zoom del protagonista, si sentono le risa di alcuni bambini.
	2:01 a 2:04	CUT: cambio inquadratura di LUI, i grilli continuano a frinire, si vede un grammofono e l'inquadratura fa un leggero zoom.
	2:04 a 2:08	CUT: soggettiva video <sup>5</sup> del protagonista che guarda LEI, si sentono i suoni di persone, che apparecchiavano una tavola, provenire dalla casa dove si trova LEI.
	2:08 a 2:10	CUT: Primo Piano (P.P.) <sup>6</sup> di LUI, si sente il suono del respiro che, però, si conclude con un suono dalla gestura simile.

<sup>3</sup>Il CUT è la tecnica di montaggio sequenziale delle immagini tale per cui si passa da un'immagine a un'altra in maniera brusca, mentre nella TRANSIZIONE il passaggio è graduale.

<sup>4</sup>Il Fade out è una tecnica di manipolazione del suono con cui il suono viene attenuato progressivamente fino ad annullarne l'ascolto. Il suo corrispettivo al contrario è il Fade in.

<sup>5</sup>La soggettiva video è una tecnica di ripresa cinematografica che fa vedere sullo schermo ciò che il protagonista vede.

<sup>6</sup>PP o Primo Piano consiste in una tecnica di ripresa dell'immagine cinematografica, per cui del soggetto è inquadrato il volto o la parte superiore del corpo

Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
	2:10 a 2:12	CUT: si capisce che il suono è quello di un'auto vista da un osservatore esterno.
	2:12 a 2:13	CUT sullo sguardo di lui, mentre sente l'auto e i grilli.
	2:13 a 2:15	2 CUT rapidi sugli sguardi di LUI e LEI .
	2:15 a 2:19	CUT sullo sguardo di LEI, si sente un cane che abbaia.
	2:19 a 2:28	CUT: Osservatore Esterno (OSS.EST.) <sup>7</sup> vede il parcheggio dell'auto, si ode il suono dell'auto che si ferma, il cane continua ad abbaiare, ma non ha più la voce.
	2:28 a 2:35	CUT: sguardo di LUI, cambia la prospettiva uditiva, si ode il suono di un cancello con una gestura simile al movimento di LUI, il suono del respiro rassegnato e di passi sul ciotolato.
	2:35 a 2:41	CUT: suono della porta dell'auto che sbatte, inquadratura di LEI e di un'altro uomo (l'ALTRO) seduti nell'auto, i suoni del villaggio si sentono ovattati, perchè sentiti dall'interno dell'auto.
	2:41 a 2:43	CUT: sguardo di LUI, mentre si sentono ancora i suoni del villaggio e dell'auto dalla prospettiva sonora di LEI e dell'ALTRO.
	2:43 a 2:47	CUT: OSS.EST. guarda l'auto andarsene da dove era venuta e si sentono nuovamente i grilli e gli altri suoni dalla prospettiva acustica di LUI.
	2:47 a 2:52	CUT: si vedono e si sentono sfregare le mani di LUI.
	2:52 a 2:56	CUT: P.P. di LUI mentre comincia una musica che alimenta la tensione.
	2:56 a 3:01	CUT: OSS.EST. guarda l'auto, mentre si sentono i rumori dell'auto dalla prospettiva esterna.
	3:01 a 3:03	CUT: LUI si chiude la porta alle spalle, suono di cigolio e poi di porta che sbatte.
SCENA 3	3:03 a 3:14	CUT: continua la musica, mentre si vede da fuori un treno venire da lontano e si sente l'effetto doppler del treno che si avvicina.
	3:14 a 3:21	TRANSIZIONE dall'esterno all'interno del treno dove si vede LUI di spalle, mentre si sente il tema musicale del violoncello.
	3:21 a 3:26	CUT: P.P. di LUI, visto dal riflesso del finestrino del treno, mentre si vedono le immagini di operai, improvvisamente si ode il suono della frenata di un treno.
	3:26 a 3:31	CUT: P.P. di LEI sull'auto che ode i suoni del treno.

<sup>7</sup>Nel cinema le inquadrature corrispondono a ciò che un personaggio vede oppure a un ipotetico soggetto esterno immaginario, che assiste a quella scena.

Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
	3:31 a 3:34	CUT: di nuovo primo piano riflesso di LUI.
	3:34 a 3:37	CUT: ancora il P.P. di LEI sull'auto che ode i suoni del treno.
	3:37 a 3:45	CUT: inquadratura di spalle di LUI , aumenta il volume dei suoni del treno.
	3:45 a 3:47	CUT: si vede l'auto attraversare lo schermo e se ne ode il corrispettivo suono, dietro l'auto si vedono dei soldati.
	3:47 a 3:49	CUT: suono di clacson e P.P. di LEI in auto.
	3:49 a 3:54	CUT: OSS.EST. vede immagini del treno accompagnato dai relativi suoni.
	3:54 a 3:56	CUT: P.P di LUI.
	3:56 a 4:18	CUT: suono di frenata cui corrisponde un OSS.EST. la cui inquadratura si muove dal cantiere verso la città. Solo musica non diegetica, si sente il suono dell'auto sull'asfalto.
SCENA 4	4:18 a 4:30	CUT: la musica finisce e si vede l'immagine dell'auto in città, si sente un urlo riverberato, simultaneamente a tanti CUT in successione.
	4:30 a 4:36	CUT: si sentono i suoni come percepiti da LEI e si vede il suo sguardo.
	4:36 a 4:39	CUT: nuovi suoni sentiti dall'esterno, poi il suono del treno che frena.
	4:39 a 4:43	CUT: sguardo di LUI sul treno, si sentono i suoni della stazione (altoparlanti, passi, voci di persone ecc...).
	4:43 a 4:50	CUT: suono di campanello elettronico, soggettiva di LUI, si sentono i suoni come se fossero fuori dal treno.
	4:50 a 5:00	CUT: suono di un altro treno che passa, P.P. di LUI.
	5:00 a 5:05	CUT: altro P.P. di LUI e soggettiva audio.
	5:05 a 5:40	CUT: soggettiva video di LUI, poi l'inquadratura si muove verso l'alto; nel frattempo si sentono i suoni come fuori dal treno e poi, mentre l'inquadratura si muove verso l'alto, si sentono i rumori di biciclette, di auto, di una scala mobile, che corrispondono, in parte, a ciò che si vede sullo schermo.
	5:40 a 5:43	TRANSIZIONE: dall'immagine a una schermata nera, F.O. dei suoni concreti.
	5:43 a 5:54	TRANSIZIONE: dal nero a un'altra prospettiva della città, F.I. della voce di un messaggio, probabilmente pubblicitario o giornalistico e una musica diegetica militare.
	5:54 a 5:58	CUT: inquadratura di LUI; si continua a sentire la voce e la musica diegetica.

Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
	5:58 a 6:01	CUT: non si sente più nè la voce nè la radio; si vede e si sente l'auto che viene parcheggiata.
	6:01 a 6:04	CUT: P.P. di LEI sull'auto; si sente la fontana dietro di LEI e di nuovo la musica diegetica militare.
	6:04 a 6:07	CUT: fuori dall'auto; si sentono i passi di LEI che cammina; finisce di nuovo la musica diegetica.
SCENA 5	6:07 a 6:09	TRANSIZIONE dall'immagine fuori dal palazzo a dentro il palazzo, mentre si sente il suono del vento; il palazzo si scopre essere un centro commerciale, dove c'è LEI che cammina.
	6:09 a 6:24	CUT: si sentono le voci molto riverberate di persone, inquadratura di LEI, l'inquadratura la segue.
	6:24 a 6:31	CUT: cambio d'inquadratura, mentre la cinepresa segue LEI si ode il suono di un ululato; mentre LEI sale su un ascensore, l'inquadratura prosegue per un'altra direzione e si ode il suono di una cascata.
	6:31 a 6:38	CUT : l'ululato continua e diventa un suono utilizzato per la musica non diegetica, si sentono i suoni dei passi di LEI che cammina.
	6:38 a 7:07	CUT: soggettiva video di LEI, si ode il tonfo dei passi simultaneamente alla musica, poi si ode un suono sintetico di una porta scorrevole che si apre; l'inquadratura va dritta mentre LEI cammina in un'altra direzione; si vede l'ALTRO al telefono, ma non lo si sente, si sente l'AVVISO <sup>8</sup> e l'inquadratura si ferma; si continua a vedere LEI camminare, ma i passi non fanno più rumore.
	7:07 a 7:11	CUT: AVVISO e P.P. di LEI.
	7:11 a 7:16	CUT: altri AVVISI, e continua la musica, mentre si vede il P.P. dell'ALTRO.
	7:16 a 7:23	CUT: P.P. di LEI.
	7:23 a 7:28	CUT: l'AVVISO anticipa la soggettiva video di LEI che guarda fuori dal palazzo.
	7:28 a 7:36	CUT: il suono del violoncello anticipa lo sguardo di LEI.
SCENA 6	7:36 a 7:45	CUT: l'AVVISO anticipa lo sguardo di LUI che dorme; si sentono i suoni di alcune persone che mangiano (scodelle, posate ecc...); LUI apre gli occhi.

<sup>8</sup>Durante il cortometraggio, a partire da questa scena, occasionalmente, si sente un suono impulsivo, tonico di uno strumento a percussione ad altezza determinata. Il suono è, però, manipolato così da essere molto riverberato e particolareggiato



Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
	7:45 a 7:50	CUT: immagine di lavoratori che mangiano con relativi suoni.
	7:50 a 7:55	CUT: immagine di LUI che si veste.
	7:55 a 8:10	CUT: OSS. EST. : i rumori di un cantiere (seghe, trapani, persone che parlano ecc...) mostrano dove si trova LUI che, infatti, esce dalla tenda posta nel cantiere; il rumore dell'auto e l'inquadratura si muovono verso sinistra; l'inquadratura si ferma su un gruppo di operai e si ode una voce proveniente da un megafono.
	8:15 a 8:23	CUT: si vede il capo-cantiere che parla al megafono.
	8:23 a 8:27	CUT: inquadratura nuovamente sugli operai, mentre continua la voce del capocantiere.
	8:27 a 8:33	CUT su un gruppo di persone che giocano a Mah Jong in una vecchia catapecchia; si odono i suoni delle tessere del gioco.
	8:33 a 8:40	CUT: immagine di un uomo seduto di lato a un muretto, si vede una bicicletta avvicinarsi, aumenta il volume del suono della bici, udito dall'uomo seduto.
	8:40 a 8:44	CUT: continua il suono della bici, si vede un palazzo che sta cadendo a pezzi.
	8:44 a 8:49	CUT: si ode l'AVVISO, mentre l'inquadratura si muove verso l'alto, dove si vedono i grattacieli, P.P. di alcuni lavoratori; si odono i suoni del cantiere e di alcune persone che parlano.
	8:49 a 8:51	CUT: zoom su uno dei lavoratori: è LUI che guarda verso i palazzi.
	8:51 a 8:54	CUT: inquadratura dei lavoratori che lavorano sulle macerie.
	8:54 a 8:57	CUT: "rumore improvviso" e finisce la musica; si vedono due persone che cercano di capire cosa abbia provocato il rumore.
	8:57 a 8:59	CUT sull' operaio, che spacca i muri, che si scopre essere la fonte del "rumore improvviso".
	8:59 a 9:02	CUT: inquadratura sui giocatori di Mah Jong.
	9:02 a 9:05	CUT: altro rumore improvviso, P.P. di una giocatrice di Mah Jong.
	9:05 a 9:10	CUT: la casa dei giocatori viene vista da OSS. EST., si odono i rumori di una sega e di alcune automobili.
	9:10 a 9:19	CUT: immagini e relativi suoni dei muri che crollano; zoom indietro, accompagnato dalle urla di alcuni bambini.
	9:19 a 9:26	CUT: inquadratura degli operai, sullo sfondo si vedono gli uccellini che fuggono dai palazzi della città; l'inquadratura si muove verso destra.

Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
	9:26 a 9:32	CUT: immagini di crolli con relativi suoni, movimento rapido dell'inquadratura a destra, si vedono altre costruzioni crollare.
	9:32 a 9:37	CUT: inizia un frammento musicale al pianoforte molto drammatico e dalle note gravi; scompaiono le voci, si vedono le immagini delle nubi e si ode il suono del vento che viene modulato in sintonia con il movimento delle nubi.
	9:37 a 9:42	CUT: immagine di LUI circondato dalle nubi, si continua a sentire la musica non diegetica.
	9:42 a 9:49	CUT: si ode un colpo forte del pianoforte, si vedono le case crollare e si sente il belato di alcune caprette che si allontanano.
	9:49 a 10:09	TRANSIZIONE alle case che crollano, si ode il rumore del fuoco, l'inquadratura si muove a sinistra e si vede il fuoco, si ode l'AVVISO.
	10:09 a 10:19	CUT: vista dall'alto della città in macerie, si ode il suono del vento, zoom verso l'alto per mostrare l'altezza di un grattacielo, stop alla musica.
SCENA 7	10:19 a 10:39	CUT: immagine di LEI in una stanza di cui si ode la prospettiva sonora; LEI è in casa e si toglie i vestiti, di cui si ode il suono della cerniera; LEI cammina e si sentono i suoi passi, si vede un acquario domestico e si ode il suono delle bollicine; si odono le voci molto riverberate di alcune persone, mentre si vede l'ALTRO che fuma un sigaro.
	10:39 a 10:46	CUT: immagine di LEI in lontananza davanti a una finestra di un palazzo.
	10:46 a 10:57	CUT: P.P. di LEI parte una musica lieve al pianoforte; cambia la prospettiva delle voci delle persone che parlano; F.O. delle voci.
	10:57 a 11:01	CUT: riflesso di LEI sul vetro della finestra, mentre continua la musica.
	11:01 a 11:50	CUT: nella musica si sentono i pizzicati, si vede l'immagine di LUI con gli occhi chiusi in un bagno, scroscio dell'acqua che esce dai rubinetti, ticchettio dell'acqua che sgocciola ecc...; l'inquadratura si muove verso destra e si vedono due persone che guardano fuori dalla finestra; l'inquadratura mostra l'esterno e scompaiono improvvisamente i suoni del bagno e della musica e si sente e si vede una fiamma improvvisa, immagini di esplosioni dalle macerie, emerge una torre da sotto terra; si ode il rumore della terra che trema, l'inquadratura segue la torre mentre sale verso il cielo.

