

Il sonoro: Anima dell'immagine



Cecilia Marson, esame di Stato 2015

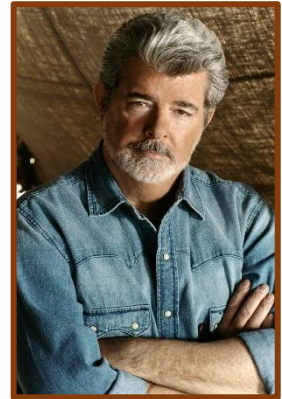
Introduzione

Quando usciti dal cinema, dopo aver visto il capolavoro cinematografico del momento, gli amici chiedono un'opinione sul film, le risposte riguarderanno la bravura degli attori, la bellezza dei costumi, i paesaggi più o meno realistici... e un occhio più attento magari avrà fatto caso ad alcune inquadrature, a certi cambi di scena...

Raramente però si fa caso a quegli elementi che George Lucas definisce il “50% dell'intrattenimento in un film”: i suoni e la musica.

Non ci si rende conto che dialoghi e rumori sono essenziali per il realismo del cinema. La musica invece dà quell'aspetto singolare alle scene che si insinua sotto forma di emozione nello spettatore, cosa che l'immagine da sola non può fare.

I risultati che oggi sono tanto amati sono frutto di molti anni di studi tecnici e artistici che hanno portato il suono e l'immagine ad avere quel rapporto biunivoco che rende i film tanto emozionanti.



*George Lucas, regista
(1944)*

Storia del sonoro



La prima comparsa sugli schermi di un film sonoro è avvenuta nel 1927 con l'uscita de *il cantante di jazz*.

In realtà già ai tempi del muto esisteva un universo sonoro: alcuni attori doppiavano in diretta i dialoghi, la colonna sonora veniva suonata dal vivo, esistevano cinegiornali sonori... ma la novità fu il sincrono tra suono e immagine.

All'inizio si pensava che il cinema sonoro sarebbe stato solo una moda di passaggio, molti personaggi illustri del muto non volevano credere nel progresso di questo nuovo modo di fare arte (*the Artist* film del 2011 racconta del trauma di quei primi anni di innovazione.)

Con l'avvento di nuove tecnologie di registrazione sempre più case cinematografiche si convertirono al sonoro. Continuarono però ad esserci problemi tecnici: il sincrono con l'immagine, il rumore di sottofondo... che si risolsero nel 1963 con l'invenzione del sincronizzatore e poi ancora nel 1967 con la registrazione in tempo reale della pellicola.

Con la nascita degli impianti sonori e dell'elaborazione digitalizzata dei film si sentiva sempre di più l'esigenza di dare un'identità al sonoro.

Jean-Pierre Ruhr, fonico francese, disse: “finché non si scriverà *sonoro*, finché non ci sarà una reale volontà di specializzazione del suono, con una vera regia sonora e non semplici effetti con rumori di automobili, camion, treni, metropolitane etc., si avrà sempre un'immagine piatta, sia essa chimica o elettronica.”



Jean-Pierre Ruhr, fonico (1941-2006)

Professioni del sonoro e registrazione

È quindi inevitabile la nascita di un gruppo addetto e specializzato al suono.

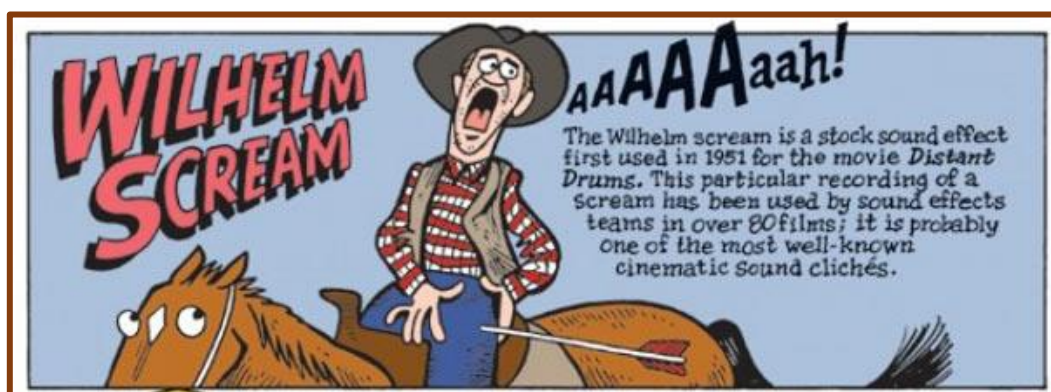
Si possono dividere in tre sottogruppi:

