

IL SONORO

Il primo film con commento sonoro registrato direttamente su pellicola fu “*Don Giovanni e Lucrezia Borgia*” del 1926 di Alan Crosland.

L'anno successivo nel 1927 uscì un altro film sonoro, musicato e parlato, diretto dallo stesso Crosland col titolo “**Il cantante di jazz**”.

Ma l'affermarsi del suono determinò un grave arretramento rispetto alle conquiste linguistiche ed espressive a cui era giunto il cinema muto.

Alla fine degli anni venti nasce la colonna sonora formata da tutte e tre le materie d'espressione di cui si articola il suono : parole, rumori e musiche.

Un'immagine, nel momento in cui è accostata ad un suono, può produrre un significato diverso da quello che essa produce quando ne è ancora priva.

Michael Chion (teorico che ha studiato le funzioni del suono nel cinema) parla di **valore aggiunto**: inteso come il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data, sino a far credere che questa informazione sia già contenuta nella sola immagine.

Nel decoupage classico il sonoro ha la funzione di *unificare il flusso delle immagini*, di attutire l'effetto di brusca rottura implicita di ogni stacco. (es. in un dialogo campo / controcampo : effetto di accavallamento sonoro p.227).

La stessa funzione unificante è giocata dal **suono ambientale** che può rimanere costante e continuo per tutta la durata di una scena frammentata da una successione di diverse inquadrature.

Essenziale è il ruolo della musica che avvolge le diverse immagini in un unico e continuo flusso sonoro.

Nel cinema classico un particolare effetto drammatico può essere enfatizzato attraverso un brusco contrasto audio-visivo, dove lo scontro tra due immagini decisamente diverse fra loro è amplificato da un conflitto sonoro di eguale portata.

Il suono è sottoposto a un processo di **selezione e combinazione** (es. dialogo in un parco: verranno presi solo un certo tipo di suoni).

Una volta selezionati i suoni vengono combinati fra loro dando vita al **montaggio sonoro**.

Qui il **volume** di ogni suono acquista un'importanza particolare: alcuni suoni saranno regolati su un volume più alto, altri su uno più basso. Si tratta cioè di scegliere quali suoni mettere in evidenza e quali mettere in secondo piano.

Il montaggio dei suoni e la regolazione del loro volume è quell'operazione definita come **messaggio**.

Dal momento che suoni e immagini instaurano uno stretto rapporto di interrelazione, il montaggio sonoro e quello visivo finiscono col dar vita a un'unica forma di montaggio detta appunto **montaggio audio-visivo**, che non si dà solo nella forma della successione, ma anche in quella della simultaneità.

Nel montaggio audiovisivo si può pensare a due grandi ordini di rapporti, fra suono e immagini che riguarda lo *spazio* e fra suono e racconto che riguarda il *tempo*.

- Dal punto di vista dello SPAZIO si può distinguere fra:

- **Suono diegetico** :si intendono tutti i suoni che fanno parte della diegesi del film (es. voce person, traffico stradale).

1) suono **in campo (SUONO IN)** : la fonte sonora è all'interno dell'inquadratura

2) suono **fuori campo (SUONO OFF)** : la fonte sonora è all'esterno dell'inquadratura

-ha la funzione di estendere lo spazio dell'inqu. per meglio contestualizzarla;

-ha la funzione di creare un senso d'attesa nello spettatore, di invitarlo a fare ipotesi.

- **Suono extradiegetico (SUONO OVER):** si intende il suono che sente lo spettatore (che non si colloca nello spazio della storia, bensì in quello ideale della sua narrazione).

Chion individua 3 tipi di suoni:

- **Suono ambiente :** è il suono che avvolge l'intera scena
- **Suono interno :** proviene dalla realtà interna del personaggio (pensieri, ricordi...)
- **Suono esterno :** ha origine da una sorgente fisica ben precisa
- **Suono on the air :** è il suono trasmesso da strumenti quali radio... (la loro sorgente ultima può essere in campo, ma fuori campo ne è la sorgente primaria).

Un termine entrato rapidamente nel dizionario della teoria del cinema che si occupa dei rapporti fra suono e immagini è il termine **acusmatico** e significa suono che "si sente senza vedere la fonte da cui proviene". Al suono acusmatico si oppone il suono **visualizzato**.

Si ha uno **sguardo selettivo** quando, accompagnandosi ad un'immagine, il suono può dirigere la nostra attenzione su un suo elemento o su un altro. Lo spazio rappresentato da un'inquadratura può così essere disarticolato ed alcune sue componenti messe in evidenza.

Il **supercampo** è una sorta di campo audiovisivo determinato non solo da ciò che l'immagine ci mostra ma anche da quel suono ambiente fatto di parole, musiche e rumori che proviene dagli altoparlanti della sala.

Il suono inoltre può anche suggerire la *distanza* della sua sorgente: un suono fuori campo che progressivamente si intensifica darà l'impressione dell'avvicinarsi di qualcosa o qualcuno.

- Dal punto di vista del **TEMPO** si deve distinguere fra:

- **suono simultaneo:** si realizza quando il sonoro e l'immagine si danno in uno stesso tempo narrativo
- **suono non simultaneo:** è quell'effetto sonoro che anticipa o segue le immagini che noi stiamo vedendo in un momento dato. Un caso frequente è quello del **ponte sonoro:** sono brevi anticipazioni sonore in cui le parole, le musiche o i rumori della scena immediatamente successiva a quella presente sullo schermo, iniziano già a sentirsi prima che se ne vedano le immagini.