Tabella 5.1 : Segmentazione formale del cortometraggio <i>Babel</i>		
	11:50 a 12:07	CUT: inquadratura della torre che spunta fuori dalle nuvole nel cielo accompagnata dal rumore della terra che trema e da quello del vento.
	12:07 a 12:13	CUT: si vede il riflesso, proveniente dalla finestra, del P.P. di LEI, comincia il tema del violoncello.
SCENA 8	12:13 a 12:18	CUT: si ode il glissando del violoncello, inquadratura di LUI che si trova in un cantiere, posto sulla torre, tardi la sera.
	12:18 a 12:23	CUT: si odono dei pizzicati e si vede la torre.
	12:23 a 12:37	CUT: immagine di LUI che lavora; l'inquadratura si sposta verso il palazzo; continua la musica.
	12:37 a 12:42	CUT: P.P. di LUI.
	12:42 a 12:45	CUT: inquadratura di un palazzo.
	12:45 a 12:48	CUT: P.P. di LUI.
	12:48 a 12:51	CUT: P.P. di LEI riflesso dalla finestra; sempre dall'immagine riflessa dal vetro della finestra si vede la torre, mentre in trasparenza si vede l'ALTRO in una vasca da bagno.
	12:51 a 12:55	CUT: P.P. di LUI che si toglie il cappello da lavoro.
	12:55 a 13:03	CUT: dall'immagine riflessa dal vetro della finestra si vede il P.P. di LEI che si volta verso l'ALTRO; la musica cambia armonia, diventando molto dissonante.
	13:03 a 13:08	CUT: LUI visto da lontano, l'inquadratura fa uno zoom graduale.
	13:08 a 13:26	CUT: LEI di spalle; va verso la vasca dove si trova l'ALTRO, la musica cambia (campanelle acute, note gravi al piano ecc.); LEI si toglie la vestaglia che sta indossando; si odono altre dissonanze dei contrabbassi; quando LEI è nuda si sente un accordo dissonante di ottoni e il suono del vento.
	13:26 a 13:30	CUT: primissimo piano di LUI.
	13:30 a 13:38	CUT: P.P. di LEI di spalle che si gira e, nel girarsi, si sente il suono del vento.
	13.38 a 13:45	TRANSIZIONE: Lo schermo diventa nero e la musica scompare.
	13:45 15:00	Con lo schermo nero inizia il tema del violino, accompagnato da altri strumenti; compaiono i titoli di coda.

## 5.3 Il ruolo narrativo dei suoni di *Babel*

### 5.3.1 SCENA 1

La prima scena, che inizia dai titoli di testa, è introdotta dal tema musicale (non diegetico) suonato dal violino. E' un tema drammatico, che ricomparirà anche alla fine del film e che, quindi, preannuncia il clima di sofferenza del resto del cortometraggio. Quando si visualizza il titolo del film, l'andamento ritmico e l'armonia musicale cambiano, rimanendo poi abbastanza costanti, finché il brano musicale sfuma quando si vede il protagonista. Quando si visualizza il titolo, si sente anche il suono (diegetico) di una cascata d'acqua e quello del vento, la cui modulazione corrisponde al movimento dell'inquadratura. Da subito si ha, quindi, la contrapposizione fra tre tipologie sonore: la musica, il rumore della cascata e quello del vento. Il secondo è un suono concreto, mentre il primo e il terzo hanno un ruolo emozionale, perché non corrispondono a un evento reale. Nell'inquadratura successiva della grotta, si sentono con molta eco, ma non si vedono delle gocce d'acqua che danno un'idea delle dimensioni dell'ambiente. In questa inquadratura della grotta vengono introdotte tre tipologie sonore differenti: la musica non diegetica, alcuni suoni diegetici visibili (la cascata), e altri suoni diegetici e acusmatici (le gocce che cadono). Successivamente l'inquadratura esce dalla grotta e contemporaneamente si ha un cambio dell'ambientazione sonora: non c'è più la grotta riverberata, ma un campo sonoro aperto. Inizialmente lo scenario sembra acusticamente molto spoglio e si vedono in lontananza delle figure umane, di cui non si percepisce alcun suono. Il regista ha fatto questa scelta per suscitare la curiosità dello spettatore, che viene soddisfatta dal fatto che l'inquadratura si muove verso queste figure e, così, finalmente si possono sentire i suoni dei contadini e degli animali. Quando viene inquadrato il protagonista (LUI), la musica cessa e in generale il paesaggio sonoro della campagna si acquieta. Questo processo ricorre più volte nel film, in quanto il regista propone il protagonista come una persona che ama la quiete. La quiete diventa il leit-motiv sonoro del protagonista. Nel CUT successivo si vede la protagonista (LEI), che si muove e sorride, probabilmente, a LUI. Al movimento del volto di LEI, per esprimere un sentimento di felicità, corrisponde il suono del soffio del vento, che diventa, quindi, il leit-motiv di LEI.

### 5.3.2 SCENA 2

La seconda scena è molto difficile da descrivere, perché è molto frammentata e particolareggiata. Inizia con l'immagine del paese contadino e con i relativi suoni, affinché lo spettatore si possa ambientare. Con il CUT successivo e l'inquadratura di LUI si capisce, grazie al permanere del paesaggio sonoro, che LUI si trova in una casa di quel villaggio. Nonostante ciò, le inquadrature di LUI sono sonorizzate con pochi suoni (il frinire dei grilli, la risata di un bambino) e, addirittura, si vede un grammofono che non suona. I significati di questo grammofono sono molteplici, perché sicuramente serve a ribadire l'amore di LUI per il silenzio, ma serve, probabilmente, a far sì che lo spettatore immagini una