- Gruppo di registrazione: giraffisti, microfonisti, tecnici del suono...
- Gruppo dei sound editors: comprende una fase di spotting, selezione e miglioramento delle registrazioni; un gruppo che si occupa degli effetti sonori, un gruppo che esegue la post sincronizzazione delle voci (ADR crew); un gruppo per la musica (music crew) e uno di RUMORISTI (foley crew).
- Gruppo dei sound mixers: miscelano musiche e suoni nel miglior modo possibile. Si occupano della tappa finale di missaggio che avviene anche con la collaborazione di tecnici dell'immagine.

La figura che riassume gran parte di questi ruoli o che ne è a capo è il sound designer. Inizialmente aveva il ruolo di inventare nuovi tipi di suoni. Famoso sound designer che lascia la sua firma (the Wilhelm scream) in molti capolavori cinematografici (ad esempio star wars) è Ben Burtt.



Ben Burtt, sound designer (1948)



Bisogna dire che ogni film e ogni regista necessitano una diversa impostazione nella registrazione, dovuta sia a elementi artistici che esigenze tecniche. La principale differenza è quella tra la presa diretta e la post sincronizzazione. La prima rendeva i dialoghi e i rumori presenti in scena molto più realistici, ma inizialmente dava problemi di rumori di sottofondo e perdita di parole nei dialoghi. Con l'evoluzione delle tecniche digitali si sono ottenuti ottimi risultati come il film *Les Misérables*. La seconda, più duttile tecnicamente, crea un impatto meno emotivo nei dialoghi e rende l'ambiente meno realistico, richiede inoltre più tempo e lavoro.



Tra le varie figure prima citate la più interessante, soprattutto agli inizi, è quella del rumorista.

Inizialmente si trattava di riprodurre rumori quotidiani utilizzando non sempre gli oggetti corrispondenti. Ma il lato artistico di questa professione si rese evidente nel momento in cui era

necessario creare rumori nuovi, non reali. È il caso dell'urlo di King Kong, creato utilizzando il ruggito di un leone trasmesso a rovescio; la voce di E.T. un miscuglio di voci di animali e uomini; il famoso rumore della spada laser, che non è altro che l'unione di più registrazioni di onde trasmesse da dei vecchi proiettori e amplificatori, registrati muovendo il microfono come fosse l'arma stessa.

Vari tipi di suono

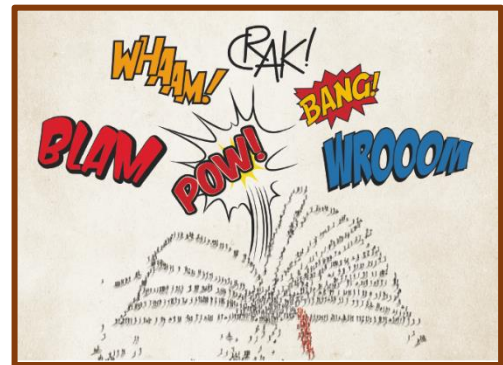
Nel cinema fanno parte del mondo sonoro, come si può intuire, non solo la musica ma anche rumori e parole. Per il modo in cui vengono trattati dal nostro cervello si possono classificare i suoni in gradi di percezione:

- Stadio primario: i suoni fanno impressione su di noi, ci affasciano, ci spaventano etc...
- Stadio più utile: svolgono la funzione di indice e indizi, forniscono informazioni sulla sorgente che li produce e sullo spazio.
- Stadio più sofisticato: i suoni rivestono il ruolo di simboli, fanno commenti sulla storia, non solo la costruiscono o la raccontano.

In ognuno di questi campi l'utilizzo dei vari tipi di suono non è esclusivo, ma molto frequentemente si possono trovare degli ibridi (il canto ne è un esempio, un misto tra musica e parole).

I rumori

Non sono il suono a cui solitamente si dà più importanza, ma di sicuro è quello più difficile da registrare. I rumori quindi sono spesso selezionati allo scopo di rendere al meglio l'ambiente in cui si svolge una scena.



Musica

Più è esterna alla storia, più è possibile per uno spettatore interpretarla liberamente. L'utilizzo della musica si è evoluto nel corso degli anni dando vita a vari stili.