Inoltre, si individuano due tipi di percorsi :

- a) il *suono visualizzato* che può diventare acusmatico (si associa un suono a un'immagine. Poi comparirà solo il suono che ricorderà quell'immagine)
- b) il *suono acusmatico* che diventa visualizzato (si preserva a lungo il segreto della causa di un suono)

Si può parlare di **ritmo sonoro** a partire da due sue componenti chiave:

la **velocità** è determinata dalla durata degli intervalli (se l'intervallo è breve il suono avrà un ritmo veloce); e la **regolarità** per cui, se le durate degli intervalli sono uguali, avremo un ritmo regolare, se non sono uguali sarà irregolare.

Il cambiamento del ritmo sonoro può preludere a determinati sviluppi drammatici o connotare la realtà interiore di un certo personaggio.

L'**auricularizzazione interna** è quella che ancora un suono diegetico a un determinato personaggio: essa è *primaria* quando questo suono assume una dimensione soggettiva; è *secondaria* quando determinati meccanismi visivi o di montaggio la evidenziano.

L'**auricularizzazione esterna** si ha nei casi in cui i suoni dei film non sono ancorati a un determinato personaggio e implica anche i suoni extradiegetici, che non possono essere sentiti dai personaggi. (pag.242)

Come accade per la musica, anche la **PAROLA** al cinema non fa la sua comparsa con il sonoro. Essa trovava ai tempi del muto almeno due *mezzi di trasmissione* (che avevano la funzione di informare lo spettatore di quei dati essenziali per la comprensione del racconto che le sole immagini non erano in grado di fornire) :

il narratore che pronunciava delle parole *in simultaneità* con l'immagine, ma il suo testo comportava un margine d'improvvisazione;

le didascalie che avevano eliminato questo margine fissando nella pellicola le parole emanate, ma il loro intervento non poteva che darsi *nella successione* delle immagini.

La registrazione sonora permette di ritrovare la simultaneità di parola e immagine. Si ha la cosiddetta **Presa diretta** quando la registrazione sonora è simultanea alla ripresa visiva e non successiva ad essa. In questo modo i rumori d'ambiente possono limitare l'intelligibilità delle parole. Ma questa può anche essere una cosciente scelta espressiva (es. Riff raff: un lavoratore parla e ci sono voci di sottofondo).

La **VOCE** assume un ruolo di primo piano in quanto supporto della parola. Musiche e rumori non devono assolutamente impedire alla voce di essere agevolmente compresa.

Chion distingue tre tipi diversi di parola presenti al cinema:

- **parola - teatro**: è la parola dei dialoghi, emanata dai personaggi e può assumere funzioni informativa, drammatica, psicologica...
- **parola – testo**: si caratterizza per una diversa fonte di emissione: è la parola del narratore. Essa agisce sul corso delle immagini, le evoca e ne stabilisce o contraddice il senso.
- **Parola – emanazione**: essa si dà nel momento in cui un dialogo fra personaggi non è totalmente intelligibile.

La parola serve a far circolare delle informazioni fra i personaggi del film da una parte e tra il film e il suo spettatore dall'altra. La parola può sostituirsi alle immagini raccontando eventi o descrivendo situazioni.

Ci sono due distinzioni da fare:

- 1) La prima riguarda la quantità delle informazioni. Ci sono 3 casi:
 - la parola dice di più di quel che dicono le immagini;
 - la parola dice quel che dicono le immagini;
 - la parola dice meno di quel che dicono le immagini.
- 2) La seconda riguarda la qualità delle informazioni. Ci sono 2 possibilità:
 - immagine e parola dicono la stessa cosa;
 - immagine e parola dicono due cose diverse.

(es. nella presentazione iniziale di 'Jules e Jim' del 1961 pag.251)

Fra le funzioni essenziali che la parola assume in rapporto alle immagini c'è quella di ridurre le ambiguità di cui le immagini sono portatrici.

Inoltre l'idea che immagini e parole possano si essere articolate fra loro sul piano del montaggio audiovisivo ma anche mantenere una loro sostanziale autonomia, arrivando anche a contraddirsi, trova esempio nel film 'L'uomo che mente' del 1968 di Grillet, in cui il personaggio che racconta la sua storia dice di entrare in un albergo vuoto, mentre noi lo vediamo fare il suo ingresso in un hotel affollato.

Nei primi film muti le immagini erano accompagnate da una **MUSICA** in sala e in casi speciali eseguita da un'orchestra o da un coro. La funzione principale della musica che accompagnava i film era quella di riflettere nella mente dello spettatore il *clima della scena* e quindi di suscitare emozioni.

Si possono individuare due grandi modi attraverso cui la musica al cinema si rapporta alle immagini:

- quello della **partecipazione** :la musica esprime la sua partecipazione all'emozione della scena.

- quello della **distanza** :la musica manifesta una sorta di indifferenza nei confronti della situazione rappresentata dalle immagini.

La musica ha dato vita a due figure dominanti i modelli di rappresentazione classica:

- a) il **leitmotiv** : è un tema melodico ricorrente che caratterizza fatti, momenti o personaggi di un film;
- b) **avvio** (o interruzione improvvisa): si dà quando la musica si avvia o cessa di colpo col compito di accentuare un determinato evento.

Vale anche per la musica la distinzione tra musica **extradiegetica**, di discorso, di commento, e musica **diegetica**, avente valenza informativa, emessa da fonti sonore diegetiche presenti all'interno della storia narrata. (pag.256)

Nel cinema sonoro la prima e più evidente funzione del **RUMORE** è quella di definire e rendere credibile la rappresentazione di un determinato ambiente.

APPUNTI
PER L'ESAME DI:
ISTITUZIONE DI STORIA DEL CINEMA
al DAMS di Torino -2004

Tratto dal libro
MANUALE DEL FILM
Linguaggio, racconto, analisi
di
GIANNI RONDOLINO, DARIO TOMASI

Libreria UTET