musica, fatta suonare con tale dispositivo. In molti film, prevalentemente muti, si usava inquadrare dei grammofoni per far immaginare allo spettatore delle sonorità di un tempo passato, per far ricordare un passato di pace o per far venire in mente musiche nostalgiche[Chion03]. L'inquadratura di LUI si alterna successivamente con la vista di quello che si suppone LUI stia guardando: LEI che si pettina alla finestra. Qui vengono messe in atto alcune procedure tecniche per mostrare i sentimenti di LUI per LEI. Prima di tutto, durante il suo sguardo fisso si sente il suo respiro, che mostra il suo stato d'animo. In secondo luogo le inquadrature della finestra di LEI sono realizzate con una finta soggettiva, cioè sembra che LUI stia guardando LEI, ma LUI è così lontano, che non dovrebbe essere in grado di vederla e sentirla. Lo spettatore sente, infatti, dei suoni di una tavola apparecchiata provenienti dalla casa di LEI. Sembra, così, che LUI riesca a vedere e sentire come se fosse proprio davanti a LEI. La "finta soggettiva" è una figura retorica che ricorre anche in altre scene successive e serve a mostrare il legame empatico esistente fra i protagonisti. Facendo sentire i suoni che percepisce l'altro, sembra che essi siano "vicini" nonostante le distanze reali. La scena prosegue con il respiro di LUI, che non si conclude acusticamente, come lo spettatore si aspetterebbe, ma si trasforma in un suono dalla massa simile, ma dalla direzione della gestura diversa. Viene creato così il primo di tanti "indovinelli acustici"<sup>9</sup>. Questo indovinello viene risolto dall'immagine successiva, che mostra un'auto di lusso che entra nel villaggio, vista da un osservatore esterno. Il suono assieme alla successione frenetica di ogni P.P. di LUI e P.P. di LEI mette in evidenza questa situazione di disagio. L'idea di disagio è ribadita anche dall'abbaiare di un cane. Quest'ultimo suono, acustico, acquista una valenza metaforica, perché, generalmente, i cani abbaiano nei confronti degli intrusi. Successivamente l'abbaiare del cane cambia e sembra che il cane abbia perduto la voce, a simboleggiare la volontà di LEI di non farsi tentare dalle lusinghe della città. Infatti, non appena il cane smette di abbaiare del tutto, la si vede entrare nell'auto e lasciare il villaggio. A questo punto si ha un CUT in cui si vede il P.P. di LUI, ma lo spettatore sente i suoni come se LUI si trovasse nell'auto dove si trova LEI. Il regista in questa circostanza ha usato la figura retorica del legame empatico sonoro. Ci sono, quindi, altri cambi di prospettiva sonora che mostrano l'auto andarsene. Di nuovo viene inquadrato LUI e comincia un nuovo frammento di musica non diegetica, che suggerisce una tensione emotiva. La scena si chiude con l'immagine di LUI che chiude una porta che fa prima cigolare e poi sbattere dietro di sé, a significare che il protagonista lascia il passato dietro le sue spalle. Nelle scene successive, infatti, spesso LUI sarà circondato dai suoni, ma tiene gli occhi chiusi, tentando di immaginare di trovarsi in un posto tranquillo e quieto. Il mondo sta cambiando e con gli occhi chiusi cerca di non vedere la trasformazione dei vecchi pacifici villaggi in città frenetiche e convulse.

---

<sup>9</sup>Gli indovinelli acustici consistono nella tecnica cinematografica di far sentire un suono, senza vederne la fonte sonora. In questa maniera lo spettatore si creerà delle aspettative, che poi saranno soddisfatte dalle immagini successive.

### 5.3.3 SCENA 3

La terza scena continua a essere sonorizzata con la musica della fine della seconda scena. Viene inquadrata l'immagine di un treno che attraversa lo schermo. Con una transizione si va dall'esterno del treno all'interno, dove si vede un uomo di spalle, che guarda fuori dalla finestra del treno e un signore anziano che gli siede vicino. A questo punto nella parte musicale prende spazio il tema del violoncello, che ricorrerà anche in un'altra scena. Questo tema ha un andamento molto simile a quello precedente del violino, per dare una continuità al clima creato dalla musica non diegetica. Nel frattempo l'uomo di spalle viene inquadrato e si scopre che è LUI, che osserva dal finestrino del treno il paesaggio che cambia. Da un CUT si capisce che anche LEI sta osservando il paesaggio, ma dall'auto lussuosa. All'auto inizialmente viene associato un ambiente sonoro ovattato, il suono delle ruote sull'asfalto e occasionali clacson. Al treno, invece, un suono delle ruote sulle rotaie e occasionali suoni di clacson. Quando vengono mostrate delle soggettive audio-video, si suppone che ci sia una corrispondenza fra chi osserva il paesaggio sonoro e il paesaggio sonoro che circonda l'osservatore. In alcune scene con i P.P. dei due protagonisti si sentono i paesaggi sonori invertiti, ovverosia quando si vede LUI, si sentono i suoni che circondano LEI e viceversa. Ciò è fatto sempre per richiamare "l'empatia sonora". A un certo punto con il suono della frenata del treno, la soggettiva, vista dal treno, si muove per esplorare il paesaggio e mostrare la città, verso cui sia l'auto che il treno si stanno dirigendo. La musica non diegetica quindi si esaurisce.

### 5.3.4 SCENA 4

La quarta scena inizia con il gioco delle luci e dei colori dovuti ai riflessi delle luci della città sull'auto lussuosa. L'auto viene quindi sonorizzata solo con i suoni delle ruote sull'asfalto e con l'urlo molto riverberato di un bambino. Come si può notare è già la seconda volta che si sente il bambino: prima rideva, mentre in questa scena urla. Probabilmente il Sound Designer vuole suggerire metaforicamente con la risata e poi con l'urlo, la difficoltà dell'uomo a vivere in città rispetto alla campagna. Con un CUT l'inquadratura mostra la stazione dei treni dove si vede arrivare il treno di LUI, che osserva la stazione dei treni e ode i suoni delle numerose persone, che parlano e camminano, i messaggi trasmessi dagli altoparlanti ecc...Questi altoparlanti ricordano il grammofono che non suona. In un caso si ha un suono acusmatico, nell'altro caso un'immagine non sonorizzata. Mentre LUI aspetta di scendere dal treno, la prospettiva sonora cambia numerose volte e il regista utilizza nuovamente una forma di finta soggettiva. Infatti, lo spettatore vede la stazione come LUI la osserva, ma la sente come se LUI fosse già sceso dal treno. La figura retorica, che si vorrebbe creare con questo stratagemma, non è chiara, ma probabilmente vuole sottolineare il fatto che LUI non vuole scendere veramente da quel treno, perchè sa cosa lo aspetta. Come nella scena precedente una delle soggettive comincia a muoversi verso l'alto, senza seguire il cammino di LUI, per mostrare le immagini e i suoni della città (scale mobili, bici, automobili). La transizione, quindi, mostra un

paesaggio sonoro in cui si sente una musica diegetica, che sembra provenire da un diffusore posto in una delle piazze della città. Il cambio della prospettiva audio e video su uno stesso soggetto potrebbe anche indicare un breve salto temporale, anche se non ci sono fornite delle precise coordinate temporali. La musica è trionfale e marziale e viene usata come collante per passare da quella ripresa, che si scopre essere una soggettiva, a un P.P. di LUI, che sta osservando la piazza. La musica diegetica permane anche durante l'altra inquadratura, in cui si vede che l'auto lussuosa viene parcheggiata, dalla quale LEI esce per entrare in un palazzo.