- Classico: equilibrio tra emozione e riflessione; lo spettatore è prigioniero del mondo della storia. La musica è al servizio del racconto.
- Moderno: mantiene il distacco dallo spettatore per renderlo conscio che gli si sta raccontando una storia.
- Postmoderno: musica al servizio della creazione dell'ebbrezza.

Parole

L'analisi delle parole riguarda i monologhi e i dialoghi. Si può fare una distinzione sul modo di "parlare" a seconda della scrittura del copione. Essa può essere in parte improvvisata e in parte decisa precedentemente.

L'improvvisazione può essere totale, l'attore ha completa libertà, o su canovaccio, bisogna seguire alcune indicazioni.



La scrittura può avere due tipi di stile: imitare il linguaggio parlato reale o uno stile deliberatamente innaturale.

Analisi diegetica

Il sonoro nel cinema si può considerare in rapporto al campo della ripresa o in rapporto alla narrazione.

Si suddivide in suono diegetico o extradiegetico. Nel primo caso il suono fa parte degli eventi narrativi e si può suddividere in suono IN o OFF a seconda che la sorgente sia interna o esterna al campo.

I suoni extradiegetici sono principalmente quella che è chiamata più comunemente colonna sonora. Sono detti anche suoni OVER e indicano tutte quelle musiche che non influenzano in alcun modo gli eventi della narrazione.

Molto spesso la “visualizzazione” di uno stesso suono può variare anche in una stessa scena.

In una delle prime scene di *Inception* (regia di Christopher Nolan, 2010) i protagonisti svolgono un interrogatorio all'interno di un sogno. Il loro complice come segnale che li avvisi che il sogno sta per finire mette degli auricolari che mandano la canzone di Edith Piaf, “Non, je ne regrette rien”. Inizialmente la musica è IN, si vede la sorgente cioè il lettore musicale; ma nel sogno i protagonisti la sentono senza vederne l'origine, suono OFF, mentre tutti gli altri personaggi presenti nel sogno non la percepiscono quindi il suono dal loro punto di vista è OVER.



Un esempio invece di passaggio da musica OFF a musica IN è una scena del film *the Sound of Music* (Robert Wise, 1965). Maria discute con il comandante Von Trapp riguardo all'educazione dei figli, quando dalla casa provengono le voci dei ragazzi che cantano, la sorgente non è visibile quindi il suono è OFF. Il comandante entra in casa e vede i figli che cantano: il suono diventa IN.



Analisi diacronica e sincronia

L'analisi diacronica e sincronia stabilisce come il suono si comporti nei confronti dell'immagine a cui è associato. Con sincronico si intende lo studio di singoli frangenti temporali, in cui si approfondisce la combinazione di questi due elementi all'interno di una singola sequenza e della loro reciproca influenza. Quando questa analisi riguarda tutto il film si dice diacronica.

La si può notare nella ripetizione di un certo tema musicale per tutto il film in corrispondenza di determinati eventi. Un esempio è la marcia imperiale che segna sempre l'entrata in scena di Darth Fener in *Star Wars* (George Lucas, 1977).

Il rapporto tra suono e immagine può essere considerato o un parallelismo o un contrappunto. Hanno un ruolo epatico e illustrativo, ma materialmente non è possibile una perfetta aderenza tra i due. Contrappunto e parallelismo possono essere di tipo dinamico-ritmico (il sonoro segue l'andamento delle immagini o vi si oppone). Nella scena finale di *The Giver* (Philip Noyce, 2014) lo svolgersi delle immagini è seguito di pari passo dalla colonna sonora che ha il suo apice nel momento in cui si compie l'azione a cui il protagonista tendeva.



Un altro tipo è il parallelismo o contrappunto convenzionale.

- Geografico: ad ogni paese e popolo è associato un certo tipo di musica (una canzone napoletana, un gong cinese, zampogna scozzese...)
- Storico: alcuni strumenti musicali e il loro utilizzo sono associati a un certo periodo storico, o anche alcuni stili di musica (se alla radio mandano brani di Elvis Presley siamo negli anni '50...)

- Timbrico: ad alcuni strumenti sono associati per luoghi comuni diverse sensazioni o situazioni (gli archi rappresentano l'amore, gli strumenti elettrici ribellione, i legni dolcezza, semplicità...)
- Tonale: anche se non si conosce la musica a vari tipi di accordi si associa un certo tipo di sensazione (il maggiore suggerisce gioia, il minore tristezza...)
- Patrimoniale: inni o celebri melodie entrate nell'utilizzo comune (la marcia nuziale, gli inni nazionali...)

Spesso parallelismo e contrappunto convivono in una stessa sequenza.

Nella scena della festa de *il Grande Gatsby* di Baz Luhrmann (2013) viene utilizzata una musica moderna che rende l'idea del caos, simile a una discoteca, in un'ambientazione anni '20 (contrappunto storico), ma nella scena non si sente una forte differenza a causa della perfetta armonia che si genera con il ritmo delle immagini (parallelismo dinamico-ritmico).

Effetto anempatico

Nel parallelismo il livello sonoro segue quello visivo e viceversa, nel contrappunto i due si oppongono, ma può accadere che agiscono indipendentemente l'uno dall'altro. Può accadere che il sonoro sia completamente indifferente alle immagini. Parallelismo e contrappunto possono essere definiti empatici, seguono i valori espressivi e emotivi delle immagini. L'indifferenza crea un effetto anempatico, non è curante dell'effetto emotivo del racconto filmico.

In una scena del film *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), Jenny dopo essersi drogata si sta per suicidare. Quella che potrebbe essere resa una scena angosciante con una musica in parallelismo diventa una scena con effetto anempatico data dall'utilizzo di "Free Bird" dei Lynyrd Skynyrd, che completamente distaccato dalla drammaticità della scena, fa risaltare l'idea di alienazione che si genera nel personaggio.

In *Intrigo internazionale* di Alfred Hitchcock (1959), il protagonista attende



l'arrivo di qualcuno. Non c'è musica se non il rumore di un aereo che si fa sempre più sospetto, fino al culmine della scena di suspense in cui l'aereo insegue il protagonista per poi esplodere. Fino a prima della suspense il rumore dell'aereo è da considerare anempatico.

Concetto di Ludico

Quando il sonoro la fa da protagonista può avere due ruoli:

- Narrativo: la musica si fa perno stabile e provvisorio della narrazione.
- Non-narrativo: o ludico, la musica è parte integrante decisiva di un organismo filmico che si emancipa dalle leggi del racconto.

Il concetto di ludico fa riferimento a qualcosa di estremamente estetico: il gioco. Può esprimere una combinazione auto rappresentativa di suoni e immagini in movimento, una danza audiovisiva priva di meta narrativa. Alcuni esempi di musica autoreferenziale:

La musica può prendere la dimensione di un mondo parallelo, quasi magico, molto simile al sogno, in cui non è assurdo che vi si trovi in modo così naturale. Il sonoro invade la dieghesis e sottrae la realtà da una canonicità verosimile lasciando spazio alle leggi emotive dell'immaginazione.

È il caso dei musical. Un esempio è *Moulin Rouge* (altra pellicola di Baz Luhrmann del 2001) la musica offre ai personaggi un pretesto per esprimere i propri sentimenti. I dialoghi sono sostituiti da famosi brani musicali,



evidente nella scena in cui i due protagonisti si dichiarano il loro amore tramite l'*Elephant Love Medley*, un'unione di famose canzoni unite al fine di creare una conversazione.

Anche nel film *August Rush-la musica nel cuore* (Kristen Scheridan, 2007), il protagonista crea mentalmente una melodia con i rumori della città percepita solo da lui e dalla sua sensibilità. In questo caso la musica sottolinea il punto di vista del personaggio creando una realtà generalmente inverosimile.



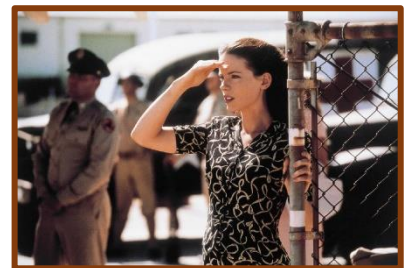
Anche nei film narrativi si possono trovare momenti in cui le regole e le strutture del racconto vacillano e sono messe in secondo piano: momenti ludici. Capita spesso nei titoli di coda in cui i personaggi vengono estrapolati dal contesto e diventano parte del corpo di ballo. Questo accade alla fine

del film, vincitore del premio Oscar, *the Millionaire* (Danny Boyle, 2008), nella scena dei titoli di coda il cast balla sulle note di *Jai Ho*.