### 5.3.5 SCENA 5

Con una transizione sonorizzata con il suono del vento si vede l'interno del palazzo. Dai suoni delle persone che parlano, delle scale mobili e dei passi, tutti molto riverberati l'edificio sembra essere un centro commerciale. L'inquadratura segue LEI che arriva a un ascensore, posto vicino a una statua d'oro. Quando l'ascensore parte, si sente il suono di un ululato, al quale segue una nuova musica non diegetica, composta di suoni e sfondi sonori, che non è un brano orchestrale come nelle scene precedenti. Successivamente si vede LEI camminare e, nell'atmosfera tetra musicale, i suoni dei suoi passi sembrano essere imponenti, proprio perché il suono del passo è reso molto impulsivo e molto riverberato. In seguito, quando LEI entra nella stanza dalla porta scorrevole, si sente per la prima volta il suono di uno strumento a percussione riverberato (l'AVVISO), che ricorrerà numerose volte anche in altre scene. Questo suono probabilmente indica, che i personaggi, che vivevano nel mondo rurale, ormai si stanno adattando al nuovo stile di vita della città.

### 5.3.6 SCENA 6

La sesta scena inizia sempre con il suono dell'AVVISO, che anticipa l'immagine di LUI con gli occhi chiusi, probabilmente perché sta dormendo. La musica non diegetica continua dalla scena precedente per mostrare cosa succede parallelamente ai due protagonisti. Si sentono dei rumori metallici e questo indovinello acusmatico viene risolto, quando si vedono alcuni operai che, mangiando svegliano LUI, che apre gli occhi e esce dalla tenda di un cantiere. Inizialmente il paesaggio sonoro è in secondo piano, perché la musica cerca di descrivere il significato emotivo di quello che si vede. Il movimento della cinepresa porta al capocantiere che urla al megafono. Non è importante sapere cosa venga detto, perché la voce proveniente da un megafono corrisponde spesso agli ordini che vengono impartiti ai sottoposti. Successivamente viene mostrata la vita di alcune delle persone che vivono nelle case diroccate e i suoni aiutano a percepire tali eventi dal punto di vista degli abitanti. Si sentono, quindi, i rumori della stanza dove una famiglia gioca a Mah Jong e i suoni, che circondano un anziano seduto per strada. La musica cessa improvvisamente, perché inizia la demolizione delle case diroccate. I continui suoni delle mazze, che spaccano i muri, sovrasta tutto il resto del paesaggio sonoro. Tutte le persone del paese sem-

brano accettare l'abbattimento delle case in modo indifferente. Gli unici, che sembrano reagire, sono i bambini che urlano. Nuovamente lo spettatore sente la voce dei bambini, questa volta in modo diegetico e, in questo modo, il regista ripropone la situazione di disagio delle scene precedenti, in cui ha usato il suono delle urla. Durante le scene della demolizione comincia un nuovo tema musicale non diegetico suonato al pianoforte, che provoca ansia e rassegnazione. Mentre il tema musicale si sviluppa, si vede l'espressione di tristezza e di sconforto di LUI, che conferma gli stati d'animo preannunciati dalla musica. A un certo punto parte del cantiere è in fiamme e si sente di nuovo il suono di AVVISO, che preannuncia la scena successiva.

### 5.3.7 SCENA 7

La settima scena inizia, infatti, con LEI nella stanza di un palazzo. Dato l'improvviso calo dei volumi, lo spettatore capisce di nuovo di essere nell'appartamento dell'ALTRO. Nella casa si sentono delle persone che parlano, le quali, come mostrato dalle immagini, sembrerebbero essere colleghi o amici dell'ALTRO. Mentre LEI si muove da una stanza all'altra, si nota come passi inosservata e, infatti, si dirige alla finestra per osservare la città. Lo scemare delle voci fa capire il suo disinteresse per quello che dicono le altre persone e, infatti, LEI si isola. A questo punto comincia un frammento musicale, eseguito al pianoforte, non diegetico e molto melancolico, che contrasta col precedente brano pianistico. Il frammento fa da collante con l'inquadratura successiva, in cui si vede LUI a occhi chiusi in un bagno del cantiere. Il paesaggio sonoro è caratterizzato da suoni che aiutano a comprendere, con una precisione più grande di quanto non consenta l'immagine, le dimensioni del bagno. Lo spettatore fa giusto in tempo a orientarsi in questa nuova scena, quando il paesaggio sonoro diegetico relativo al bagno e la musica non diegetica sono improvvisamente interrotti. Fuori dalla finestra del bagno si vedono delle fiamme e si ode il loro crepitio e, subito dopo, una torre che da terra si erige alta come gli altri grattacieli della città. Questa torre è sonorizzata con dei rumori a bassa frequenza, che danno allo spettatore la percezione della terra che trema. In questa maniera sembra che lo spettatore possa percepire tattilmente il tremore della terra. Quando viene inquadrata la torre dalle nuvole, si sente il suono del vento. Essendo questo il leit-motiv di LEI, il regista induce nello spettatore un'attesa, che poi è soddisfatta. Si ha, infatti, nuovamente il P.P. di LEI che viene sonorizzato da una riproposizione del tema del violoncello, accompagnato dal resto dell'orchestra.

### 5.3.8 SCENA 8

L'ultima scena comincia con il suono del violoncello che fa un glissando e introduce un P.P. di LUI, che lavora di sera nel cantiere. Sembra volersi riproporre il gioco degli sguardi della scena del treno, ma c'è una differenza sonora che ne cambia radicalmente il significato emotivo. Il tema musicale prosegue, mentre si vedono le immagini della torre e poi comincia un alternarsi di inquadrature di LUI e LEI, ma questa volta non c'è scambio degli sfondi sonori. Questo fa capire



che l'empatia, prima esistente fra loro, sta scomparendo. La scena, infatti, si conclude con un cambio improvviso dell'armonia musicale. Mentre LEI si dirige verso la vasca da bagno, dove si trova l'ALTRO, l'armonia diventa sempre più dissonante e anche la strumentazione musicale aiuta a percepire l'ormai scomparsa empatia fra i protagonisti. Sembra che ormai LEI sia totalmente sedotta dal "mondo urbano", quando il P.P. di LEI, inquadrata di spalle e poi di faccia, fa capire appieno i suoi sentimenti. Quando si gira, infatti, il suono del vento va morendo. L'amarezza musicale con cui si conclude il film, viene ribadita dal tema musicale iniziale del violino, che funge da filo conduttore di tutto il cortometraggio.