Il silenzio

Dopo l'avvento del cinema sonoro il silenzio diventa una scelta registica dettata da precisi intenti estetici. Ci può essere o un silenzio diegetico (generato dall'assenza di dialoghi o di rumori), o extradiegetico.

Il silenzio diegetico accompagnato da una colonna sonora è usato spesso per scene di dolore straziante. Alla fine del film *Pearl Harbor* (film di Michael Bay, 2001) quando Evelyn vede arrivare la tomba di Danny si vede gridare dal dolore, ma non si sente alcun suono dalla sua voce.





Il silenzio può anche essere totale per rendere una determinata situazione. Come il silenzio nello spazio, già utilizzato da Kubrick in *2001-Odissea nello spazio*, ripreso da Christopher Nolan nel suo ultimo film *Interstellar* (2014). Nella scena di decollo verso il wormhole, dopo che si è staccato

l'ultimo pezzo di razzo, nello spazio si ha un assoluto silenzio.

Altra situazione in cui il silenzio è funzionale alla percezione dello spettatore è nel film francese *la famiglia Belier* (Éric Lartigau, 2014), in cui la famiglia della protagonista Paula è sordomuta. In una scena la ragazza canta a un concerto della scuola e la famiglia la va a vedere, ovviamente non a sentire; pian piano il suono della sua voce viene abbassato e lo spettatore vede solo le sue labbra muoversi e non sente alcun suono provenire dalla sua bocca. Il silenzio in questo caso è funzionale a capire la percezione della famiglia di lei

Conclusioni

Il sonoro è quindi una parte essenziale dei film che vengono proposti al pubblico. Esso influenza senza che ce ne si accorga alcuni luoghi comuni. Certe colonne sonore famose sono ormai entrate nella cultura mondiale. A certe musiche si associano sempre certi tipi di scene, anche se non si ha mai visto il film da cui sono tratte. Alla colonna sonora di *Momenti di Gloria* (Hugh Huston, 1981) si associa sempre una scena in slow motion.



Il fatto che la colonna sonora influenzi le sensazioni dello spettatore è talmente vero che se ad una scena di gioco, come la scena del nascondino in *Le cronache di Narnia, il leone, la strega e l'armadio* (film di Andrew Anderson, 2005),

sostituiamo la colonna sonora, allegra e divertente, con una triste e cupa (per esempio il brano *Verhaftung* tratto dalla colonna sonora del film *Sophie Scholl*, di Marc Rothemund, 2005) la percezione della scena cambia completamente.

Il sonoro quindi è essenziale alla visione e percezione di una pellicola, senza di esso mancherebbero gran parte delle emozioni che il cinema suscita.

Bibliografia

Vincenzo Ramaglia, *Il suono e l'immagine*, Italia, edizione *Dino Audino*, 2011.

Jullier Laurent, *Il suono nel cinema. Storia, regole, mestieri*, Francia, edizione *Lindau*, 2007.

Film citati

Il cantante di Jazz, Alan Crosland, USA, 1927

The Artist, Michel Hazanavicius, Francia, 2007

Les Misérables, Tom Hoover, USA, 2012

King kong, Marian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, USA, 1933

E.T. l'extraterrestre, Steven Spielberg, USA, 1981

Inception, Christopher Nolan, USA, 2010

The sound of music, Robert Wise, USA, 1965

Star Wars, George Lucas, USA, 1977

The Giver, Philip Noyce, USA, 2013

Il grande Gatsby, Baz Luhrmann, USA, 2013

Forrest Gump, Robert Zemeckis, USA, 1994

Intrigo internazionale, Alfred Hitchcock, USA, 1959

Moulin Rouge, Baz Luhrmann, USA, 2001

August Rush-la musica nel cuore, Kristen Scheridan, USA, 2007

The Millionaire, Danny Boyle, USA, 2008

Pearl Harbor, Michael Bay, USA, 2001

Interstellar, Christopher Nolan, USA, 2014

La famiglia Belier, Eric Lartigau, Francia, 2014

Momenti di Gloria, Hugh Huston, USA, 1981

Le cronache di Narnia-il leone, la strega e l'armadio, Andrew Anderson, USA, 2005

La rosa bianca-Sophie Scholl, Marc Rothemund, Germania, 2005