## 5.4 Considerazioni finali

Penso che il filmato *Babel* (Dussolier, 2008) sia ben caratterizzato sia dal punto di vista delle immagini che dei suoni. Le immagini del cortometraggio sono state ottenute in due modi diversi: direttamente con la cinepresa sul set cinematografico e tramite computer graphics, capaci di generare degli oggetti visivi molto realistici. Il regista, quando necessario ha intrecciato entrambi questi tipi di immagini per ottenere dei paesaggi visivi raffiguranti il passato e i giorni nostri. Quest'ultima procedura, utilizzata in post produzione, con il montaggio mi ha favorevolmente colpito perché suscita una sensazione di disagio, che sembra corrispondere a quella provata dai protagonisti. Ho trovato anche efficace l'uso della cinepresa in movimento nella realizzazione della "finta soggettiva"<sup>10</sup>. Con questa figura retorica lo spettatore è ingannato, perché pensa di vedere ciò che lo circonda come fosse al posto del protagonista, ma in seguito scopre di vedere il paesaggio urbano come fosse un osservatore esterno. Un altro aspetto, che mi ha impressionato, è quello relativo alla realizzazione dell'andamento temporale della narrazione. Il film non ha un ritmo frenetico o molto lento, ma la cadenza degli avvenimenti varia ampiamente. La seconda scena, per esempio, esemplifica bene quanto ho appena detto. Infatti, la diversificata cadenza ritmica del montaggio, ottenuta con opportuni Cut e Transizioni porta lo spettatore a pensare che il tempo fluisca a varie velocità. Nelle diverse scene del film si ha un diverso ritmo, a volte suggerito solo dalla sequenza di immagini, altre volte dai suoni e in altri casi dalla loro interazione. In generale la sonorizzazione di questo cortometraggio mostra una grande maestria nell'uso dei suoni e della loro interazione con le immagini. Le registrazioni musicali, le riprese dal vivo, i suoni di foley e le manipolazioni sonore sono fatte con molta raffinatezza. Anche dal punto di vista poetico il film è degno di nota, in quanto il regista racconta la storia soprattutto con alcune figure retoriche audio-visive, facendo poco ricorso al registro informativo, essendo il suo obiettivo principale quello di trasmettere delle emozioni. Pertanto si può affermare che questo cortometraggio rientra nell'estetica del cinema di oggi, basata sulla sintesi fra sensorialità e retorica<sup>11</sup>. Le

<sup>10</sup>Vedi Scena 4 al capitolo 5.1.2.4

<sup>11</sup>Vedi capitolo 1.1.2

tecniche di manipolazione e l'uso di "immagini e suoni che stupiscono i sensi" non sono artifici fini a sè stessi, ma per realizzare un filmato poetico ed emozionale.

Tuttavia, a mio parere, il cortometraggio non sembra essere riuscito perfettamente in tutte le scene. Spesso, infatti ci sono dei suoni, il cui significato rimanda a un simbolo, che anche dopo un'analisi dettagliata, è difficile da decifrare con certezza. Un esempio è la voce dei bambini, che ricorre in tre scene e che sembra mostrare metaforicamente la difficoltà del contadino a vivere in città. Questa figura retorica audiovisiva, insieme ad altre (la scena con la musica diegetica, la scena dei giocatori di mah jong), non raggiunge del tutto lo scopo. Secondo la mia opinione il regista ha raggiunto un risultato più convincente quando ha messo in scena l'empatia esistente fra i due protagonisti, facendo ricorso a particolari prospettive sonore e visive. Forse il film poteva essere ancor più avvincente se, anziché affidarsi così spesso alla musica, il Sound Designer e il regista avessero provato a proporre altre figure retoriche basate su sonorità a maggior impatto emotivo. La musica di questo film è molto ben realizzata, anche se le emozioni che si vogliono suscitare sono spesso confuse o poco definibili. E' vero, d'altra parte, che il film, per essere emotivamente efficace, non deve far capire troppo ciò che vuole esprimere. Vista la maestria nell'intreccio dei suoni con le immagini, la resa emotiva delle scene non doveva necessariamente essere affidata all'escamotage musicale.

Altri stratagemmi che mi sono piaciuti sono gli "indovinelli acusmatici", molto efficaci per tenere alta l'attenzione dello spettatore, il quale, ogni volta che sente un suono che non riconosce, ha delle aspettative che cerca di soddisfare, guardando le scene successive. Nel film si può riconoscere che il regista spinge lo spettatore a utilizzare più condotte di ascolto<sup>12</sup>: quella "causale" durante gli indovinelli acusmatici, quella "narrativa", caratterizzata anche dall'ascolto musicale e occasionalmente quella "ridotta". Il suono di AVVISO e del vento sono simbolici e ricorrono in alcune scene. Entrambi sembrano essere modulati, seguendo i movimenti presenti nelle immagini. Quindi, quando lo spettatore analizza la scena, si concentra più sulla gestura del suono che sul significato narrativo o causale. In conclusione, Babel sembra essere un'ottima dimostrazione del potere del suono per la buona riuscita del film. Un uso intelligente del sonoro tiene, infatti, costantemente alto l'interesse dello spettatore, lo aiuta a capire i vari aspetti narrativi delle scene (quando si svolge?, dove?, perché?, chi c'è? ecc...) e soprattutto lo coinvolge emotivamente. Sia la maniera non verbale di raccontare le vicende, che la retorica sonora fanno capire in modo efficace i significati "nascosti fra i fotogrammi del video".

---

<sup>12</sup>Vedi capitolo 4.2.3

# CONCLUSIONI

Alla luce della rassegna della letteratura sul sonoro cinematografico, la sonorizzazione dell'audiovisivo è considerata un'operazione di fondamentale importanza per il buon esito del prodotto cinematografico. Il Sound Designer di un film ha, infatti, il compito di scegliere, manipolare e sincronizzare con il video i suoni che servono al regista per raccontare efficacemente la storia del film. Dalla nascita del sonoro del film nel 1927 ad oggi la critica cinematografica ha sottolineato l'importanza che il suono ha nel comunicare l'andamento della narrazione cinematografica. Il suono aiuta a capire, infatti, quando, dove, come e perché si svolgono le scene e a delineare le personalità dei personaggi. Oltre che per il suo ruolo informativo, il suono è uno strumento importante per trasmettere emozioni al pubblico. Nel corso dei decenni le modalità di utilizzo dei suoni e le relative motivazioni sono cambiate, in quanto erano diverse le esigenze tecnico-artistiche di ciascuna epoca in cui i film sono stati prodotti. Purtroppo non ci sono in letteratura degli studi scientifici che mostrino la relazione fra le percezioni e l'emotività dello spettatore rispetto all'uso dei suoni nei film. Ciò è dovuto al fatto che la sonorizzazione è un processo molto complesso con numerose variabili in gioco. Verosimilmente ciò ha impedito di poter sviluppare dei modelli scientifici che descrivano in maniera esauriente come e quando i suoni influenzino la percezione della narrazione. Ad ogni modo questo elaborato espone sinteticamente le regole del sonoro da utilizzare nella realizzazione di un film, desunte dalle fonti bibliografiche consultate. Nel corso dei decenni gli studiosi, che hanno raccolto e cercato di sistematizzare il parere degli spettatori, hanno espresso dei giudizi estetici differenziati nei confronti dei diversi film. Se un film o alcune sue scene sono state valutate positivamente e se nella narrazione cinematografica sono state adottate delle determinate procedure tecniche, allora si può ragionevolmente pensare che tali procedure siano state necessarie per ottenere quel risultato. La pratica della sonorizzazione si è evoluta nel tempo a opera dei Sound Designer, che hanno modificato nel tempo la loro concezione del sonoro con lo scopo di ottenere determinati risultati nella narrazione concreta e psicologica del film, in funzione delle esigenze del regista con il quale hanno discusso delle finalità e dei modi per soddisfarle.

I parametri morfologici del suono hanno un ruolo determinante per la sonorizzazione film, la quale è un'operazione creativa con molte variabili in gioco, in cui i suoni, la musica e le parole creano un vero e proprio contrappunto al loro interno e con l'immagine. In generale il suono, inteso come strumento capace

di agire sullo stato psicologico dello spettatore, suscitando vari sentimenti come quello della gioia, paura, ira ecc., deve avere la preminenza rispetto all'uso descrittivo dei suoni di oggetti e eventi reali (per esempio il rumore della pioggia), che hanno un minore impatto sul pubblico.

I Sound Designer generalmente hanno fatto studi in ambito cinematografico, ma il modo di porsi nei confronti dei suoni ricorda da vicino quello dei compositori elettroacustici. Sia i compositori elettroacustici che i Sound Designer sono molto attenti ai problemi inerenti alla composizione del paesaggio sonoro, quali oggetti acustici utilizzare, come organizzare la relazione figura sfondo, quale salienza assegnare a ciascun suono, come realizzare la spazializzazione del suono, come manipolare le caratteristiche morfologiche del suono con lo scopo di plasmare la percezione acustica dello spettatore che, di conseguenza, terrà delle condotte di ascolto differenziate (ridotto, causale, narrativo, semantico ecc.) a seconda delle scelte effettuate dal Sound Designer. Tutto questo utilizzando sia determinate riprese microfoniche, sia agendo in post produzione. La principale differenza fra le due figure professionali è relativa al fatto che il compositore elettroacustico non si occupa necessariamente di "commentare musicalmente" una storia. La seconda differenza è che il Sound Designer sonorizza un supporto visivo prodotto da altre figure artistiche. Il Sound Design non si occupa, quindi, solo di organizzare i suoni, ma di organizzarli rispetto al contenuto delle immagini fornite da altri.

Durante la proiezione del film lo spettatore è immerso nel fluire delle immagini e dei suoni di una storia di cui dà un giudizio estetico complessivo. Detto altrimenti, lo spettatore basa il suo giudizio sulla collocazione spazio-temporale degli oggetti sonori e visivi e sulla loro sincronizzazione. La simultaneità logica o almeno plausibile degli eventi sonori con quelli visivi è realizzata anche sulla base di figure retoriche audiovisive, che vengono impiegate per esprimere le idee narrative del film sia per quanto riguarda gli aspetti concreti sia per quanto riguarda gli aspetti attinenti alla sfera emotiva. All'interno del paesaggio audiovisivo, l'oggetto di maggior importanza è la persona umana che si relaziona con gli altri suoi simili, verso i quali prova i più svariati sentimenti. Anche la vista e l'ascolto dei paesaggi del mondo reale inducono nell'essere umano molteplici emozioni (si pensi ad esempio alla sensazione di benessere e di pace che suscita lo sciabordio delle onde di una spiaggia). Per suscitare queste emozioni e per tenere alto l'interesse del pubblico, il Sound Designer realizza il sonoro usando delle procedure come quella della diegesi e non diegesi. La funzione progettuale della diegesi è quella di far capire quali oggetti acustici i personaggi percepiscono (per esempio il personaggio ode il ticchettio della pioggia che vede cadere). La non diegesi corrisponde, invece, al commento sonoro, ad esempio musicale, di una scena vista dallo spettatore a prescindere da quello che il personaggio del film ode. I Sound Designer, utilizzando e miscelando tutte queste procedure, ciascuna delle quali ha diverse sfumature realizzative, tenta di mantenere alto l'interesse del pubblico e il suo coinvolgimento emotivo.

Altre procedure, che riguardano la prospettiva sonora, che può coincidere o non con quella visiva, realizzano delle coerenze e delle incoerenze audiovisive per mettere in rilievo alcuni aspetti della narrazione. Il Sound Designer, così, induce

lo spettatore a percepire acusticamente i suoni del paesaggio sonoro in primo piano, sullo sfondo, vicini o lontani dal personaggio in accordo o in contrasto con le aspettative logiche indotte dagli eventi visivi come è possibile constatare nel cortometraggio *Babel* (Dussolier, 2008) da me analizzato ( si veda per esempio la figura retorica dell'empatia sonora delle Scene 3 e 4<sup>13</sup> ). L'analisi di *Babel* conferma che il regista segue molte delle "regole" esposte sinteticamente nella rassegna da me effettuata sul sonoro cinematografico. Gli aspetti meglio realizzati della sonorizzazione di questo cortometraggio sono: l'utilizzo dei suoni per ambientare lo spettatore nei diversi paesaggi sonori, la figura retorica dell'empatia sonora, l'utilizzo dei suoni acusmatici e l'impiego del suono del vento come leit motiv della protagonista. Il cortometraggio ha diverse scene ambientate in diversi luoghi e ogni luogo è ben caratterizzato dal punto di vista acustico, così da non poter essere confuso con nessun altro paesaggio sonoro. In alcune scene lo spettatore sente un paesaggio sonoro che appartiene non al personaggio che si vede, ma all'altro protagonista. In questa maniera sembra che tra i due personaggi ci sia una "empatia sonora". Inoltre, l'utilizzo dei suoni acusmatici sollecita lo spettatore a cercare di capire cosa abbia provocato i suoni la cui fonte non è visibile. Spesso si sente il suono del vento, associato all'immagine della protagonista. Quando lo spettatore sente questo suono, immagina nella scena, comunque, la sua presenza anche se lei è assente.

Con questa tesi, tramite la consultazione della letteratura, ho avuto l'occasione di conoscere molte delle problematiche che la sonorizzazione impone a chi si occupa dell'argomento. Le conoscenze, che ho acquisito con la frequentazione dei Corsi di Musica Elettronica e Tecnologie del Suono del Conservatorio di Como, che ho appreso dalle fonti bibliografiche, consultate per questa tesi e che mi hanno permesso di effettuare l'analisi sonora strutturale di *Babel* (Dussolier, 2008), possono essere considerate il mio bagaglio culturale di partenza, che sono sicuro di ampliare, quando mi recherò presso l'Università di Edinburgo, per specializzarmi nel settore del Sound Design per il cinema.

---

<sup>13</sup>Vedi capitolo 5.1.2

# Bibliografia

- [Aldred00] Aldred J. 2000, “100 Years of Cinema Loudspeakers”  
www.filmsound.org
- [Back96] Back M. 1996, “Micro-Narratives in Sound Design\_ Context, Character, and Caricature in Waveform manipulation” Proceedings del International Conference of Auditory Display
- [Balazs70] Balazs B. 1970, “Sound” Theory of the Film: Character and Growth of a New Art Dover, ristampato nel 1985 in: Film Sound: Theory and practice Columbia University Press
- [Belton85] Belton J. 1985, “Technologies and aesthetiques of Film Sound” Film Sound: Theory and practice Columbia University Press
- [Bordwell85] Bordwell D. Thompson K. 1985, “Fundamental Aesthetics of Sound in the Cinema” Film Sound: Theory and practice Columbia University Press
- [Burch73] Burch R. 1973, “On the Structural use of Sound” Theory of Film Practice New York Prager, ristampato nel 1985 in: Film Sound: Theory and practice Columbia University Press
- [Camper85] Camper F. 1985, “Sound and Silence in Narrative and Nonnarrative Cinema” Film Sound: Theory and practice Columbia University Press
- [Cavalcanti39] Cavalcanti A. 1939, “Sounds in Films” Films 1 n°1 , ristampato nel 1985 in: Film Sound: Theory and practice Columbia University Press
- [Chion03] Chion M. 2003, *Un Art Sonore, Le Cinema* Paris: Cahiers du Cinema, tradotto nel 2009 in: Film, A Sound Art Columbia University Press
- [Chion83] Chion M. 1983, *Guide des Objets Sonores*, Paris: Institut National de la Communication Audiovisuelle, tradotto nel 2009 in: *Guide to Sound Objects*

- [Coffey99] Coffey J et al. 1999, "An Open Letter From Your Sound Department" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Doane80a] Doane M.A. 1980, "Ideology and the Practice of Sound Editing and Mixing" *The Cinematic Apparatus*, Stephen Heath and Theresa De Laurentis Edition London, ristampato nel 1985 in: *Film Sound: Theory and practice* Columbia University Press
- [Doane80b] Doane M.A. 1980, "The Voice in the Cinema: the Articulation of Body and Space" *Yale French Studies* n° 60, ristampato nel 1985 in: *Film Sound: Theory and practice* Columbia University Press
- [Dykhoff03] Dykhoff K. 2003, "About the Perception of Sound" <http://www.glennbach.com/>
- [Eisenstein49] Eisenstein S.M. 1949, "Statement on the Sound Film" *Film Form* New York:Harcourt Brace, ristampato nel 1985 in: *Film Sound: Theory and practice* Columbia University Press
- [Ferrington93] Ferrington G. 1993, "Audio Design Creating Multi-Sensory Images for the Mind" *Journal of Visual Literacy*
- [Forrester02] Forrester M. 2002, "Theorizing Sound Imagery in Psychology" *Sound Journal* University of Kent
- [Ganti04] Ganti K. 2004, "In Conversation with Walter Murch" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org) The Film and Television Institute of India
- [Katz97] Katz J. 1997, "Walter Murch in Conversation with Joy Katz" *The Movie Issue* (vol 22, 1997, p 124-153) *Parnassus Poetry in review*
- [Kenny97] Kenny T. 1997, "The Search for Order in Sound & Picture" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Mancini85] Mancini M. 1985, "The Sound Designer" *Film Sound: Theory and practice* Columbia University Press
- [Metz80] Metz C. 1980, "La Perçu et le nommé" *Yale French Studies* n° 60, tradotto come "Aural Objects" nel 1985 in: *Film Sound: Theory and practice* Columbia University Press
- [Milicevic09] Milicevic M. 2009, "Film sound beyond reality: Subjective sound in narrative cinema" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Ondaatje02] Ondaatje M. 2002, "Eyes Half Closed" <http://www.laweekly.com>
- [Petri04] Petri M. 2004, *Dal VHS al DVD* Apogeo
- [Pudovkin29] Pudovkin V. 1929, "Asynchronism as a principle of sound film" *Film Technique* New York Grove Press, ristampato nel 1985 in: *Film Sound: Theory and practice* Columbia University Press

- [Ribrant99] Ribrant G. 1999, "Style Parameters in film Sound" Tesi di Laurea Stockholms Universitet Filmvetenskapliga institutionen
- [Rinzler10] Rinzler J.W. 2010, *The Sounds of Star Wars* Lucasfilm Publications
- [Schafer85] Schafer M. 1985, *Il Paesaggio Sonoro* BMG Ricordi Publications
- [Schreger78] Schreger C. 1978, "The second coming of sound" New York: Film Comment 14, ristampato nel 1985 in: *Film Sound: Theory and practice* Columbia University Press
- [Smalley86] Smalley D. 1986, La spettromorfologia: una spiegazione delle forme del suono , *Musica/Realtà* (50), 1986
- [Somers00] Somers E. 2000, "Abstract Sound Objects to Expand the Vocabulary of Sound" Proceedings del International Conference of Auditory Display
- [Sonnenschein01] Sonnenschein D. 2001, *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema* Michael Wiese Productions
- [Thom95a] Thom R. 1995, "Designing a Movie for Sound" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Thom95b] Thom R. 1995, "A Few Notes on Forrest Gump" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Thom95c] Thom R. 1995, "Confessions of an Occasional Sound Designer" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Thom95d] Thom R. 1995, "More Confessions of a Sound Designer" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Thom95e] Thom R. 1995, "On being creative" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Thom95f] Thom R. 1995, "The Machinery aimed at the ear" [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org)
- [Thom01] Thom R. 2001, "Harnessing the elements on Cast Away" [www.mixonline.com/](http://www.mixonline.com/)
- [Wishart96] Wishart T. Emmerson S. 1996, *On sonic art* Harwood Academic Publishers
- [Wishart94] Wishart T. 1994, *Audible Design* Orpheus the Pantomime
- [Zolzer02] Zolzer U. Amatrain X 2002, *DAFX: Digital Audio Effects* Wiley-Blackwell
- [CAS.org] Cinema Audio Society <http://www.cinemaudiosociety.org/> 2011



[Oscars.org] Oscars Database [http://awardsdatabase.oscars.org/ampas\\_awards/BasicSearchInput.jsp](http://awardsdatabase.oscars.org/ampas_awards/BasicSearchInput.jsp)  
2011

[GoldenReels.com] Golden Reels Database <http://www.imdb.com/event/ev0000452/2011>  
2011

[Wikipedia.org] Wikipedia [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) 2011

[FilmSound.org] FilmSound [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org) 2011

[IMDB.com] Internet Movie Database [www.imdb.com](http://www.imdb.com) 2011